

# Die Komplettlösung zu Star Wars

## Station der Handelsföderation

Das Abenteuer beginnt in der Handelsföderation. Ihr schlüpft in die Rolle von Obi-Wan Kenobi und findet euch in einem größeren Raum wieder. Geht hier vorerst in Richtung des goldenen Roboters, mit dem ihr ein paar Worte wechselt (betätigt dazu die Aktionstaste und stellt ihm einfach *alle* Fragen).

Nachdem ihr alles erfahren habt, hört ihr von eurem Mitstreiter, Qui-Gon, daß sich der Raum langsam mit Gas füllt. Rennt also schnell in Richtung Tür, zückt euer Laserschwert und durchquert die Tür.

Auf dem Gang angekommen, erwarten euch die ersten Gegner, die ihr mit Hilfe des Laserschwertes so schnell als möglich beseitigen solltet (die Droiden sind sehr schwach und können mit einem Schwertstreich besiegt werden. Außerdem unterstützt euch euer Begleiter).

Seid ihr siegreich geblieben, folgt dem Gang zunächst nach links. Betretet dort einen Raum, in dem ihr zwei blaue Hände vorfindet (oben und links). Betätigt ihr die obere blaue Hand (diese entpuppt sich als Knopf und muß mit dem Aktionsknopf betätigt werden), wird ein Alarm ausgelöst und es erscheint nach kurzer Zeit ein kleiner Roboter (unwichtig). Der blaue Knopf an der linken Hand hingegen offenbart einen **Thermal detonator** (dabei handelt es sich um eine Art Handgranate). Ferner befindet sich ein kleiner runder Raum in der linken oberen Ecke, den ihr betreten könnt (eventuell einfach durch die halbrunde graue Wand gehen). Dort findet ihr dann ein **Medipack**.

Verlaßt nun diesen Raum wieder und geht auf die gegenüber liegende Seite. Dort offenbart euch, in einem weiteren kleinen Raum, ein blauer Knopf den **Blaster mit 250 Schuß Munition**.

Verlaßt auch diesen Raum wieder und folgt nun dem längeren Gang nach oben. Tötet vor der großen verschlossenen Tür 2 weitere Droiden auf der rechten Seite (laßt den kleinen Kerl vor der großen Tür in Ruhe) und findet an der linken Wand den nächsten blauen Knopf, dessen Betätigung ein **Medipack** hervor bringt. Auf der rechten Seite hingegen betretet wiederum den kleinen runden Raum (eventuell durch die hellgraue halbrunde Wand gehen), um im Innern einen Knopf zu finden, dessen Betätigung die große Tür am Ende des Ganges öffnet.

Verlaßt den kleinen Raum also wieder und durchquert die nun offene Tür nach oben (diese schließt sich nach einiger Zeit wieder. Sollte dies der Fall sein, drückt einfach ein weiteres Mal den blauen Knopf). Folgt dem nächsten Gang zunächst nach rechts und tötet einen auftauchenden Droiden (auf der linken Seite trifft ihr nämlich auf sehr starke Roboter, denen ihr besser nicht in die Quere kommen solltet). Findet euch vor der nächsten verschlossenen Tür wieder. Folgt hier nun zunächst dem Gang

nach rechts, um in einem weiteren Raum zu landen (der nächste Droide wartet hier auf euch). Entdeckt hier einen blauen Knopf, dessen Betätigung eine Tür auf der gegenüber liegenden Seite öffnet. Durchquert eben diese geöffnete Tür, erschlagt den dort befindlichen Droiden und findet den blauen Knopf, dessen Betätigung die große Tür im Gang öffnet.

Durchquert die Tür und folgt nun dem Gang bis zum Ende hin. Hier werdet ihr von großen Robotern angegriffen, die sich mit einem Schutzschild umgeben können. Da diese Angreifer ziemlich schwer zu besiegen sind, solltet ihr dem Rat von Qui-Gon folgen und sofort die Flucht ergreifen.

