

Die Komplettlösung zu Jedi Knight*

Dark Forces 2*

I. Allgemeine Tips & Tricks (inkl. Cheats)

In dem folgendem Abschnitt wollen wir Euch mit einigen Informationen versorgen, die Ihr genau studieren solltet, um einigermaßen gut vorbereitet in die ersten Kämpfe zu gehen.

1. Die Gegner in Jedi Knight

a) Stormtroopers

Auf diese Gegner trefft Ihr sehr häufig in Jedi Knight. Da sie jedoch sehr dumm sind, sollten Sie keine größere Herausforderung für Euch darstellen.

b) AT-ST

Hierbei handelt es sich um die relativ starken Walker, die Ihr jedoch mit dem Lichtschwert sehr leicht ausschalten könnt, indem Ihr einfach die Beine abtrennt, so daß sie zu Boden stürzen.

c) Gamorrean Guards

Diese mit Äxten bewaffnete Gegner stellen ebenfalls keine große Gefahr dar, wenn Ihr sie bereits frühzeitig mit den entsprechenden Fernwaffen ausschaltet.

d) Grüne Söldner

Sie treten ebenfalls relativ häufig auf, sind aber fast genauso dumm und reaktionslahm wie die Stormtrooper. Wenn Ihr schnell genug reagiert, habt Ihr diese Gegner erledigt, bevor sie Euch angreifen können.

e) Fliegende Droiden

Bei diesen Gegnern ist höchste Vorsicht geboten, da sie über eine gewaltige Zerstörungskraft verfügen und zudem noch sehr viele Treffer einstecken können. Das plötzlich auftreten dieser Droiden ist ein weiterer Punkt, der Eure Sinne schärfen sollte.

f) Die Endgegner

Beschreibungen und Taktiken zum Kampf mit den verschiedenen Endgegnern findet Ihr in unseren Missionsbeschreibungen an den entsprechenden Stellen.

2. Die verschiedenen Kräfte

Mit der Taste „Ä“ könnt Ihr zwischen den verschiedenen Kräften, die Ihr Euch im Spielverlauf aneignet, hin und her schalten. Mit der Taste „F“ werden diese dann eingesetzt. Insbesondere die Endgegner lassen sich teilweise nur mit diesen speziellen Kräften effektiv bekämpfen.

a) Die neutralen Kräfte

Force Pull: Mit dieser Kraft könnt Ihr Euren Gegnern die Waffen aus den Händen nehmen und entfernte Power-Ups herbei holen. Richtig eingesetzt ist diese relativ einfache Kraft sehr effektiv.

Force Sight: Sehr wichtige Kraft, um unsichtbare Gegner aufzuspüren und dem „Blinding“ der Dark Jedis entgegenzuwirken. Wenn Ihr diese Kraft aktiviert und die Automap aufruft, könnt Ihr sowohl die Gegner, als auch die Power-Ups auf der Karte sehen.

Force Speed: Besonders in den Kämpfen kann Euch diese Kraft gute Dienste erweisen, wenn es darum geht, schnelle Gegner zu verfolgen oder feindlichen Attacken auszuweichen. Aber auch bei gewagten Sprüngen, die im Normalzustand kaum zu schaffen wären, ist diese Kraft von Vorteil.

Force Jump: Hiermit könnt Ihr schier unerreichbare Stellen erreichen. Achtet jedoch darauf, daß Ihr eine freie Flugbahn habt, da es ansonsten zu tödlichen Kollisionen kommen kann.

b) Die Kräfte der hellen Seite der Macht

Force Healing: Mit Hilfe dieser Kraft könnt Ihr Euch immer wieder heilen, was in einigen Situationen mit Sicherheit absolut lebensnotwendig ist. Bedenkt jedoch, daß Ihr bei jeder Heilung wertvolle Mana verliert und dadurch der Einsatz anderer Kräfte beeinflußt wird.

Force Persuasion: Um stark bewachte Gebiete unentdeckt auszuspionieren ist diese Kraft besonders gut geeignet. Bedenkt jedoch, daß Euch Gegner, die über die Force Sight verfügen, in der Lage sind, Eure Tarnung aufzudecken.

Force Blinding: Mit Hilfe dieser Kraft seid Ihr in der Lage, Angriffe der dunklen Seite der Macht, wie zum Beispiel Deadly Sight oder den Force Grip abzuwehren. Aber auch der Force Pull kann mit dieser Kraft abgewehrt werden. Das Force Blinding lässt sich mit dem Force Sight neutralisieren.

Force Absord: Hierbei handelt es sich wahrscheinlich um die stärkste Waffe des Jedis. Aus diesem Grund solltet Ihr auch Eure Sterne so schnell

wie möglich in diese Kraft investieren. Force Absord ist in der Lage, alle gegen Euch angewandten Kräfte (außer Force Throw) abzuwehren und in Mana umzusetzen, das Eurem Konto gutgeschrieben wird.

Force Protection: Dies dürfte die ultimative Kraft sein, da sie vor jeder Kraft (außer Force Throw und Force Blinding) und Waffe schützt und teilweise Verletzungen, die durch das Lichtschwert zugefügt werden, absorbiert. Der große Nachteil besteht in dem extrem hohen Mana-Verbrauch.

c) Die Kräfte der dunklen Seite der Macht

Force Grip: Hiermit nehmst Ihr Euren Gegner fest und beschießt ihn dann mit explodierenden Pfeilen. Bedenkt jedoch, daß er schießen und herumlaufen kann.

Force Throw: Diese Waffe ist die richtige Antwort auf Force Absord und Force Protection.

Force Lightning: Besonders in kleinen Räumen und Gängen ist diese Kraft sehr effektiv einsetzbar. In größeren Räumen solltet Ihr lieber auf den Einsatz dieser Kraft verzichten, da Ihr sie nur schwer gezielt einsetzen könnt. Leider ist auch der Verbrauch an Mana sehr hoch. Wenn Euch ein Gegner mit dieser Kraft bekämpfen will, sollte Ihr mit Hilfe des Force Speed schnell das Weite suchen.

Force Destruction: Auch bei dieser Kraft benötigt Ihr jede Menge Mana. Setzt sie daher nur gezielt ein. Um dieser Kraft zu entkommen hilft ebenfalls der Force Speed.

Deadly Sight: Mit dieser Kraft wird verhindert, daß Ihr neutrale Kräfte benutzt, dafür ist sie eine extrem gefährliche Waffe. Solltet Ihr auf einen Gegner treffen, der diese Kraft einsetzt, solltet das Weite suchen oder das Force Blinding als Gegenmittel einsetzen.

3. Gut oder Böse - Die große Entscheidung?

In der 14. Mission fällt die Entscheidung, für welche Seite der Macht Ihr kämpft. Wenn Ihr Eure Sterne fleißig auf die dunkle Seite gepackt habt, wird in der sich anschließenden Zwischensequenz Eure Gefährtin Jan von Euch getötet. Die 15. Mission wird darauf einen anderen Namen tragen, was jedoch auf den Inhalt nur geringe Auswirkungen hat. Dies gilt auch für die darauf folgenden Missionen. Einzig und allein die Endsequenzen unterscheiden sich deutlich.

4. Die Secrets

Auch in Jedi Knight gibt es jede Menge Secrets zu finden. Wir haben uns bemüht, sämtliche Geheimnisse für Euch ausfindig zu machen. Leider ist uns dies in zwei Missionen nicht ganz gelungen. Dafür bitten wir um Euer Verständnis. Die fehlenden Secrets haben keinen Einfluß auf den Spielverlauf.

Vielleicht gelingt es ja Euch die restlichen Geheimnisse zu finden. Grundsätzlich bleibt an dieser Stelle nur zu sagen, daß Ihr ständig Eure Augen aufhalten solltet und besonders Kisten, Rampen und Vorsprünge untersuchen solltet. Häufig müßt Ihr von dem direkten Lösungsweg abweichen, um an die in den Geheimräumen versteckten Power-Ups zu kommen.

5. Die Cheats

Natürlich gibt es auch in Jedi Knight diverse Cheats, die Euch das Leben um einiges erleichtern können. Denkt jedoch daran, daß die Anwendung der Cheats den Spielspaß gewaltig reduzieren kann.

Um die Cheats einzugeben zu können, müßt Ihr die Taste „T“ drücken. Nach der Eingabe des Cheats müßt Ihr noch mit der „Return“-Taste bestätigen. Achtet bei der Eingabe auf die Leerstellen. Cheats die mit dem Zusatz „on“ eingegeben werden, sind anschließend aktiviert. Cheats, die mit dem Zusatz „off“ eingegeben werden, sind anschließend deaktiviert.

jediwannabe on/off = Godmode

raccoonking = Sämtliche Kräfte von beiden Mächten.

red5 = Alle Waffen

yodajammies = Mana

wamprat on/off = Alle Items

bactame on/off = Heilung

eriamjh = Flugmodus

thereisnotry = Levelsprung

pinotnoir 1 = Level-Neustart

imayoda = Light Master

sithlord = Dark Master

5858lvr = Gesamte Karte

II. Missionsbeschreibungen

In den folgenden Missionsbeschreibungen haben wir uns bemüht, Euch einen optimalen Lösungsweg zu beschreiben, der Euch schnell und sicher zum Ziel führt und trotzdem alle Secrets offenbart.

Level 1: Double Cross at Nar Shadda (6 Secrets)

Ihr beginnt diesen Level in der mittleren von drei kleinen Kammern. In der Kammer links neben der Euren, in der auch gerade jemand umgebracht wurde, findet Ihr eine Schildeinheit. Jetzt könnt Ihr eigentlich nur in eine Richtung gehen. Durchquert die Bar, in der unerträgliche Musik gespielt wird und holt Euch gleich ein paar Energiezellen hinter dem Tresen.

Hinter der Bar geht Ihr einen Gang mit grünem Boden nach oben und dann weiter, bis Ihr in einen kurzen Gang mit einem Ventilator in der Decke gelangt, in dem Ihr von einem Roadianer angegriffen werdet. Der Raum über dem Ventilator ist geheim. Aber wie gelangen wir dorthin?

Geht weiter in den nächsten Gang. An seinem Ende befindet sich rechts eine außerhalb liegende Plattform. Auf die Schräge neben der Plattform könnt Ihr springen und auf ihr nach oben steigen. Ihr gelangt nun auf eine weitere, noch höher gelegene Plattform, in deren Mitte sich ein Loch befindet, durch das Ihr nun schließlich in den geheimen Raum springen könnt.

Egal, ob Ihr den Geheimraum durch den Ventilator oder durch den dahinter liegenden Gang verläßt, irgendwann kommt Ihr zurück in den kleinen Gang, in dem der Ventilator an der Decke hängt. Wenn Ihr dem Weg nun normal folgt, gelangt Ihr bald an eine große Stahltür, die Ihr mit dem Schalter daneben öffnen könnt.

Geht durch die Tür und folgt dem Weg weiter, bis Ihr an die im freien liegende Plattform kommt. Auch von hier aus könnt Ihr wieder nur in eine Richtung gehen. Irgendwann kommt Ihr dann an einen Fahrstuhl. Er ist eigentlich erst als Lift zu erkennen, wenn Ihr ihn betretet. Er setzt sich dann automatisch in Bewegung.

Tut er dies, springt jedoch ab und schaut einmal auf den Boden unter dem Lift. Hier findet Ihr noch einige Schileinheiten und Energiezellen. Ihr müßt Euch allerdings beeilen, wieder unter dem Lift hervorzukommen, da Ihr zerquetscht werdet, wenn er wieder herunter kommt.

Jetzt fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben und begebt Euch auf die Brücke, die Ihr sehen könnt, wenn Ihr den Lift verlassen habt. Rechts unter Euch befindet sich eine Plattform, auf der noch ein paar Goodies liegen. Springt

nun wieder zurück auf die Brücke und folgt dem Weg weiter. Ihr überquert nach kurzer Zeit eine kleine Metallbrücke und kommt schließlich wieder an einen Deckenventilator. Geht nun durch die Tür hinter dem Ventilator. Ihr befindet Euch nun wieder auf einer Brücke. Dreht Euch nach links und schaut nach unten. Ihr seht einen Gran, der auf Euch schießt. Erledigt ihn und springt anschließend an die Stelle, an der nun seine Leiche liegt. Wenn Ihr weniger als 50 Lebenspunkte habt, solltet Ihr allerdings besser davon Abstand nehmen. Auf der Plattform befindet sich ein kleiner Lift, der Euch in den geheimen Raum über dem Ventilator bringt. Hier könnt Ihr Euch die ca. 40 Lebenspunkte, die Ihr eben verloren habt, zurückholen. Geht nun durch den Ventilator wieder zurück in den Gang vor der letzten Stahltür und setzt Euren Weg fort.

In dem Raum mit dem Gonk und den beiden Grans laßt Ihr Euch einfach die Rampe hinunter rutschen. Am Ende der Rampe seht Ihr bereits rechts einen Schalter. Mit ihm könnt Ihr einen Lift holen, wenn Ihr Euch in der Verladestation, in der Ihr Euch nun befindet, etwas umgesehen habt. Um den Lift jedoch betreten zu können, müßt Ihr nach dem Betätigen des Schalters auf die darüberliegende Plattform springen, da Ihr ihn von unten nicht erreichen könnt. Fahrt mit dem Lift nach oben, bis Ihr zu Eurer rechten ein dunkles Loch in der Wand seht. Der Lift hält zwar nicht an, Ihr steigt aber trotzdem aus und rutscht nun wieder eine Rampe hinunter, die Euch in einen weiteren geheimen Raum bringt.

Diesen könnt Ihr durch ein Loch im Boden verlassen. Auch da, wo Ihr nun gelandet seid, befindet sich ein Schalter an der Wand. Mit ihm könnt Ihr denselben Lift wie eben zu Euch holen und wieder nach oben, diesmal ganz nach oben, fahren.

Nun kommt Ihr zum ersten Mal an eine Gabelung. Geht hier nach links in den rot erleuchteten Raum. Am Ende dieses Raumes befindet sich eine Schaltzentrale, in der sich auch wieder ein Schalter befindet, mit dem Ihr einen weiteren Lift herunterholen könnt, mit dem Ihr dann noch weiter nach oben gelangt. Um ihn zu betreten, müßt Ihr wieder zurück zu der Gabelung von eben und den zweiten Weg gehen.

Seid Ihr oben angekommen, steht Ihr auf ziemlich freiem Feld, könnt allerdings schon eine Tür sehen, durch die Ihr nun geht. Haltet Euch jetzt rechts und geht gleich durch den nächsten Eingang zu Eurer rechten. Von links werdet Ihr jetzt von einem Gran angegriffen. Hinter ihm befindet sich ein Schalter an der Wand. Betätigtt diesen Schalter und betretet dann der angrenzenden Halle. In dieser Halle hat sich ein Tor im Boden geöffnet. Springt durch dieses in die darunterliegende Halle. An der Wand dieser Halle befindet sich ein Schalter. Vielleicht müßt Ihr Euch ein wenig umschauen, wo dieser Schalter ist, er ist aber nicht versteckt. Ich würde Euch

ja gerne sagen, in welcher Himmelsrichtung er sich befindet, aber an einen Kompaß haben Lukas Arts leider nicht gedacht. Mit diesem Schalter schließlich senkt Ihr die Plattform neben dem Tor, durch das Ihr gerade gekommen seid. Betretet die Plattform und aktiviert den Schalter noch einmal.

Seid Ihr oben angekommen, gibt es zwei Möglichkeiten, das Sims, auf das Ihr von der Plattform gesprungen seid zu verlassen. Durch eine kleine Rampe oder durch eine Tür. Geht zuerst über die Rampe. Ihr gelangt so auf einen kleinen Balkon, den Ihr vorhin schon einmal sehen konntet. Hier könnt Ihr Euch ein paar Power Ups holen und dann wieder zurückgehen.

Jetzt geht durch die Tür und folgt dem Weg bis zur ersten Brücke, an die Ihr kommt. Überquert die Brücke und dreht Euch nach links. Ihr könnt über die abgeflachte Wand zu einer geheimen Nische gelangen. Ihr könnt die Nische schon sehen, bevor Ihr den schmalen Weg betretet.

Wart Ihr in der Nische, geht wieder zurück und setzt Euren Weg fort. Ihr überquert noch eine weitere Brücke. Wenn Ihr an die Tür kommt, habt Ihr Gelegenheit, bevor Ihr durch sie geht, noch links (da wo die kleinen gelben Lichter sind) einen kleinen Umweg mit dem Lift auf einen weiteren Vorsprung, an dem Ihr ein paar Goodies findet.

Letztendlich geht dann aber durch die Tür, die Ihr eben rechts liegen gelassen habt. Hinter der Tür geht Ihr einfach geradeaus. Ihr rutscht eine kleine Rampe hinunter und geht dann eine weitere hinauf. Schließlich gelangt Ihr auf eine Tür aus Metall (Ihr könnt es an Euren Schritten hören). Dreht Euch hier nach rechts und Ihr seht ein Loch im Boden. Ihr gelangt nun nach einem weiteren kurzen Fußweg wieder in eine kleine Schaltzentrale mit einem Schalter. Mit ihm öffnet Ihr die große Tür aus Metall, verschließt aber gleichzeitig den Zugang zur Schaltzentrale. Ihr habt nur ein paar Sekunden, um wieder auf die Fläche über der Tür zu gelangen. Ihr könnt nun über eine Rampe in das unter Euch liegende Stockwerk gelangen. Das ist uns aber ein bißchen zu einfach, oder?

Springt auf einen der Kistenstapel, die Ihr von oben sehen könnt. An der Wandseite des großen länglichen Stapels (auf den Ihr wahrscheinlich auch gesprungen seid) befindet sich der Zugang zu einem geheimen Areal. Dieses verläßt Ihr durch ein einfaches Loch vor Euch. Seid Ihr unten gelandet, seht Ihr direkt vor Euch schon den nächsten Stapel Kisten. Geht rechts an ihm vorbei und die dunkle Rampe hinter ihm hinauf und Ihr gelangt in einen weiteren geheimen Raum. Ihr könnt diese geheime Ebene durch einen der Ventilatoren, die Ihr unter Euch seht verlassen. Nun müßt Ihr nur noch durch die Tür mit dem roten Zeichen gehen und Ihr könnt diesen ersten Level abhaken. Es folgt nun eine nette kleine Filmsequenz, die Euch den Fortgang der Geschichte plausibel macht.

Level 2: The lost Disk (8 Secrets)

Zu Beginn dieses Levels befindet Ihr Euch noch auf der Plattform, auf der Ihr 8t88 den Arm abgeschossen habt. Springt über die Plattformen unter Euch, bis Ihr in eine nach unten führende Röhre hineinsteigen könnt. Hier unten findet Ihr den Arm von 8t88 und die begehrte Diskette und habt damit die Missionsziele dieses Levels erfüllt. Bravo, also dann weiter zum nächsten Level. Ach so, wir müssen ja noch den Ausgang aus diesem finden. Naja, kein Problem (jedenfalls nicht für Euch).

Sobald Ihr den Arm aufgenommen habt, öffnet sich das Tor vor Euch und Ihr werdet sofort von zwei Grans beschossen. Bevor ich's vergesse. Ab diesem Level bewerfen Euch Grans auch mit Termaldetonatoren.

Nachdem Ihr eine Weile durch die geradlinig verlaufenden Pipelines gelaufen seid und auf Eurem Weg eine Menge Grans getroffen (hoffentlich) habt, kommt Ihr nun in einen Raum mit einer Tür. Was machen wir mit einer Tür? Richtig, wir gehen hindurch.

Auch hinter der Tür bleibt der Weg, den Ihr zu nehmen habt, eindeutig. Ihr gelangt in ein weiteres Tunnelsystem, vor dem Ihr von einem Roadianer angegriffen werdet, der noch von einer Zivilistin gewarnt wurde. Vielleicht wollte sie auch Euch warnen, ich hab' sie trotzdem erschossen und kann wirklich mit stolz behaupten, daß mein Moralbalken zu diesem Zeitpunkt bereits am äußersten rechten Rand stand.

Nach kurzer Zeit gelangt Ihr in einen Gang mit einem großen Fenster an der rechten Seite. Geht langsam über den Abgrund und Ihr gelangt in einen geheimen Raum mit einer Menge Goodies. Über einen Lift könnt Ihr wieder auf den normalen Weg zurückkommen.

Schließlich kommt Ihr in einen recht hohen Raum, in dessen Mitte drei schräge Pfade ihren Platz haben. Geht auf die andere Seite der Pfade an den Abgrund und Ihr seht unter Euch eine Brücke, die an eine Tür führt. Springt jetzt jedoch nicht einfach unbedarf auf die Brücke, denn Ihr werdet dann von hinten angegriffen, und das nicht nur von einem Schergen. Springt also rückwärts hinunter und haltet Euch feuerbereit.

Habt Ihr Euch Eurer Gegner entledigt, geht durch die Tür und folgt dem, wieder einmal geradlinig verlaufenden Weg, bis Ihr nach dem zweiten Lift an ein Fenster zu einem Raum mit einer Rampe, einer R2-Einheit und einigen Gammoreanischen Wachen. Zu diesem Raum gelangt Ihr auch, wenn Ihr über die drei nach oben führenden Pfade von gerade eben geht.

Ihr könnt nun natürlich die Pfade noch hinuntergehen, um die verbliebenen Wachen zu töten, dies ist aber nicht nötig. Letztendlich solltet Ihr aber die Rampe des eben beschriebenen Raumes hinaufgehen. Hinter der Tür, an

die Ihr jetzt kommt, steht ein Roadianer, der Euch allerdings den Rücken zukehrt und wohl keine Gefahr für Euch darstellt.

Hinter der Tür geht Ihr nach links.

Am Ende der vor Euch liegenden Plattform befindet sich ein kurzer Durchgang, durch den Ihr auf eine weitere große Plattform gelangt. Diese Plattform ist durch eine Wand, an deren Seiten Ihr jedoch vorbeikommt, in zwei Teile geteilt. Im vorderen Teil befindet sich ein und im hinteren zwei Löcher im Boden. Ignoriert die ersten beiden und springt in das hinterste Loch. Über die Kistenstapel gelangt Ihr in einen Raum mit zwei schmalen nach unten führenden Rampen. Merkt Euch diesen Raum.

Geht zuerst die Rampe hinunter, die sich bei der niedrigen Seite des Kistenstapels befindet. Nach einem kurzen Stück führt rechts wieder eine schmale Rampe nach oben. Wenn Ihr Euch nun ein wenig umschaut, bemerkst Ihr in der Ecke des Raumes, in dem Ihr Euch nun befindet, eine weitere, recht dunkle Rampe. Geht Ihr diese hinauf, kommt Ihr wieder einmal in eine Schaltzentrale, in der Ihr einen Schalter zu betätigen habt. Mit Ihm setzt Ihr eine große Verlademaschine in Betrieb. Jetzt geht Ihr wieder zurück in den Raum, den Ihr Euch merken solltet und geht diesmal die andere Rampe hinunter. Hier kommt nach kurzem auf der linken Seite eine Rampe, die nach oben führt. Wenn Ihr dem Weg nun folgt, solltet Ihr schließlich zu einem kleinen Lift kommen, der Euch auf eine höher gelegene Plattform bringt. Unter Euch befindet sich jetzt das Förderband, das Ihr von der Schaltzentrale aus bereits sehen konntet. In regelmäßigen Abständen fahren auf dem Förderband große Kisten entlang und dann weiter nach oben.

Springt auf eine dieser Kisten und fahrt mit Ihr nach oben, bis sie in einen, mit einem Kraftfeld gesicherten Gang hineinfährt. Hier springt Ihr ab. Dreht Euch nun nach links und betretet den nun vor Euch liegenden Absatz mit dem großen Tor. In dem Raum, den Ihr nun betretet, liegen ein paar große Kisten. Springt über sie hinweg und geht durch die Tür am Ende der kurzen Treppe. Gleich hinter der Tür findet Ihr den roten Schlüssel, den zu besitzen für den Fortgang dieses Levels unerlässlich ist. Jetzt geht wieder zurück an die Stelle, wo Ihr von der Kiste gesprungen seid.

Geht über eine der langen schmalen Metallstreben auf die andere Seite der Plattform, und in den links vor Euch liegenden Gang hinein. Hier findet Ihr eine verschlossene Tür, für die Ihr den roten Schlüssel benötigt, und einen Schalter gegenüber der Tür.

Geht nun zuerst durch die Tür. Wenn sie sich nicht öffnen lässt, habt Ihr es wohl versäumt, Euch den roten Schlüssel zu holen. In dem Fall schaut einfach nochmal ein Stück weiter oben nach. Ihr gelangt nun in einen Raum, in dem Ihr wieder einen Schalter betätigen könnt. Nun verlaßt diesen

Raum wieder und wendet Euch dem, der Tür gegenüberliegenden Schalter zu. Aktiviert den Schalter und schaut zu, wohin die beiden Metallstreben, die Ihr vor kurzem überquert habt fahren. Ihr wißt jetzt hoffentlich, was Ihr zu tun habt. Überquert wieder die Streben und geht durch das Tor, das sich inzwischen geöffnet hat.

Folgt dem Weg, bis Ihr in den Raum mit den beiden ungleichen Kisten kommt. Springt auf die große Kiste und dann in die dunkle Nische in der Ecke des Raumes. Ihr habt somit ein neues Geheimnis gefunden, in dem Ihr etwas Munition findet.

Jetzt folgt dem Weg nach oben und dann weiter bis zu der Halle, mit dem großen Kraftfeld gesicherten Fenster, in der die wirklich großen Kisten verladen werden. Wenn eine dieser Riesenkisten an Euch vorbeigezogen ist, rennt schnell in die Richtung, aus der sie kam und die kleine Rampe am Ende des langen Raumes hinauf. Von hieraus könnt Ihr auf eine der Kisten hinauf springen. Überquert die Kiste und besteigt die vor Euch liegende Rampe. Jetzt geht's eine Weile bergauf. An der Stelle, wo Ihr nicht mehr weiterkommt, wartet Ihr auf eine vorbei gleitende Kiste und wiederholt so in etwa den Schritt von gerade eben.

Jetzt wieder weiter nach oben und den letzten Schritt nochmals wiederholen.

Wenn Ihr dem Weg nun wieder ein Stück weiter folgt, gelangt Ihr schließlich in eine wirklich riesige Halle, die zum Himmel hin offen ist und in der Ihr einen großen ja, äh, Gabelstapler? seht. (Ich meine dieses orange Ding auf der rechten Seite.)

Geht nach rechts zu den drei Kisten und springt von hier auf die unter Euch liegende Ebene. Speichert aber auf jeden Fall vorher den Spielstand ab. Nun betretet die linke Strebe des Gabelstaplers, der sich auf dieser Ebene befindet. Ihr gelangt so in eine Nische mit einem Gonk, die Euch wieder ein Geheimnis offenbart. Hier findet Ihr auch eine neue Waffe, auf die andere Spieler, die nicht diese wunderbare Hilfe hier haben, noch bis zum nächsten Level warten müssen.

Am Ende der Ebene, auf der Ihr Euch gerade befindet, befindet sich der Zugang zu einer weiteren Förderbandanlage. Hier befinden sich drei Lifte, die unregelmäßig große Kisten bewegen. Ihr müßt versuchen, auf einen dieser Lifte auf- und oben angekommen rechtzeitig wieder abzuspringen.

Nun verläuft der Weg wieder recht geradlinig. Hinter einem Tor kommt Ihr wieder in eine Halle, in der Kisten gestapelt sind. Bewegt Euch auf den Kisten links nach oben und springt auf die Kisten gegenüber. Ihr habt wieder ein geheimes Eckchen entdeckt. Nun springt wieder auf den linken Stapel und begebt Euch von hier aus über die Kisten nach unten und betretet das stillgelegte Förderband. Ihr gelangt an einen Lift. Wenn Ihr beim

hochfahren nach rechts schaut, seht Ihr eine Art Fenster. Springt auf den Rand des Fensters und balanciert auf diesem etwas nach rechts, Ihr gelangt so in einen dunklen geheimen Raum, in dem eine menge Schildeinheiten auf Euch warten. Nun fahrt mit dem Lift ganz nach oben und springt dann auf das noch funktionierende Fließband. Auf der anderen Seite müßte ein weiterer Lift sein, falls nicht, wartet einfach ein paar Sekunden. Steigt auf den zweiten Lift und springt von ihm aus auf eine der sporadisch vorbeifahrenden Kisten. Von einer der Kisten aus gelangt Ihr in einen geheimen Raum über dem rechten Kraftfeld. Fahrt nun mit dem zweiten Lift nach oben. Auf dem Weg nach oben sollte Euch ein dunkles Sims auffallen, auf dem Ihr eine weitere geheime Stelle findet. Dann weiter nach oben. Von dem kleinen Raum, in den Ihr jetzt gelangt, verläuft der Weg wieder eindeutig.

Wenn Ihr aber die letzte Rampe hinaufgestiegen seid, dreht Euch mal um. Ihr könnt links auf dem Sims bis zu der Wand laufen. Wenn Ihr Euch dort nach rechts umdreht, könnt Ihr den letzten geheimen Platz in diesem Level sehen. Schließlich kommt Ihr auf eine im freien liegende Plattform. Hier wird Euch mitgeteilt, daß die Missionsziele erreicht sind und schließlich landet Euer Taxi. Der Level ist damit abgeschlossen.

Level 3: The Return Home to Sulon (8 Secrets)

In diesem Level macht Ihr, gleich zu Beginn schon, die Bekanntschaft mit einer neuen Art Gegner. Den Grave Tuskens. Sie wimmeln hier in der Gegend nur so herum. Gleich vom ersten Tusken, den Ihr erlegt, könnt Ihr Euch eine weitere Waffe holen, wenn Ihr es nicht schon im letzten Level getan habt. Die Bogenbüchse, die auch Chewbaka immer mit sich herumgetragen hat, ist eine recht zuverlässige Waffe. Für genaueres lest bitte im Waffenteil des Handbuches nach.

Ihr befindet Euch also in einem grünen Tal, in dessen Mitte ein Gebäude steht, zu dem es keinen Eingang zu geben scheint. (Wenn Ihr Euch aber vor die vermeintliche Eingangstür stellt und Euch um 180 Grad dreht, könnt Ihr in einiger Entfernung eine dunkle Stelle in der Wand sehen. Wenn Ihr auf diese Stelle schießt, öffnet sich der Zugang zu einem geheimen Plätzchen. Ein solches befindet sich auch auf der Rückseite des Hauses.) Begebt Ihr Euch auf die Rückseite des Gebäudes, seht Ihr drei direkt nebeneinander liegende Fenster mit Jalousien. Das mittlere könnt Ihr aufschließen und so das Bauwerk betreten.

Der größte Teil des Gebäudes ist unterirdisch angelegt. Aus dem Raum, in den Ihr durch das Fenster gesprungen seid, gibt es neben einer kleinen

dunklen Kammer nur einen Ausgang, der in einen weiteren Raum führt. In diesem Zimmer nun gibt es zwar zwei Türen, eine davon ist jedoch verschlossen. Hinter der offenen Tür springt in das Loch links vor Euch. Hier findet Ihr auch wieder eine Tür. Ein Stück hinter der Tür werdet Ihr von einem Tusken angegriffen. Die Wand rechts neben seiner Position könnt Ihr durch einen wohlplatzierten Schuß aufsprengen. Dahinter verbirgt sich wieder ein Geheimnis. Nun verläuft der Weg wieder recht geradlinig, bis Ihr nach einer Treppe an eine Tür und eine weitere Tür am Ende einer weiteren Treppe gelangt.

Geht durch die Tür unterhalb der Treppe. Durchquert den runden Raum und verläßt ihn wieder durch die Tür mit der weißen Täfelung. Wenn Ihr hinter der Tür einfach geradeaus lauft, seht Ihr in der Ecke drei Kisten. Hinter ihnen liegt der rote Schlüssel, den Ihr natürlich mitnehmt.

Nun geht wieder zurück zu dem Gang mit den beiden Türen von eben und geht durch die Tür oberhalb der Treppe. Hinter der zweiten Tür kommt Ihr in einen Raum, den Ihr vorhin schon einmal gesehen habt. Dreht Euch nun um 180 Grad und geht seitwärts ein Stück nach links. Hier ist noch eine Tür, durch die Ihr jetzt geht. Nun verläuft der Weg wieder eindeutig, bis Ihr an einen Platz gelangt, der nach oben hin offen ist und in dessen Mitte eine runde Steinplatte liegt. Am Ende dieses Platzes befindet sich ein zugeschütteter Gang. Schießt auf die Wand links neben der zugeschütteten Stelle. Sie explodiert und gibt wieder ein Geheimnis frei. Dreht Euch jetzt nach rechts und geht an der Wand entlang bis zu der Tür mit dem roten Schloß. Öffnet mit ihm die Tür und folgt dem geradlinigen Weg bis zu dem Korridor mit den beiden Tuskens. Die zweite Nische ist dunkler als die erste. Wenn Ihr auf sie schießt, öffnet sie sich (ausnahmsweise mal nicht in einer Explosion). Nun folgt dem Weg weiter bis in einen Gang, in dem erst rechts eine Tür, dann links eine und am Ende eine nach oben führende Treppe sind.

Hinter der rechten Tür befinden sich ein paar Goodies, die linke könnt Ihr nicht öffnen. Geht nun die Treppe hinauf. Hier seht Ihr nun drei Türen und eine, zu einem weiten Areal führende Öffnung. Geht jetzt durch die links vor Euch liegende, etwas größere Tür. Hier findet Ihr einen gelben Schraubenschlüssel.

Jetzt geht durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Folgt dem Weg und Ihr gelangt in einen großen Raum, in dem Ihr einen blauen Schraubenschlüssel findet. Wenn Ihr ihn aufgenommen habt, geht zurück in den Gang, aus dem Ihr kommt. Die dritte Tür im Gang ist verschlossen.

Nun müßt Ihr wohl oder übel ins kalte Wasser springen. Begebt Euch zuerst in den kleinen Tunnel rechts neben dem Wasserfall. Geht den Tunnel ein Stück hinein und es kommt rechts eine Nische, die in einen kleinen ge-

heimen Abschnitt führt. Außerdem lauern hier in fast absoluter Dunkelheit zwei Tuskens. Nun geht wieder zurück ins Wasser.

Auf der rechten Seite des kleinen Teiches befindet sich - gleich neben einem gelben Stein - ein nach unten führendes Loch. Folgt dem Rohr und Ihr gelangt in einen Raum, in dem Ihr die beiden Schraubenschlüssel, die Ihr gerade gefunden habt benutzen könnt. Ihr errichtet damit einen Staudamm. Begebt Euch auf die trockene Seite des Dammes. Ihr seht schon den Zugang, den Ihr nun benutzen werdet. Ihr folgt jetzt wieder einmal einem Weg, von dem Ihr nicht abkommen könnt. Wenn Ihr an ein rot-gelbes Schild mit einem Blitz kommt, begegnet Ihr einigen Mailocs. Sie sollten Euch aber nicht aufhalten. Die Warnschilder sind jedoch nicht wegen den Mailocs angehängt worden, sondern wegen der roten elektrischen Flüssigkeit in dem vor Euch liegenden Tal. Sie ist zwar nicht gerade zuträglich für Eure Gesundheit, es ist jedoch auch nicht besonders schlimm, wenn Ihr einmal kurz hinein springt oder - fällt. Apropos springen. Springt einfach in das Becken unter dem Zugang und tauch einmal unter. Ihr findet eine kleine dunkle und dazu noch geheime Nische, in der Ihr einen Stormtrooper-Rucksack findet.

Für den Fortgang des Spiels ist es nötig, daß Ihr, wie auch immer das Becken überquert und in den Gang auf der anderen Seite geht. Hier schwirren noch ein paar Mailocs herum, den Level habt Ihr aber eigentlich schon geschafft. Folgt nur noch dem Gang bis an sein Ende und seht Euch auf dem Weg nach einer kleinen geheimen Nische um.

In der kleinen Videosequenz, die dem Level folgt, erhaltet Ihr das Lichtschwert Eures Vaters.

Level 4: The Jedi's Lightsaber (6 Secrets)

Ihr könnt Euch zu Beginn dieses Levels erst einmal ein wenig mit Eurem Lichtschwert vertraut machen. Schließlich solltet Ihr diesen Raum dann doch irgendwann verlassen. Ihr tut dies durch das noch glühende Gitter im Boden der Nische.

Ihr steht nun vor einem Gitter, das Ihr nur mit Gewalt (sprich: Laser-schwert) öffnen könnt. Hinter dem Gitter könnt Ihr eigentlich eine ganze Weile nur in eine Richtung gehen. Schließlich kommt Ihr an ein Tor, auf dessen rechter Seite ein Schalter befindlich ist. Mit ihm öffnet Ihr das Tor. Geht nun geradeaus bis zur wand und wendet Euch nach links. Hier ist eine Rampe, die Euch auf eine große Plattform bringt. Wenn Ihr Euch hier oben ein wenig umseht, findet Ihr bald ein längliches Wasserbecken, in das Ihr Euch nun hinein begebt. Laßt Euch zuerst mit dem Strom treiben und

Ihr gelangt an ein Gitter, das Ihr wieder mit dem Laserschwert öffnen könnt. Hier befindet sich ein geheimer Raum. Habt Ihr Euch hier ein wenig bereichert, wendet Euch gegen den Strom und steigt in die Pipeline, aus der das Wasser kommt.

Nach einer Weile kommt Ihr in einen Raum, in dem ein weiterer Strom fließt. Laßt euch diesen Strom einfach hinunter gleiten. Ihr landet nach einer (etwas zu langen) Weile unter Wasser direkt vor einem Abgrund. Paßt Auf, daß Ihr hier nicht hinein fällt. sondern begebt Euch auf die hinter Euch liegende Brücke.

An der vor Euch liegenden Gabelung geht nach rechts und die Rampe hinauf. Am Ende der Rampe angekommen, befindet sich links vor Euch ein kleines Loch. Bewegt Euch den Tunnel entlang und springt dann durch das rechts auftauchende Loch im Boden. Nun folgt eine Rutschpartie, die Euch an einen kleinen künstlichen Teich bringt. Von diesem Teich aus könnt Ihr über eine trockengelegte Rinne zu einem kleinen runden Platz gelangen.

Hier befindet sich ein Loch in der Wand, das Euch auf eine weitere trockene Rinne bringt. Hier wimmelt es von Mailocs. Am Ende der Rinne sind rechts vor Euch zwei Gebilde aus Stahlträgern. Steigt zuerst auf den linken Rand des ersten Gebildes, dann sollte Euer Weg wohl klar sein. Schließlich gelangt Ihr wieder an eine wasserführende Rinne, auf die Ihr Euch nun begebt. Laßt Euch treiben, bis Ihr in ein großes rundes Wasserbecken mit einer Art Turm in der Mitte fallt. Schwimmt auf die Rückseite des Turmes und taucht unter. Auf halber Höhe findet Ihr einen Durchgang, der Euch in das Innere läßt. Nun schwimmt wieder auf die Rückseite und tauch nach ganz unten. Jetzt kommt Ihr in die Mitte des Turmes, in der Ihr natürlich auch wieder erst einmal auftaucht. Hier findet Ihr einen Schalter, den Ihr betätigst.

Ich denke, zu schummeln nimmt Euch an dieser Stelle niemand übel, auf jeden Fall solltet Ihr aber den Spielstand abspeichern, bevor Ihr den Schalter benutzt. Die Tür unter Euch schließt sich und der Wasserspiegel beginnt zu steigen. Nach kurzer Zeit öffnet sich die Tür unter Euch aber wieder und Ihr könnt die Mitte des Turmes wieder verlassen. Ihr begegnet einer großen Krake, die Ihr jetzt erledigt und dann den Turm wieder ganz verlaßt. Wenn Ihr wieder oben auf der Rinne seid, geht einfach geradeaus auf ihr entlang in die Richtung, aus der Ihr gerade kommt. Euch wird angezeigt, daß Ihr Missionsziele erreicht habt. Vor Euch befindet sich jetzt ein nach unten führender Weg, der Euch zu einem unterirdischen Wasserbecken bringt. Begebt Euch auf die Plattform rechts vor Euch und Ihr gelangt in einen Gang mit einem verrosteten Boden. (sieht jedenfalls verrostet aus). Jetzt bekommt Ihr die Nachricht, daß Ihr alle Missionsziele erreicht habt.

Folgt dem Gang bis zu einer Öffnung mit einem Lift. Der Schalter links neben dem Lift ist nur dazu da, ihn wieder hinunter zu holen, falls er ohne Euch los ist. Ihr befindet Euch nun auf der Spitze eines großen Staudamms und Euch bleibt eigentlich nur ein Weg zu gehen. Nach kurzer Zeit findet Ihr einen weiteren Fahrstuhl, der Euch wieder nach unten bringt. Nach kurzem Weg gelangt Ihr an ein längliches stilles Wasserbecken mit einigen Kraken. Nachdem Ihr ein Stück durch das Becken geschwommen seid, seht Ihr rechts unter Euch eine Öffnung, die Euch in einen weiteren Geheimen Raum führt.

Schließlich folgt dem Becken bis an sein Ende und steigt dort aus dem Wasser. Ihr kommt auf eine leere Rinne, die Euch schließlich wieder an die frische Luft bringt. Am Ende des nun unter Euch liegenden Wasserbeckens seht Ihr zwei übereinander liegende Nischen und eine rechts daneben liegende Tür. Holt Euch die Schildeinheiten in der unteren Nische, geht dann durch die Tür und fahrt mit dem Fahrstuhl zur oberen Nische. Wenn Ihr aus dem Lift steigt, seht Ihr geradezu einen Schalter. Aktiviert ihn und begebt Euch wieder nach unten. Hier hat sich jetzt ein Tor geöffnet und Ihr werdet von Jan abgeholt.

Level 5: Barons Head - The fallen City (6 Secrets)

Schon wieder Wasser! Begebt Euch zuerst in die Mitte des Wasserbeckens, an dem Ihr gerade steht. irgendwo hier ist ein kleiner Zugang zu einem Tunnel, in dem Ihr den ersten geheimen Raum dieses Levels findet.

Folgt dem neben dem Wasser verlaufenden Sims bis Ihr an den Fluß kommt. Ihr macht nun zum ersten Mal die Bekanntschaft von Wachrobotern. Ein Stück entfernt seht Ihr links vor Euch einen Raum, in dem Ihr Euch ein paar Goodies holen könnt, bevor Ihr in die andere Richtung und rechts neben dem dunklen Tunneleingang durch die schmale Tür geht.

Jetzt verläuft der Weg eine ganze Weile absolut geradlinig, bis Ihr schließlich die Möglichkeit habt, entweder links durch eine Tür oder rechts durch einen offenen Rundbogen zu gehen. Nehmt die Tür zu Eurer Linken. Nach einem kurzen Stück bekommt Ihr die Nachricht, ein Missionsziel erfüllt zu haben. Ihr betretet nun die gefallene Stadt.

Ihr gelangt auf einen Platz mit dem Eingang zu einem weißen Haus. Betretet das Haus und steigt die Treppe hinauf. Vor Euch gabelt sich der Weg. Der linke bringt Euch eigentlich nicht weiter aber Ihr könnt Euch dort ein paar Goodies holen. Außerdem befindet sich in einer Ecke ein Riß in der Wand, den Ihr mit einem Termaldetonator öffnen könnt. Es eröffnet sich ein kleiner Geheimraum.

Geht schließlich nach rechts. Jetzt verzweigt sich der Weg wieder. Links, rechts oder geradeaus. Rechts gelangt Ihr auf einen Balkon, auf dem Ihr Schildeinheiten findet. Geht Ihr geradeaus, könnt Ihr Eure Gesundheit noch etwas aufbessern. Schließlich geht Ihr aber links die Treppe hinunter. Auch jetzt habt Ihr wieder zwei Möglichkeiten, weiterzugehen. Die rechte bringt Euch im Level zwar nicht weiter, Ihr solltet aber trotzdem mal in die kleine Kneipe schauen, die dort liegt und in der gerade eine kleine Schlägerei stattfindet.

Geht dann, spätestens, wenn Ihr auf Ihr eine Frau gehen seht, in die andere Richtung, bis Ihr an die, auf den ersten Blick an Amsterdam oder Venedig erinnernde Brücke kommt. Vor der Brücke liegt noch ein Zugang zu einem Gebäude. Dieser ist jedoch verschlossen. Die Frau, die die Brücke überquert, hat aber einen Schlüssel und schließt die Tür auf, wenn Ihr sie nicht erschreckt. Eigentlich gibt es im Innern des Gebäudes nur ein paar Schildeinheiten zu holen. Als Geheimnis zählt er auch nicht. Ihr trefft hier aber jemanden, der Euch eventuell bekannt vorkommt. Sam, der kleine Hase aus "Sam & Max hit the road". Er rennt ab jetzt durch die Gegend und schießt, außer auf Euch, auf alles, was sich bewegt.

Habt Ihr die Brücke überquert, geht durch den hinten rechts liegenden Zugang und haltet Euch dann rechts. Ihr gelangt so auf eine Rampe, die Euch zu einem Raum mit mehreren Zivilisten bringt. Hier könnt Ihr ein paar Schildeinheiten besorgen.

Geht dann zu dem Gebäude mit den beiden nebeneinander liegenden Türen. Die linke der beiden Türen ist überdacht. Hinter der Tür seht Ihr zwei Grans. Wenn Ihr sie erledigt habt, sprengt den kleinen Riß in der Ecke des Raumes und Ihr erhaltet Zugang in einen geheimen Raum, in dem Ihr neben einer Menge anderer Goodies auch das Schnellfeuergewehr findet.

Schließlich begebt Euch aber zu dem großen Tor. Egal, wie Ihr von hier aus lauft, Ihr gelangt schließlich auf einen größeren runden Platz mit sechs Rundbögen. Wenn Ihr vor den Bögen steht, seht Ihr, daß die Trennung zwischen dem zweiten und dritten Bogen anders aussieht, als die anderen. Hinter der Trennung der verstellte Zugang zu einem kleinen Geheimraum. Stellt Euch nun so, daß Ihr den letzten Bogen (der dunkle) direkt links neben Euch habt. Ein Stück vor Euch seht Ihr eine Rampe, die Euch auf den oberen Teil der Gebäude bringt. Geht sie hinauf. Geht Ihr durch die Tür, die sich hier befindet, kommt Ihr in einen Raum, in dem Ihr noch ein paar Schildeinheiten holen könnt.

Schließlich verlaßt den Raum, dreht Euch nach rechts und springt aufs Dach. Folgt jetzt dem Weg übers Dach, bis Ihr zu einer überdachten Rampe kommt. Wenn Ihr die Rampe betretet, gelangt Ihr in eine Art kleines

Theater, in dessen hinterer linken Ecke wieder ein Stück brüchiger Wand ist, hinter dem sich ein Geheimnis verbirgt.

Springt nun auf das Dach und setzt Euren Weg über die Dächer fort. Wenn Ihr an die Stelle kommt, an der links eine Rampe nach unten führt und rechts eine Tür ist, geht zuerst die Rampe hinunter. Auf einem kleinen Platz, den Ihr betretet, seht Ihr zwei umgestürzte Mauerstücke mit einem Stuhl. Benutzt die Machtgeschwindigkeit und springt in den kleinen geheimen Raum darüber. Nun geht durch die Tür. Nach einem weiteren Stück über Dächer und einem recht dunklen Gang gelangt Ihr an das Ende dieses Levels.

Level 6: Into the dark Palace (1 Secret)

Ihr beginnt diesen Level an der Stelle, an der Ihr den letzten beendet habt. Durchquert den Stall oder was das ist und Ihr kommt zu einem recht ausgebombt aussehenden Teil von Baron's Hed. Ihr habt bestimmt schon bemerkt, daß jetzt auch noch die größeren Brüder der Wachroboter, die Roboter-Sonden (bekannt aus "Empire strikes back") hier herum schwirren. Auch, wenn es auf den ersten Blick nicht so aussehen mag, der Weg ist echt eindeutig.

Am Ende einer Treppe stoßt Ihr auf eine Tür, die klemmt. Wenn gutes Zureden nicht hilft, schießt doch einfach mal auf die Tür. Gewalt ist halt doch manchmal eine brauchbare Lösung. Nach einem weiteren Stück geradlinig verlaufenden Weges gelangt Ihr an einen halb eingestürzten Eingang. Wenn Ihr Euch bückt, kommt Ihr hier ganz leicht durch. Etwas versteckt befindet sich hier ein nach unten weisendes Loch, in das Ihr Euch nun fallen läßt.

Wenn Ihr in Richtung Dunkel geht, erhaltet Ihr fünf Minen. Dann geht den anderen Weg entlang und Ihr gelangt wieder einmal ans Wasser. Jetzt müßt Ihr tauchen. Wenn Ihr Euch links haltet, bringt Euch eine dunkle Rampe weiter hinunter in einen kleinen Raum mit zwei Schildeinheiten und zwei Medipacks. In einer Ecke des Raumes hat die Decke ein Loch, über dem sich ein kleiner geheimer Raum befindet, in dem Ihr eine Railgun findet. Jetzt schwimmt wieder nach oben und setzt Euren Weg fort.

Wenn Ihr schließlich an ein noch weiter unter Wasser führendes Loch kommt, schwimmt, wenn Ihr noch einige Gesundheitsreserven habt, nach rechts und holt Euch die Repeater Gun. Dann ab in die andere Richtung, auftauchen und erst einmal tief Luft holen. Jetzt müßt Ihr Euch selbst ein wenig umschauen, schließlich solltet Ihr die Treppe ein Stück weiter oben finden, die Euch wieder in etwas hellere Räume bringt. Nach einem kurzen

Stück gelangt Ihr an einen Lift, der Euch nach oben fährt, wo Ihr schon von mehreren Sondenrobos erwartet werdet. Am hinteren Ende des Raumes mit den roten Wandtafeln befindet sich ein dunkler Zugang. Der Gang führt Euch zu zwei Türen. Jetzt begegnet Ihr zum ersten Mal den weißgekleideten Schergen des Imperiums, den Stormtroopern.

Hinter der linken Tür findet Ihr nur ein paar Goodies die Tür geradezu bringt Euch ins Freie. Ihr befindet Euch jetzt auf einem, einen Palast umgebenden Platz. Säubert nun den Platz um den Palast und erledigt auch die Selbstschußanlagen. Sie können Euch später noch richtig das Leben schwer machen.

Dann begebt Euch wieder zu der Stelle, an der Ihr den Platz betreten habt. In dem großen Rundbogen vor Euch seht Ihr zwei rot markierte Zugänge, die Euch in zwei Räume mit Schaltern bringen. Ihr müßt beide Schalter drücken. Damit fährt Ihr jeweils eine Brückenhälfte aus, Ihr könnt diesen Vorgang aus den Fenstern neben den Schaltern beobachten.

Unter dem Teil, aus dem die hintere Brückenhälfte herausfährt, ist ein Zugang, der sich öffnet, wenn die Brücke hinausfährt. Rennt diese Rampe hinauf. Um in die kleine Kommandozentrale zu kommen, die Ihr nun vor Euch habt, müßt Ihr einmal um den Raum herumlaufen. In dem kleinen Raum findet Ihr einen Powerboost und einen Schalter, mit dem Ihr den hinteren Teil der Brücke wieder hinausfahren lassen könnt.

Um im Level weiter zu kommen, müßt Ihr allerdings so schnell oben sein, daß beide Brückenteile noch ausgefahren sind, so daß Ihr sie überqueren könnt. Bewegt Euch jetzt auf dem oberen Teil dieses Platzes um den Palast herum, bis Ihr auf ein größeres Feld mit einem dunklen Boden kommt. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Durch eine der Nischen mit Selbstschußanlage (oder auch nicht) in den Palast zu gelangen.

Jetzt müßt Ihr eigentlich wieder nur geradlinig dem Weg (mit kleinen Umwegen) folgen. Ihr seht, daß Ihr auf dem rechten Weg seid, wenn Ihr an eine nach oben führende Rampe kommt. Am Ende dieser Rampe befindet sich ein großer leerer Raum mit einem Fenster mit toller Aussicht. Wenn Ihr jetzt weitergeht, seht Ihr vor Euch eine Tür. Dreht Euch nach links und geht den Gang entlang, bis Ihr an einen Schalter links an der Wand kommt. Für die folgenden Schritte habe ich echt eine Ewigkeit gebraucht.

O.K. also Ihr drückt diesen Schalter und eine Art Tor senkt sich. Noch bevor das Tor wieder seine Ruhestellung erreicht hat müßt Ihr den Schalter auf der Anderen Seite (direkt gegenüber vom gerade aktivierten) betätigen. Damit senkt Ihr ein zweites Tor in diesem Raum. Dieses Tor hat an seiner Oberseite zwei kleine Brücken. Am sichersten steht Ihr unter einer von ihnen. Fahrt nun mit dem Tor nach oben und geht den vor Euch erscheinenden Gang entlang, bis Ihr an ein verrostetes Lüftungsgitter kommt. Öffnet

dieses mit einem eleganten Streich Eures Lichtschwertes. Den Gang dahinter geht Ihr weiter, bis Ihr an ein im Boden eingelassenes Gitter kommt. Dies öffnet sich am leichtesten mit einem Thermaldetonator. Ihr gelangt jetzt in die kleine hermetisch abgeschlossene Kommandozentrale. Und dafür habe ich fast zwei Stunden gebraucht!!!

Öffnet nun das Gitter im Boden der Zentrale und betätigt den Schalter. Ihr gelangt so in einen großen Raum voller Stormtrooper. Habt Ihr sie erledigt besteigt den goldenen Fahrstuhl. Er braucht eine Weile, bis er unten angekommen ist. Also nicht wundern.

Level 7: Yun (0 Secrets)

Euer erster Schwertkampf mit dem Endgegner Yun. Da dieser junge Jedi noch nicht seine Ausbildung abgeschlossen hat, sollte er kein größeres Problem für Euch darstellen

Level 8: Palace Escape (5 Secrets)

Ihr befindet Euch jetzt immer noch in dem Raum, in dem Ihr gerade Yun in den Allerwertesten getreten habt. Es sei denn, er hat Euch erwischt.

Zuerst müßt Ihr Euch jetzt mit ein paar Stormtroopern herumschlagen. Dann stellt Euch auf die bronzenen Bodenplatten dort, wo sich die Schergen gerade noch aufhielten. Die Platte fährt nach unten und Ihr kommt in einen Raum, in dessen hinterer linker Ecke der Zugang zu einem geheimen Raum befindet.

Nun fahrt auf der Platte wieder ein Stück nach oben. Auf dem Weg seht Ihr eine vergitterte Nische mit einem Sicherungskasten. Mit dem Schwert öffnet Ihr das Gitter und zerstört dann die Sicherungen. Nun fährt die Plattform nach ganz oben bis rauf aufs Dach. Hier müßt Ihr aufpassen, nicht zu lange an einem Platz stehen zu bleiben, da ein paar Tie-Bomber hier herum fliegen und lustig ihre Bomben abwerfen. Am rechten Ende des Daches befindet sich (etwas unter Euch) ein Sims, auf dem Ihr Euren Weg nun fortsetzt.

Seid Ihr am Ende des Sims angelangt, springt auf die Schräge und klettert auf ihr nach oben. Oben angekommen dreht Euch nach rechts und Geht auf dem Sims, das Ihr hier vorfindet entlang. Ihr habt schließlich die Möglichkeit, eine etwas weiter unten liegende Plattform zu überqueren. Auf der anderen Seite der Plattform befindet sich ein Dach, das symmetrisch zu

dem von eben ist. Klettert nach unten und rutscht da, wo Ihr eine Tür in der Steilschräge seht hinunter. Ihr gelangt so in einen Luftkanal, in dem Ihr von einem Wachroboter angegriffen werdet. In der Richtung, aus der der Roboter kam ist ein Loch im Boden, das Euch in einen kleinen Geheimraum führt.

Nun geht das Lüftungsrohr entlang. Nach einer Weile kommt Ihr an ein Gitter im Boden. Kurz vor diesem Gitter ist die Wand auf der linken Seite etwas angerostet. Ihr könnt sie mit dem Schwert öffnen und gelangt so in einen weiteren Geheimraum. Nun springt durch das Loch im Boden, das Euch in einen normalen Gang kommen lässt. Der Weg verläuft nun geradlinig, bis Ihr die Wahl habt, entweder rechts weiter nach unten zu gehen oder nach links auf der aktuellen Ebene zu bleiben. Wenn Ihr noch Schildeinheiten benötigt, geht erst weiter nach unten.

Schließlich solltet Ihr dann aber auf der Ebene von eben nach links gehen, wo Ihr einen Aufzug findet, den Ihr mit dem Schalter neben der Lifttür holen könnt. Der Lift ist oben offen. Steigt ihm über eine der Kisten aufs Dach. Ihr seht unter dem Fahrstuhl eine helle Nische. Springt in die Nische und öffnet das kleine Gitter an der Seite mit dem Schwert. Nach einem kurzen Weg gelangt Ihr in ein großes vertikal verlaufendes Luftrohr, in dem mehrere Querstreben stecken. Geradezu seht Ihr unter Euch eine Öffnung, die der Euren gleicht. Begebt Euch über die Streben zu dieser Öffnung.

Nach einem kurzen Tunnel kommt Ihr an einen Aufzugschacht. Springt auf den Lift, der sich hier auf und ab bewegt. Fahrt auf dem Lift nach unten und springt auf den anderen in diesem Schacht befindlichen Fahrstuhl. Dieser fährt an einem hellen runden Loch vorbei, in das Ihr nun springt. Wenn Ihr Euch auf die dunkle Platte stellt, öffnet sie sich und Ihr seid eingeladen zu einer kleinen Rutschpartie.

Geht nun bis nahe an den Abgrund, dreht Euch nach links und springt auf die Plattform, von der aus Euch einige Stormtrooper beschließen. Ihr findet hier den Rail Detonator, leider nur mit drei Schuß. Von der kleinen Schräge dieser Plattform gelangt Ihr in einen Gang, an dessen Ende Ihr ein paar steile Stufen nehmen müßt. Rennt nun in den großen Windkanal hinein und springt an dessen Ende in das Loch. Ihr landet auf einem Gitter. Wenn Ihr wieder einen Luftzug hört, springt und landet in der dunklen Nische über Euch. Diese Nische ist geheim und Ihr findet ein paar Goodies. Nun rennt noch im Luftzug den Kanal hinunter und springt auf die auf der anderen Seite des Gebäudes befindlichen Öffnung. Geht auf dem Rohr nach hinten und läßt Euch dann über die tief unter Euch liegenden treppenförmig angeordneten Plattformen fallen. Dies wird Euch ein paar Lebenspunkte kosten, Ihr findet hier aber einige Medipacks.

In dem extrem dunklen Raum, in den Ihr jetzt kommt, habt Ihr die Möglichkeit, links in einen Fahrstuhl oder rechts in einen Tunnel zu gehen. Es bringt Euch zwar im Level nicht weiter, Ihr solltet aber erst einmal in den Tunnel gehen, in dem neben einigen Bösewichten eine ganze Menge Goodies auf Euch warten.

Schließlich benutzt den Fahrstuhl. Ihr fahrt eine ganze Weile nach oben, bis Ihr schließlich an einem Tunnel stehenbleibt. Geht nun den Tunnel entlang bis zu seinem Ende, dann nach rechts auf den sich bewegenden Metallplatten entlang auf die sichere Plattform und jetzt müßt Ihr nur noch auf Euer Taxi warten.

Level 9: Fuel Station Launch (10 Secrets)

Ihr habt zu Beginn dieses Levels eigentlich nur eine Richtung, in die Ihr gehen könnt. Es sei denn, Ihr wollt Euch von der Brüstung zu Eurer Rechten zu Tode stürzen.

Geht also erst einmal den Weg entlang, bis Ihr auf den Ugnaught stoßt, der sich an einer kleinen Schalttafel zu schaffen macht. Springt auf das Podest, an dem sich die Tafel befindet und springt dann zu dem Raum mit der offenen Decke. Hier findet Ihr Schildeinheiten und Ladungen für den Railtracer.

Nun geht die Treppe auf der anderen Seite hinauf und springt dann unter das Rohr, das links erscheint, wenn Ihr noch ein Stück geradeaus geht.

Kriecht unter dem Rohr hindurch und springt dann auf das rechts erscheinende dunkle Sims, das Euch zu einer kleinen hellen Rampe führt. Steigt die Rampe hinauf und Ihr kommt in einen kleinen Geheimraum, in dem Ihr vornehmlich Powercells findet.

Nun springt auf den Platz vor dem Sims. Ihr begegnet hier zum ersten Mal einem Trandoshan. Wenn er stirbt, hinterläßt er Euch sein Erschütterungsgewehr. Folgt dem Weg und Ihr gelangt an eine verschlossene Tür. Wenn Ihr direkt vor der Tür steht, dreht Euch 90 Grad nach links und geht geradeaus, bis Ihr nach rechts in den engen Gang hineingehen könnt.

Ihr kommt jetzt durch eine Öffnung nach links unten in einen dunklen Tunnel mit beleuchteten Tafeln an den Wänden. Hier müßt Ihr Euch überwiegend kriechend fortbewegen. Habt Ihr den Tunnel verlassen bleibt Euch nur ein Weg zu gehen. Schließlich gelangt Ihr über die Rampen in das Gebäude, in dessen ersten Stockwerk Ihr den gelben Schlüssel findet. Wenn Ihr noch weiter nach oben geht, erhaltet Ihr noch ein paar Schildeinheiten.

Nun geht zurück zu der Tür, durch die Ihr gerade eben nicht gehen konntet.

Mit dem gelben Schlüssel ist sie kein Hindernis mehr. Wenn Ihr keine Sterne in die Kunst zu Springen investiert habt und nicht mehr den Weg zurück gehen könnt, den Ihr gekommen seid, könnt Ihr von der Plattform direkt neben dem gelben Schlüssel auf den Platz springen, an dem Ihr den Level begonnen habt.

Seid Ihr schließlich durch die Tür mit dem Schloß für den Gelben Schlüssel gegangen, wird Euch angezeigt, daß Ihr ein Missionsziel erfüllt habt. Geht jetzt geradeaus, bis Ihr an einen Schalter kommt, über dem ein grünes Fenster ist. Drückt den Schalter und Ihr könnt nach ein paar Sekunden sehen, daß eine Flüssigkeit bis zur Hälfte des Fensters hoch gepumpt wurde. Jetzt geht um den großen Flüssigkeitsbehälter herum. Wenn Ihr ein Stück abwärts gegangen seid, kommt Ihr an eine Tür, neben der Euch ein Stormtrooper aus einem Fenster unter Beschuß nimmt. Ihr könnt auf das Dach dieses kleinen Gebäudes springen, um ein weiteres Geheimnis aufzudecken.

Seid Ihr durch die Tür gegangen, begebt Euch erst einmal zu dem kleinen Lift, den Ihr erst hinauf holen müßt. Wenn Ihr mit diesem Lift nach unten gefahren seid, schaut nach links oben. Dort befindet sich eine kleine geheime Nische. Fahrt jetzt wieder nach oben und geht bis zu der Gelben Wandtafel, neben der sich eine weitere Tür befindet. Geht durch diese zweite Tür und folgt dann dem Weg bis Ihr an ein nach unten führendes Loch in einer Ecke gelangt.

Mit dem Schalter neben dem Loch holt Ihr einen Lift nach oben, mit dem Ihr ganz nach unten fahrt. Geht jetzt durch die Tür (wenn Ihr hinter der Tür in die rechte Nische geht und nach rechts hochspringt, findet Ihr eine kleine dunkle geheime Nische) neben der gelben Tafel und folgt den Gängen, in denen Ihr Euch teilweise wieder bücken müßt bis runter zum dritten Pumpenschalter, den Ihr aber wie den zweiten nicht betätigst. Rechts neben dem Schalter führt ein schmaler Gang zu einem Lift führt. Fahrt mit ihm nach oben und Ihr seht geradezu schon den gelben Schraubenschlüssel.

Jetzt geht wieder zurück zum dritten Pumpenschalter und springt auf die unter Euch liegende Plattform. Von hier aus könnt Ihr auf die in der Mitte liegende Plattform springen, auf der Ihr die passende Schraube zum gerade gefundenen Schlüssel findet. Geht durch das sich öffnende Tor und verschließt es, wenn Ihr hindurch seid wieder. Nun überquert die kleine Brücke und geht durch das Tor auf der anderen Seite.

Folgt jetzt dem Weg, der Euch zu dem Aufzug bringt, der mit Euch nach unten fährt. Verlaßt den Lift und steigt aber gleich wieder ein. Wenn Ihr wieder oben seid, bleibt einfach noch etwas stehen und er setzt sich nach

einigen Sekunden weiter nach oben in Bewegung, wo Ihr wieder einen geheimen Raum findet. Angrenzend zu diesem Raum befindet sich einer mit mehreren großen und kleinen Tanks. Sprengt sie und Ihr seht in der Wand ein kleines Loch, das ein weiteres Geheimnis beherbergt. Wenn Ihr das Loch verlassen habt, schaut die Wand über dem Loch hinauf. Ihr seht noch ein Loch weiter oben, das Ihr mit dem Machtprung erreichen könnt. Auch dieses Loch ist ein Geheimnis. Jetzt fahrt mit dem Lift wieder nach ganz unten.

Jetzt bleibt Euch nur ein Weg bis Ihr an einen Schalter kommt. Mit ihm senkt Ihr den Boden ab, Ihr gelangt auf die Oberseite einer riesigen Pipeline.

Am anderen Ende der Pipe befinden sich drei großkalibrige Selbstschußanlagen, die aber nicht all zu viel aushalten. Trotzdem solltet Ihr bemüht sein, nicht viele Treffer abzukriegen.

Bei der Explosion einer der Selbstschußanlagen reißt die Wand an einer Seite auf und gibt den Zugang zu einem kleinen Geheimnis frei. Begebt Euch jetzt auf die rechte Pipeline und auf die Rückseite des Ansatzes. Hier befindet sich auch ein Loch in der Wand, das ein Geheimnis darstellt. Nun geht durch die Tür gegenüber dem Loch. Rechts kommt ein Zimmer mit drei Schaltern. Betätigkt die Schalter von links nach rechts und Ihr könnt die Lichter über den Schaltern erlöschen sehen.

Nun setzt Euren Weg fort. Der Lift, den Ihr besteigt, bringt Euch ein ganzes Stück nach unten. Hier findet Ihr einen Schalter, der Ein großes Schleusentor öffnet. Begebt Euch nun zum nächsten Schleusentor und öffnet dies. Beachtet bitte, daß immer nur ein Tor offenstehen kann. Hinter dem dritten Tor kommt Ihr an eine Gabelung. Geht in die rechte Röhre und immer geradeaus, bis Ihr schließlich in ein Loch fällt und eine ganze Weile Röhren herunter rutscht.

Ihr landet letztendlich in einer riesigen runden Kammer mit einem runden Gebilde in der Mitte, auf dem ein Gullideckel sitzt, den Ihr mit dem Lichtschwert öffnen könnt. Ihr fällt wieder ein Stück nach unten und landet dann in einem, auf den ersten Blick recht unübersichtlichen Gang. Klettert zuerst links auf das Sims und betretet die kleine Nische, in der Ihr eine Schildeinheit und ein Geheimnis erhaltet.

Dann folgt dem Weg rechts, die Treppe hinauf, durch die Tür und den weiterhin geradlinig verlaufenden Weg bis hin zu einem Fahrstuhl. Wenn Ihr noch Schilde braucht, steigt beim ersten stopp aus. Ansonsten könnt Ihr gleich auf dem Lift bleiben, der nach ein paar -Sekunden seinen Weg nach oben fortsetzt. Nun ist der Weg wieder eindeutig. Ihr kommt schließlich an einen Lift, der wirklich lange nach oben unterwegs ist. Wenn Ihr den Lift oben wieder verlassen habt, folgt weiterhin dem Weg bis auf die Pipeline

und bis zu Ihrem Ende. Dann links nach unten und schließlich kommt Ihr an den Tankhahn von 8t88s Raumschiff. Von diesem müßt Ihr jetzt nur noch aufs Schiff springen und wieder könnt Ihr einen Level abhaken. Mit dem Springen solltet Ihr aber schnell sein, da das Schiff sonst ohne Euch abfliegt.

Level 10: 8t88's Reward (6 Secrets)

Ihr befindet Euch nun auf 8t88s Raumschiff. Geht die Rampe, vor der Ihr steht hinauf und auf der anderen Seite wieder herunter. Ihr gelangt auf einen freien Platz. In einiger Entfernung zu Eurer rechten befindet sich eine lästige Selbstschußanlage.

Überquert die große Luke und geht durch die kleine Tür rechts vor Euch. Ihr kommt in einen dunklen Raum. Geht links oder rechts an der Rampe vorbei und Ihr könnt Euch ein paar Schildeinheiten in einer geheimen Nische holen.

Schließlich geht die Rampe hinauf. Ihr betretet eine Kommandozentrale. An dem Fenster ist ein Schalter, mit dem Ihr die große Luke öffnen könnt. Die beiden Schiebetüren, die sich in dem Raum unter der Luke befinden, öffnet Ihr mit dem Lichtschwert. Egal durch welche der Türen Ihr geht, Ihr kommt in einen Raum mit einigen Kisten. Auch hier findet Ihr eine Tür, durch die Ihr in einen rot erleuchteten Raum gelangt. Hier ist es egal, ob Ihr über die Brücke oder die nach unten führenden Rampen Euren Weg fortsetzt. Ihr landet schließlich in einem Raum am Fuße zweier großer Stufen mit drei Türen. Zwei der Türen sind verschlossen. Die mittlere lässt sich öffnen.

Seid Ihr durch die Tür hindurchgegangen, betretet einen der beiden Lifte, die Ihr hier vorfindet. Ihr bekommt Zugang zu einem Raum mit mehreren Kisten. Über der Kiste auf der rechten Seite befindet sich ein Loch, das in einen geheimen Raum führt. Nun begebt Euch wieder zurück in den Raum, in dem Ihr den Lift betreten habt. Jetzt geht durch die Tür, auf der linken Seite vom Eingang aus gesehen. Nach einer weiteren Tür gelangt Ihr in einen Raum, in dem Ihr den roten Schlüssel findet. Nun geht erst einmal wieder kurz zurück zu dem Raum mit den beiden verschlossenen Türen. Hinter ihnen findet Ihr eine Menge Goodies. Habt Ihr sie mitgenommen, geht wieder zurück zu dem Raum, in dem Ihr den roten Schlüssel gefunden habt.

Verlaßt den Raum durch die weitere Tür und folgt dem Weg weiter. Begebt Euch auf die zweite Ebene von oben und springt auf den von der Brücke erreichbaren Absatz. Auf der linken Seite dieses Absatzes befindet

sich eine Tür, durch die Ihr in einen größeren Raum mit einigen Stormtroopern kommt. Gleich neben der Rampe befindet sich an der Wand des Raumes ein kleiner Schalter, der eventuell etwas schwer zu finden ist. Nicht verzagen, es gibt ihn. Drückt diesen Schalter und begebt Euch über die Rampe in einen Raum, der nahezu identisch mit diesem ist. In diesem Raum findet Ihr aber auch noch den blauen Schlüssel. Auch hier befindet sich, an selber Stelle wie eben, ein Schalter, den Ihr betätigten. Ihr habt jetzt die Schutzschilder des Raumschiffs ausgeschaltet.

Begebt Euch nun weiter nach oben. An der höchsten Stelle dieses Abschnitts findet Ihr hinter einer gelb-schwarz gestreiften Linie eine Tür. In dem Gang hinter der Tür bekommt Ihr erst einmal ein paar Goodies (fast) geschenkt. Folgt dem Weg weiter bis zu einem Lift. Schließlich landet Ihr in einem Raum, der scheinbar eine Sackgasse ist. Ihr könnt allerdings über sehr schmale Absätze an den Wänden nach oben bis zum Ventilator, der sich hier oben dreht. Auf jeder Seite des Ventilators befindet sich eine Sicherung, die Ihr zerstören müßt, um den Ventilator anzuhalten. Hinter der zweiten Sicherung befindet sich eine geheime dunkle Nische.

Geht jetzt durch das Lüftungsrohr hinter dem Ventilator. Laßt Euch mehr oder weniger bis zu einer kleinen Tür treiben, die Ihr schnell finden solltet. In den Lüftungsschächten sind auch noch, ganz dicht neben einander zwei geheimen Stellen. Hinter der kleinen Pforte befindet sich eine Art Hauptabluftkanal. Achtung! Wenn Ihr zu dicht an den Rand kommt, werdet Ihr nach oben weg gesaugt und in den Tod gerissen. Am anderen Ende des Raumes ist eine Tür, die Euch zu einem weiteren Lift bringt, mit dem Ihr in eine kleine Kommandozentrale kommt.

Hier am Fenster befinden sich zwei Schalter. Es ist egal, welchen der beiden Ihr benutzt. Ihr schaltet mit beiden den Luftstrom aus. Nun springt in die Mitte des Raumes. In einer der vier Nischen befindet sich ein Gitter. Zerschlagt dieses mit dem Schwert und geht hindurch. Kurz hinter dem Gitter befindet sich ein Quergang, der Euch in das letzte Geheimnis dieses Levels bringt. Gebt Euch nun dem Luftstrom hin, der Euch zum Landeplatz von 8t88s Shuttle bringt. Nun müßt Ihr nur noch das große Hangartor am anderen Ende der Halle öffnen und wieder habt Ihr einen Level hinter Euch gelassen.

Level 11: The Brothers of the Sith (0 Secrets)

Jetzt müßt Ihr gegen die beiden ungleichen Brüder Gork und Pic kämpfen. Gorc ist sehr groß, wohingegen Pic sehr klein ist. Da sich Pic des öfteren

unsichtbar macht, solltet Ihr das Force Sight einsetzen, um ihn nicht aus den Augen zu verlieren. Versucht jedoch zuerst Gorc zu erledigen, um dem Force Grip zu entgehen, wenn Ihr Euch um Pic kümmert. Habt Ihr sie beide getötet, geht wieder zurück in den Raum, in dem noch 8t88s Rest steht und berührt ihn. So habt Ihr dann den elften Level auch abgeschlossen.

Level 12: Escape with the Map (4 Secrets)

Ihr befindet Euch immer noch im Hangar, in dem Level 10 geendet hat. Begebt Euch durch eines der beiden Hangartore links oder rechts. Welchen Weg Ihr nehmt ist vollkommen gleich. Irgendwann treffen sich beide Wege an einem weiteren Tor. Hinter dem Tor befindet sich auf der linken Seite eine Tür. Folgt dem Weg, bis Ihr die Möglichkeit habt, entweder links in einen offenen Gang oder geradeaus durch eine Tür zu gehen. Lauft geradeaus durch die Tür und fahrt dann mit dem Lift nach unten. Lauft links immer an der Wand entlang, bis Ihr in eine kleine geheime Nische gelangt.

Nun geht weiter zu dem breiten Förderband. Wenn Ihr es jetzt betretet werdet Ihr aber nicht weit kommen. Ihr werdet von einem Kraftfeld aufgehalten. Rechts neben dem Kraftfeld befindet sich jedoch ein Schalter, mit dem Ihr es deaktivieren könnt. Jetzt müßt Ihr nur die Selbstschußanlage ausschalten. Habt Ihr sie hinter Euch gebracht, haltet Euch scharf rechts und benutzt den kleinen Lift, um oben auf eine recht dunkle Ebene zu gelangen. Eine der großen Kisten, die sich hier befinden, ist an einer Seite rostig. Ihr könnt die Stelle wunderbar mit der IR-Brille erkennen. Öffnet die Kiste mit dem Schwert und holt Euch ein paar geheime Goodies. Bewegt Euch nun über die hier oben angebrachten großen Kisten, die auf einer Höhe direkt neben einander hängen. Nach der dritten Kiste seht Ihr vor Euch eine dunkle Nische. Springt in diese Nische und holt Euch ein Geheimnis. Nun springt wieder aufs Förderband.

Bevor Ihr gegen das nächste Kraftfeld gedrückt werdet springt nach rechts ab und in den kleinen Gang, der sich hier auftut hinein. Folgt dem Weg und springt dann auf die erste große Kiste geradezu, wenn es so scheint, als würde der Weg nur nach links durch die Tür weitergehen. Benutzt den Macht-Sprung, um von der Kiste auf den über Euch liegenden Absatz zu gelangen. Sorry, aber ich habe keine andere Möglichkeit gefunden. Es kann aber sein, daß es einen Weg über die Kisten gibt. Hier oben angekommen ist es nicht weit bis zum blauen Schlüssel.

Nun geht durch die weiße Tür in die Halle mit dem runden Lift in der Mitte. Betretet den Lift, der nun mit Euch nach oben fährt. Ihr kommt jetzt

in einen Raum mit zwei weißen, einer roten und einer gelben Nische. Ein Offizier, den Ihr hier oben töten könnt, lässt den gelben Schlüssel fallen. Geht nun in die linke der beiden weißen Nischen. Ein Lift fährt Euch in einen kleinen Raum, in dem Ihr den roten Schlüssel findet.

Nun fahrt wieder nach unten und betretet die gelbe Nische. Auch hier befindet sich ein Lift. Fahrt mit ihm nach oben, steigt aber noch nicht aus. Er fährt noch weiter nach oben. Ihr findet den grünen Schlüssel. Fahrt nun wieder auf die mittlere Ebene und steigt aus. Hier befindet sich ein Kippschalter. Mit ihm lässt Ihr eine fahrbare Brücke hinter der hier befindlichen Tür erscheinen. Überquert sie und verfahrt dann an der roten Tür und am blauen Schalter genau so. Schließlich wiederholt es noch einmal an der grünen Tür.

Fahrt mit dem Lift nach oben und folgt dem Weg. Ihr gelangt in einen rot beleuchteten Raum. Durchquert den Raum. Ihr kommt an eine Rampe, die so aussieht, wie die, über die Ihr diesen Raum betreten habt. Ihr gelangt schließlich auf eine Runde Ebene, auf deren anderer Seite sich eine Tür befindet, die Euch in einen Raum mit noch ein paar Schergen führt. Jetzt müsst Ihr nur noch durch die Tür etwas weiter unten gehen und Euch abholen lassen.

Level 13: The lost Planet of the Jedi (7 Secrets)

Ihr beginnt diesen Level auf einer Anhöhe auf dem Planet der Jedi. Geht nach unten. Ihr kommt an einen Fluß, an dem Ihr entscheiden müsst, ob Ihr links oder rechts gehen wollt.

Geht den linken Weg und folgt ihm, bis Ihr an einen kleinen Kommando-raum kommt. Wenn Ihr ein Geheimnis aufdecken wollt, geht weder den einen, noch den anderen Weg, sondern direkt in den Fluß. Wenn Ihr unter einer Brücke hindurch schwimmt, seht Ihr über Euch ein Loch, in das Ihr springen könnt, um ein Geheimnis zu holen. Zerschlagt das viereckige Feld an der Wand mit dem Schwert. Verlaßt den Raum jetzt und begebt Euch auf den nach oben führenden Pfad gegenüber dem kleinen Raum. Hinter einem Kraftfeld seht Ihr ein paar Mailocs aufgeregt hin und her flattern. Merkt Euch die Position, Ihr müsst nachher noch einmal hier her. Am Ende des Pfades geht nach rechts. Ihr kommt wieder in einen Raum, in dem solch ein viereckiges Feld auf seine Zerstörung wartet.

Geht nun durch die Tür mit dem gelben Rahmen und folgt dem Weg nach oben. Wenn Ihr von links aus einem Gang von ein paar Stormtroopern angegriffen werdet, geht weiter geradeaus. Ihr kommt so an eine weitere Tafel, die Ihr zerstört. Nun geht zurück zu dem Raum, bei dem Ihr auch die

zweite Tafel zerstört habt. Überquert die Brücke und geht geradeaus in die Richtung, aus der Ihr stark beschossen werdet. In der Nische, in der sich die linke Selbstschußanlage befindet, befindet sich auch der Zugang zu einem Geheimnis.

Geht nach oben und zerschlägt das Gitter links mit dem Schwert. Springt durch das Loch auf die Brücke unter Euch und kämpft Euch bis an ihr Ende. Dort geht, bevor Ihr den Lift besteigt nach rechts und zerschießt die Fässer am Ende des Raumes. Unter einem Faß tut sich die Öffnung zu einem kleinen geheimen Raum auf. Nun besteigt den kleinen Lift am Ende der Brücke. Ihr gelangt mit Ihm an die letzte zu zerstörende Schalttafel.

Jetzt geht zurück zu dem Kraftfeld, hinter dem die Mailocs herum schwirrten. Das Kraftfeld ist nun ausgeschaltet und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen.

Ihr kommt an einen kleinen Tümpel. Taucht unter. Ihr seht auf der linken Seite einen Abgrund unter Wasser, der Euch in ein ebenfalls unter Wasser gelegenes Tunnelsystem führt, das Euch schließlich zu einem Fluß bringt. Gleich zu Beginn seht Ihr rechts jedoch eine Öffnung. Taucht hier hinein, verlaßt das Wasser und geht die Rampe hinauf. An ihrem Ende geht rechts bis zum Abgrund und schaut nach links. Ihr seht eine weitere Rampe. Springt auf diese Rampe und benutzt den Machtsprung, um in eine geheime Nische zu gelangen. Dann geht wieder zurück, paßt aber auf, daß Ihr Euch nicht zu Tode stürzt. Einfacher ist es, von der Rampe nach links in die Nische zu gehen. Ihr gelangt auch so zu dem Fluß, den ich bereits erwähnt habe.

Schwimmt zuerst nach links bis zum Wasserfall. Dann laßt Euch treiben und schaut nach links unten. Wenn Ihr durch die kleine Öffnung taucht, die Ihr dort sehen solltet, findet Ihr eine weitere geheime Kammer. Nun geht wieder zurück zum Fluß. Laßt Euch treiben. Kurz vor dem Ende des Stromes befindet sich , nur ein Stück unter Wasser, rechts ein Zugang, der Euch zu einem See leitet.

Steigt aus dem Wasser und geht den schmalen Pfad am Rande des Sees hinauf. Vielleicht habt Ihr das Loch in der Felswand bereits bemerkt. Von der Rampe könnt Ihr hier hinein springen und Euch ein weiteres Geheimnis holen. Anschließend geht wieder die Rampe hinauf, diesmal aber bis zum Ende. Ihr gelangt an einen in den Stein gebauten Stormtrooper-Stützpunkt. Hier findet sich ein Lift. Wenn Ihr aus dem Lift steigt, seht Ihr direkt vor Euch zwei aufeinander gestapelte Kisten. Springt auf sie, um ein weiteres Geheimnis zu erheischen. Auf der rechten Seite des Raumes befindet sich ein Tor. Macht Euch jetzt auf den Kampf mit einem AT-ST gefaßt. Nun geht zurück zum Aufzug. Er sollt inzwischen wieder nach oben gefahren sein. Wenn nicht, wartet einfach noch ein paar Sekunden.

Unter dem Lift ist ein Gitter, das Ihr mit dem Schwert öffnen könnt. Ihr fällt in ein Loch, in dem Ihr den Weg, nachdem Ihr ein weiteres Gitter zerstört habt, fortsetzt. Ihr kommt auf eine über den Fluß führende Röhre, an deren Ende eine Tunnelgabelung erscheint. Es ist egal, welchen Weg Ihr hier einschlagt, Ihr gelangt auf beiden an ein Gitter an der Decke, das Ihr mit dem Schwert aufschneidet und so auf die Ebene hinter dem gelben Kraftfeld, das von dem AT-ST beschützt wurde, kommt.

Links neben dem Kraftfeld führt ein schmaler grauer Weg nach oben, der Euch zu einem Schalter bringt, mit dem Ihr ein großes Tor öffnen könnt. Tut dies und begebt Euch durch das Tor. Dahinter solltet Ihr das Tor gleich wieder schließen. Auf einen Kampf mit den Stormtroopern würde ich es nicht unbedingt ankommen lassen. Für jeden toten kommt nämlich gleich wieder ein neuer hinzu.

In der Nische vor Euch befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr einen Lift runter holen könnt. Fahrt mit dem Lift nach oben. In der Nische mit den beiden grauen Offizieren befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr ein weiteres Tor öffnen könnt. Geht hindurch und Ihr könnt wieder einen Level abhaken.

Level 14: MAW - The Revenge (0 Secrets)

Es folgt nun ein Duell mit MAW. In dem kurzen Vorspann fährt die Kamera bereits alle Stellen ab, zu denen sich MAW im Laufe des Kampfes zurückzieht. Schaut also genau hin. Folgt ihm so schnell wie möglich, wenn er versucht zu flüchten, dann sollte auch dieser Endgegner relativ schnell das Zeitliche segnen.

Level 15: Into the Dark Side (1 Secret)

Ihr befindet Euch nun auf dem abstürzenden Raumschiff von 8t88. Dreht Euch um 180 Grad und schaut Euch um. Vor Euch befindet sich ein Tor, links und rechts je ein Gang. Über dem linken Gang befindet sich der Zugang zu einem kleinen Tunnel. Wenn Ihr versessen darauf seid, alle Geheimnisse zu erforschen, springt einfach in diesen Tunnel und geht ein Stück in ihn hinein. Goodies findet Ihr hier aber nicht. Nun geht zurück.

Benutzt den linken Gang. Ihr fällt in eine Halle. Auf einer Seite befindet sich, ganz in der Nähe einiger umgestürzter Kisten ein Loch. Springt in dieses Loch und macht schnell, daß Ihr aus dem Gang hinaus kommt.

Hinter Euch rutscht nämlich eine Kiste nach unten. Ihr landet in einer ähnlichen Halle, in der ein Stormtrooper von der Euch verfolgenden Kiste erschlagen wird. Außerdem befindet sich hier noch eine Robotersonde.

Bewegt Euch zum Ende der Halle und springt in den Raum, in dem sich acht der explosiven Fässer gegenüberstehen. Ihr müßt den Machtprung benutzen, um hier hinauf zu gelangen. Am Ende dieses Raumes befindet sich eine Tür, durch die Ihr in einen Gang kommt, der Euch zu einem weiteren bringt. Ihr erkennt den richtigen Weg an einem grünen Pfeil, der auf den Seiten des Ganges erscheint. Folgt dem Gang in Pfeilrichtung. Bevor Ihr den nächsten Gang betretet, laßt erst einmal die Kiste vor Euch herunter rutschen. So werdet Ihr nicht von ihr zerquetscht und außerdem nimmt sie noch eine Robotersonde mit. Geht nun hinunter bis zu der Kiste und rechts neben Ihr hinauf. Ihr kommt in eine Halle mit einer weiteren Robotersonde, an deren Ende Ihr einen kleinen Kran sehen könnt. An den Wänden des anschließenden Ganges befinden sich gelbe Pfeile. Folgt dem Gang bis zum Ende und schaut dann nach unten. Ihr seht einen kleinen Tunnel mit grünen Pfeilen. Geht in diesen Tunnel hinein. An seinem Ende geht durch die Tür und in die dahinter liegende Halle, in der ein paar R2-Einheiten umher purzeln. Jetzt wieder um 180 Grad drehen und Ihr seht einen quer verlaufenden Gang mit roten Pfeilen, die allerdings in verschiedene Richtungen weisen.

Geht zuerst nach rechts und folgt dem Weg bis zu einer kleinen Rampe, die wohl früher mal nach unten führte. Am Ende dieser kleinen Rampe befindet sich eine Tür, auf der rechten Seite. Durchquert diese Tür und folgt dem Weg weiter. Auch hier finden sich wieder rote Pfeile, die Euch anzeigen, daß Ihr auf dem rechten Weg seid. Außerdem taumelt hier ein Mausroboter herum. Ihr kommt schließlich in einen Raum, in dem direkt gegenüber voneinander zwei Schalter hängen. Aktiviert die Schalter und begebt Euch wieder zurück zu der Stelle, an der sich der Weg geteilt hat.

Nun geht links in den Gang, den die roten Pfeile anzeigen. Folgt dem Weg und geht die links erscheinende Rampe hinunter an deren Ende Euer Weg wieder von grünen Pfeilen markiert wird. Hinter der vor Euch liegenden Tür seht Ihr schon Euer Raumschiff. Jetzt müßt Ihr nur noch den Schalter rechts drücken, um die Rampe zu Eurem Schiff hoch zu holen. Geht die Rampe entlang und der Level endet.

Level 16: Sariss (0 Secrets)

Wieder einmal ein Schwertkampf. Diesmal steht Euch Sariss gegenüber, der jedoch häufiger seine Macht einsetzen wird, als sein Lichtschwert. Ihr

solltet während des Kampfes hin und wieder von der Force Healing und den umher liegenden Medikits Gebrauch machen.

Level 17: The Valley Tower Ascent (6 Secrets)

Ihr steht zu Beginn dieses Levels an einem Abgrund. Dreht Euch um und Ihr seht eine Tür und rechts daneben einen nach oben führenden Gang. Die Tür ist verschlossen, geht also den Gang hinauf in einen kleinen Raum, in dem sich der Schalter befindet, der die Tür öffnet.

Nun geht durch die Tür, die nur ein paar Sekunden offen bleibt. Ihr gelangt an einen riesigen Walker. Hinter dem Walker befindet sich ein Lift, der Euch auf einen über Euch liegenden Gang bringt. Hinter dem Walker befindet sich eine Tür, die Euch Zugang in das innere des Berges gewährt. Rechts befindet sich nun ein großer Aufzug, den Ihr wegen einem Kraftfeld jedoch nicht betreten könnt. Geht also auf der linken Seite in den linken (nach oben führenden) Gang. In dem kleinen Raum, in den Euch der Gang führt, findet Ihr den Schalter, mit dem Ihr das Kraftfeld ausschalten könnt.

Fahrt mit dem Lift nach unten (rechter Knopf) und bewegt Euch über die Stahlstreben zu dem Gitter links von Euch. Öffnet dieses und das dahinter liegende Gitter mit dem Schwert und springt in den Abgrund vor Euch. Keine Angst, ich will Euch jetzt nicht in den sicheren Tod schicken. In diesem Abgrund weht ein Luftstrom nach oben, der Euch auffängt. Ihr gelangt jetzt auf einen kleinen Absatz mit einem Schalter und einer Tür, hinter der bereits ein paar Schergen auf Euch warten. Aktiviert den Schalter und springt auf eine der nach oben fliegenden Kisten, die Euch wieder zurück zu der über Euch liegenden Ebene bringen.

Nun geht wieder zum Aufzug zurück und fahrt mit ihm ganz nach oben. Begebt Euch irgendwie auf eine der Kisten, die sich hier bewegen und fahrt bis zu der runden Öffnung auf der rechten Seite. In diese Öffnung springt Ihr hinein. Bleibt auf keinen Fall auf einer Kiste stehen. Ihr werdet sonst von einem Kraftfeld zerquetscht.

Geht den runden Tunnel entlang bis zu einer Tür, durch diese Tür und dann laßt Euch in den Luftstrom fallen, der Euch wieder an die frische Luft bringt.

Schaut nach unten und Ihr seht zwei gepanzerte Selbstschußanlagen und ein paar Stormtrooper. Macht allen erst einmal von hier oben den Garaus. Dann begebt Euch nach unten. Hier unten steigt Ihr nun auf den großen Fahrstuhl und fahrt mit ihm wieder nach oben (ganz nach oben).

Verlaßt den Lift, geht dann durch die links erscheinende Tür und fahrt mit dem kleinen Lift in diesem Raum wieder etwas nach unten. Nun überquert die Brücke, wartet aber besser ab, wenn hier gerade ein Luftzug entlangschießt. Wenn Ihr dem Weg nun folgt, gelangt Ihr an einen Schalter, der eine Art Brücke bewegt. Wenn Ihr Euch umdreht und etwas nach oben schaut, seht Ihr, wohin Ihr jetzt wieder zurück müßt.

Fahrt nun auf die andere Seite der Schlucht. Geht den kurzen Gang bis zum Ende und dreht Euch dann nach links. Geht zu dem Raum, den Ihr nun seht und sprengt die Kisten, die sich hier befinden. Eine der Kisten sprengt ein Loch in den Boden des Raumes. In diesem (geheimen) Loch findet Ihr eine Panzerweste.

Begebt Euch nun zum Abgrund und schaut hinunter. Ihr seht einen Vorsprung, auf den Ihr jetzt springt. Sofort werdet Ihr unter Beschuß genommen. Am Ende der Halle, in der Ihr nun steht, befindet sich ein kleines Zimmer mit einem Lift. Mit diesem Lift fahrt Ihr nun wieder nach oben. Geht die Rampe hinauf und fahrt dann wieder einmal mit einem Lift nach oben.

Ihr gelangt nun wieder auf eine Plattform mit zwei großen Selbstschußanlagen. und einigen Stormtroopern. Bewegt Euch an den Kisten und einem weiteren Luftstrom vorbei bis Ihr schließlich wieder einmal an einen Lift gelangt, mit dem Ihr wieder weiter nach oben kommt. Links befindet sich nun wieder ein Windkanal, der Luft nach oben bläst. Wenn Ihr vor dem Kanal steht und etwas nach rechts seht, erkennt Ihr einen dunklen runden Zugang, in den Ihr nun springt. Geht den dunklen Tunnel entlang bis Ihr wieder an einen Windkanal kommt, der dem von eben aufs Haar gleicht. Springt geradeaus in den Raum hinein und nehmt dann den Aufzug nach unten.

Ganz unten findet Ihr einen Kommandoraum, der direkt an einem Windkanal gebaut ist. Jetzt muß es etwas schnell gehen. Drückt den Schalter an der Wand, das Licht wird gelb, Nun rennt den nach unten führenden Tunnel entlang, bis Ihr in einen ähnlichen Raum kommt. drückt auch hier den Schalter an der Wand und das Licht wird rot. Nun springt durch das Fenster in den stillgelegten Windkanal und in das Loch, das sich hier im Boden befindet. Der Boden des Loches ist eine Tür, durch die Ihr in einen weiteren, diesmal allerdings anders aussehenden Kommandoraum gelangt. Ganz in der Nähe der Stelle, an die Ihr gesprungen seid befindet sich ein roter Schalter. Aktiviert diesen und geht dann in einen der jeweils zu einem Aufzug führenden Gänge.

Folgt dem Weg weiter und Ihr gelangt an eine rot umrandete Tür. Folgt nun dem geradlinig verlaufenden Weg weiter, bis Ihr zu einem kleinen Raum kommt, in dem neben einem Fenster, durch das Ihr direkten Blick

auf zwei rote und einen gelben Balken habt, ein Schalter hängt. Mit diesem Schalter öffnet Ihr ein Tor, das Ihr auch sehen könnt, wenn Ihr an den bunten Balken herunter seht.

Nun setzt Euren Weg fort, bis es anscheinend nicht mehr weitergeht. Springt einfach in den Luftstrom, der aus dem geöffneten Tor kommt. dieser trägt Euch nach oben bis in einen kleinen dunklen Raum, in dem Ihr wieder einmal ein Gitter mit Eurem Schwert öffnet. Nach einem kurzen Gang kommt Ihr wieder an einen Lift, mit dem Ihr diesen Level beendet.

Level 18: Descent into the Valley

Ihr befindet Euch immer noch in dem Lift, in dem Ihr Level 17 beendet habt. Sobald Ihr ihn verlaßt, schließt sich hinter Euch die Tür. Durchquert den vor Euch liegenden Raum und geht dann den leicht nach unten führenden Gang hinunter. Ihr kommt in einen kleinen Raum mit einem Lift, der Euch nach unten bringt.

Seid Ihr unten angekommen, hört Ihr Schüsse. Da sich die Schergen aber hinter einer undurchdringbaren Glasscheibe befinden, könnt Ihr ihre Attacken vergessen. Springt hier hinunter. Das kostet Euch zwar ein paar Lebenspunkte, die Euch aber nicht besonders weh tun sollten. In der Ecke links vor Euch befindet sich ein kleiner Lift. Fahrt mit ihm ganz (zwei Stockwerke) nach oben und springt dann auf den Absatz vor Euch, bevor der Lift wieder nach unten fährt. Ihr seht vor Euch ein Loch in der Wand, in dem sich eine Panzerweste dreht. Springt hier hinein, um Euch auch ein Geheimnis zu holen.

Nun folgt dem Weg weiter, bis sich der Weg teilt. Wenn Ihr in diesem Raum nach oben schaut, seht Ihr einen dreieckigen Absatz über Euch, den Ihr mit dem Machtsprung erreichen könnt. Dies ist wieder ein geheimer Ort. Geht die Rampe nach links hinauf, wo sich das rote Gitter befindet. Folgt dem Weg hier weiter, bis Ihr vor zwei Türen steht. Die rechte läßt sich noch nicht öffnen, merkt Euch aber den Weg zu dieser Tür, hinter der sich ein Kommandoraum befindet. Folgt dem Weg also durch die linke Tür. Dort, wo das Loch im Boden ist, seht Ihr einen Absatz über Euch, den Ihr mit dem Machtsprung erreichen könnt. Auch hier befindet sich wieder ein geheimes, wenn auch nicht lauschiges Plätzchen.

Jetzt geht Ihr am Rand um das Loch im Boden herum bis unter die Rampe, über die Ihr gekommen seid. Hier finden sich ein paar Rail Charges. Legt eine Miene oder einen Thermal Detonator und macht Euch erst mal weg. Nach der Explosion hat sich die Wand in der Ecke geöffnet und in diesem Geheimraum findet Ihr noch eine Railgun.

Jetzt geht durch die Öffnung geradezu, die Euch zu einer weiteren Tür führt. Rechts neben der Tür befindet sich ein Schalter. Drückt ihn und Ihr holt damit einen Lift hinter der Tür herunter.

Fahrt mit dem Lift hinunter und folgt dem eindeutigen Weg weiter bis zu einer Tür, die sich mit dem rechts neben ihr liegenden grünen Schalter öffnen lässt.

In dem Raum hinter der Tür findet Ihr den braunen Schlüssel für den Kommandoraum. Geht nun durch die Tür gleich neben dem Schlüssel. In einer Ecke des dahinter liegenden Raumes befindet sich ein Lift, der Euch an eine bekannt Stelle bringt. Nun geht zu der Tür des Kommandoraumes und öffnet sie mit dem schicken neuen Schlüssel. Wenn Ihr nicht mehr wisst, wie Ihr zum Kommandoraum kommt, lest einfach weiter oben noch einmal nach. Sobald Ihr durch die Tür geschritten seid, bekommt Ihr die Mitteilung, ein Missionsziel erfüllt zu haben. An der Wand des Raumes befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr einen riesigen Klotz herab senken könnt. Diesen Vorgang könnt Ihr durch das Fenster des Raumes beobachten.

Jetzt begebt Euch hinunter zu der Stelle, wo der Klotz aufgesetzt hat. An der Wand befindet sich jetzt ein Schalter, mit dem Ihr eine große Luke im Boden öffnen könnt. Der Klotz setzt sich in Bewegung und Ihr springt ihm aufs Dach, wenn das möglich ist. Begebt Euch durch eines der beiden Löcher, die sich hier befinden, nach unten und sucht den Raum auf, in dem Ihr einige Schildeinheiten und Medipacks findet. Außerdem gibt es hier noch einen Fahrstuhl, der Euch in einen kleinen Kommandoraum bringt, in dem es wieder einmal einen Schalter zu drücken gibt, mit dem Ihr eine seltsame Maschine in Gang setzt, die Ihr durch das Fenster des Raumes sehen könnt.

Verlaßt nun den Raum durch den zweiten Zugang. Wenn Ihr immer schön nach rechts schaut, seht Ihr gleich eine Schildeinheit auf einem etwas über Euch liegenden Absatz ruhen. Springt auf diesen Absatz. Es gibt hier einige sehr schmale Vorsprünge, über die Ihr in einen Tunnel über Euch gelangt. Wenn Ihr ihn bis zu seinem Ende durchlauft, gelangt Ihr an eine Stelle, von der aus Ihr auf die rotierende Maschine springen könnt. Rennt auf dem großen Balken entlang und springt an seinem Ende herunter. Wenn Ihr (was sehr wahrscheinlich ist) auf dem obersten Absatz landet, wartet, bis sich die Maschine einmal gedreht hat, springt wieder auf, dreht Euch um und springt auf den Absatz unter dem von eben.

Jetzt geht durch die Tür und Ihr bekommt die Nachricht eines erfüllten Missionsziels. Geht den nach unten führenden Gang auf der Seite des Raumes nach unten, bis Ihr in einen Raum mit drei nebeneinander liegenden grünen Schaltern gelangt. Drückt alle drei Knöpfe, geht durch die Tür

und folgt dem Weg in einen Raum mit einem gelb-schwarz umrandeten Fenster. Steigt in den Lift und fahrt mit ihm nach unten. Geht zu der Stelle, von der aus Euch drei Stormtrooper entgegenkommen. Dreht Euch nach links und Ihr seht eine verbeulte Wand, die sich bei einer Explosion öffnet und einen Geheimraum freigibt.

Nun geht den nach unten führenden Weg entlang, bis er aufhört. Von hier aus springt Ihr auf das Sims geradezu und geht jetzt nach links, bis Ihr zu der irgendwie eingemauerten nach oben führenden Rampe kommt. Geht sie nach oben und Ihr seht wieder ein Stück verbeulte Wand, die ein Geheimnis beherbergt.

Nun geht zu dem Sims links neben der Rampe, lauft bis zu seinem Ende, springt auf die unter Euch liegende Plattform mit der einzelnen Schildeinheit und von hier aus nach ganz unten, was Euch allerdings einige Lebenspunkte kostet. Dafür geht's aber auch am schnellsten. Benutzt den Machtssprung, um auf die Ebene zu gelangen, die sich nun schräg vor Euch befindet (vorausgesetzt, Ihr seid von der letzten Plattform geradeaus herunter gelaufen).

Von der Ebene, auf der Ihr Euch nun befindet, springt, ebenfalls mit dem Machtssprung nach oben und folgt dem Weg über die im dunkeln liegende Rampe nach ganz oben. Huch, hier geht's ja gar nicht weiter. Na dann gehen wir eben einfach wieder ein Stück zurück. Den Absatz, auf den Ihr springen müßt erkennt Ihr mit Sicherheit. Jetzt müßt Ihr über einige eßbrettchengroße Absätze nach oben springen und Ihr gelangt schließlich an einen Abgrund, über den eine gelb-schwarze Linie führt. Auf ihr balanciert Ihr bis zu einer kleinen geheimen Nische.

Jetzt springt auf die über Euch befindliche Plattform und folgt dem Weg bis zu einem Windkanal an dessen linker Seite sich ein Kraftfeld befindet. Ihr findet hier auch einen Schalter, mit dem Ihr die Luftzufuhr stoppen könnt. Noch während der Luftdruck im Rohr sinkt, rennt hinein und springt nach unten. Wenn Ihr wartet, bis sich die Luft nicht mehr bewegt, stürzt Ihr hier zu Tode. Nach einem kurzen Stück gelangt Ihr an ein Gitter im Boden, das Ihr mit dem Schwert zerschneidet, um diesen Level zu beenden.

Level 19: The Valley of the Jedi (8 Secrets)

Ihr befindet Euch an der Stelle, zu der da Rohr führt, in das Ihr am Ende des 18ten Levels gesprungen seid. Verlaßt ihn und folgt dem geradlinig verlaufenden Weg bis zu einem Lift.

Fahrt mit dem Lift nach unten zu der Ebene, auf der zwei Stormtrooper stehen. Springt auf die Kiste und von ihr auf den dunklen Absatz vor Euch. Ihr findet hier ein Geheimnis. Setzt nun im Lift Euren Weg nach unten fort.

Ihr gelangt in eine Halle mit einer riesigen Kiste in der Mitte. Springt mit dem Machtsprung auf die Kiste und geht über den Steg zum Fenster. Springt vom Fenster auf die unter ihm liegende geheime Plattform. Wahrscheinlich habt Ihr das nächste Geheimnis auch schon gesehen, als Ihr auf dem Rand des Fensters standet. Wenn nicht, dann schaut jetzt mal nach rechts oben. Ihr seht dort ein Loch im Fels, in das Ihr nun springt, um das Geheimnis aufzudecken.

Jetzt springt nach unten und lauft in die Richtung, in der über Euch die geheime Plattform von eben liegt. Bevor Ihr dem künstlichen Bauwerk endgültig den Rücken kehrt, schaut nach links oben. hier seht Ihr einen weiteren geheimen Absatz, auf dem allerdings lediglich ein paar Schildeinheiten zu finden sind.

Nun springt Ihr wieder auf die Kiste, schneidet mit dem Schwert ein Loch in das Gitter und springt hindurch. Fahrt mit dem Lift nach unten und schickt ihn dann wieder nach oben. In der Mulde unter dem Aufzug befindet sich wieder ein Geheimnis.

Durchquert den Raum und fahrt mit dem Lift in der hinteren Ecke nach unten. Ihr gelangt in ein Minensystem. Folgt dem Weg nach unten, bis Ihr an einen großen Bohrer kommt. Hier befindet sich ein Loch im Boden, durch das Ihr in ein reichlichst verziertes Tunnelsystem gelangt. Hier folgt Ihr dem Weg, der eine Zeit lang immer nur Rechtsbiegungen hat. Wenn Ihr dann aber, um weiter zu kommen nach links laufen müßt, schaut Euch die Wand rechts mal genauer an. Sie hat einen Riß und beherbergt ein Geheimnis. Folgt Eurem Weg weiter, bis Ihr in einen Raum mit einer Rampe kommt. Die Wand am Fuße der Rampe ist schon recht brüchig und gibt ein weiteres Geheimnis preis, wenn Ihr auf sie schießt.

Ihr gelangt schließlich in ein Gewölbe mit zwei Kell Drachen. Habt Ihr diese beiden unangenehmen Zeitgenossen erledigt, sucht in der Mitte des ungefähr symmetrischen Raumes nach einem Loch im Boden, in das Ihr geht. Ihr solltet in einen Tunnel gelangen. Wenn Ihr ihn verfehlt habt, springt auf den Absatz über Euch und läßt Euch von dem Luftstrom im anderen Loch wieder nach oben treiben.

Nach einer Weile in vollkommener Dunkelheit kommt Ihr nun wieder ins Licht. Hier begebt Euch über die versetzt angebrachten Stege nach unten, wo Ihr dann durch den Zugang zu einem weiteren Raum findet. Diesen Raum verläßt Ihr über einen recht steil nach unten führenden Gang. Ihr gelangt in einen länglichen Raum, an dessen Ende eine große rote Tür

steht, die Ihr durch zweimaliges Berühren des roten Wandbildes soweit öffnen könnt, daß Ihr hindurch kommt. Um jedoch auch später weiter zu kommen, müßt Ihr das Tor ganz öffnen.

Nun setzt Euren Weg fort. Auch die Tür, die nun kommt öffnet Ihr auf die bekannte Weise. Allerdings müßt Ihr sie schon wieder schließen, bevor Ihr durchgegangen seid. Da sie aber recht langsam zugeht, schafft Ihr es, wenn Ihr rennt.

Wenn Ihr dem Weg nun weiter folgt, betretet Ihr bald wieder einen dunklen Tunnel, der aber nach einem kurzen Stück wieder hell wird. Wenn Ihr die Anweisungen bei den Türen befolgt habt, sollte der Weg jetzt frei sein. Ihr erkennt es, wenn Ihr ein von oben nach unten gespanntes Seil seht. Überquert den Quader. Nach einer Rechtskurve schaut nach links. Auch hier befindet sich wieder ein rissiges Stück Wand, das ein Geheimnis verbirgt. Nun setzt Euren Weg weiter fort und laßt Euch schließlich durch ein Loch in einen großen runden Raum fallen. Geht zu dem grauen Tor und macht Euch wieder einmal auf einen Kampf mit einem AT-ST gefaßt.

Aus dem umgestürzten AT steigt eine imperiale Wache, die den roten Schlüssel fallen läßt, wenn Ihr sie tötet. Jetzt müßt Ihr nur noch das große Tor mit dem Schlüssel öffnen und Ihr habt das Spiel eigentlich in der Tasche.

Level 20: Boc (0 Secrets)

Ein Kampf gegen Boc den widerlichen kleinen Speichellecker Jerecs. Dieser Endgegner verfügt über zwei Lichtschwerter und ist zudem ständig in Bewegung. Hier hilft nur Force Speed, um an ihm dran zu bleiben

Level 21: Jerec - The force within (0 Secrets)

Hier müßt Ihr jetzt wirklich Nerven haben, denn Immer, wenn Jerec sehr angeschlagen ist, verzieht er sich in seinen Turm und lädt sich wieder mit neuer Energie auf.

Jerec hat Euren Vater getötet und nutzt alle Kräfte eines Jedis. Aus diesem Grund solltet Ihr ihn auch mit nichts anderem, als dem Lichtschwert bekämpfen. Am günstigsten ist es, ihn zu verwunden, wenn er den Luftschatz nach oben will, um sich selbst zu heilen. Wenn Euch einige gute Treffer bei diesem Fluchtversuch gelungen sind, rennt Ihr zu der gegenüberliegenden Seite, um dort die Schalter zu betätigen. Dadurch verhindert

Ihr die Heilung. Wenn Ihr nun ebenfalls dem Schacht nach oben folgt, könnt Ihr Jerec stellen und endgültig vernichten.

Zurück zum Index