Rennt also nach rechts und folgt dem Gang bis vor die nächste verschlossene Tür. Auf der linken Seite geht ein schmaler Gang ab, den ihr betreten solltet. Folgt diesem Gang bis zum Ende hin und fällt automatisch hinunter in einen neuen Abschnitt. Von hier aus müßt ihr euch nun alleine, ohne Qui-Gon, bis zum Ende des Levels durchschlagen.

Folgt also dem langen Gang (seht dabei, wie ein Raumschiff explodiert), bis ihr an einen Abzweig gelangt. Ihr findet euch nun vor einem kleinen Labyrinth wieder, das von Wartungsroboter bevölkert wird. Um diese auszuschalten, nähert euch ihnen am besten von hinten und schlägt solange auf sie ein, bis die Roboter zerfallen. Kommt ihr nämlich von vorne an die Kerle heran, senden sie einen Blitz in eure Richtung.

Vom Abzweig aus schlägt nun den folgenden Weg ein: rechts, links, rechts, rechts, links.

Ihr müßtet euch nun vor einer Wand mit einem blauen Knopf befinden. Betretet von hier aus nun *auf keinen Fall* den Raum auf der linken Seite, da ihr sonst sterben würdet!

Betätigt also den blauen Knopf und geht den Gang zurück. Auf der linken Seite hat sich eine Tür geöffnet, die ihr durchquert (tut dies möglichst schnell, da sich die Tür nach einiger Zeit wieder schließt). Betretet den dahinter liegenden Raum und findet einen zweiten blauen Knopf, dessen Betätigung die nächste Tür öffnet.

Habt ihr also diesen Knopf gedrückt, verlaßt den Raum und folgt dem Gang immer geradeaus. Dreht euch am Ende nach rechts und durchquert die zweite offene Tür.

Findet euch so in einem Raum vor einem Gitter wieder. Wendet euch vor dem Gitter stehend nach links und folgt dem Gang bis an einen Abzweig - folgt diesem nach rechts (solltet ihr zuerst noch ein Medipack benötigen, folgt dem Gang zuerst nach links, landet in einem kleinen Abschnitt, wo euch drei Droiden und das Medipack erwarten) und geht bis zum Ende durch. Der Boden zerbricht unter euren Füßen, ihr fallt hinunter und findet euch im nächsten Abschnitt wieder.

Geht von hier aus weiter nach vorne und tötet ein paar Droiden. Ist dies erledigt, öffnen sich nacheinander zwei weitere Türen (die linke Tür bleibt geschlossen) und geben die nächsten Droiden frei. Habt ihr schließlich alle Gegner gekillt, durchquert die Tür auf der rechten Seite und findet euch in einem größeren Raum wieder. Hier befindet sich vor einem Abgrund eine stählerne Plattform, die ihr betretet. Lauft auf eben dieser Plattform ganz an den Rand, um nach unten befördert zu werden.

Unten angekommen begeben sich ihr nach rechts, tötet ein paar Droiden und findet schließlich einen blauen Knopf, dessen Betätigung die große Schiebetür öffnet.

Durchquert diese und findet einen Techniker, den ihr auf alle Punkte anspricht. Ihr erfahrt auf diesem Wege etwas über einen Generator. Wendet euch also nun der linken Ecke dieses Bereiches zu und betretet den dort befindlichen kleinen runden Raum (durch hellgraue Wand gehen). Ihr findet im Innern den Generator, auf den ihr *zweimal* hintereinander mit dem Laserschwert einschlagen müßt. Ist dies passiert, geht das Licht aus und eine weitere Tür im oberen Bereich öffnet sich.

Verläßt diesen Abschnitt, nähert euch im großen Raum der Aufzugsplattform (diese ist wieder nach oben gefahren) und wartet, bis diese herunter kommt. Fahrt dann mit deren Hilfe hinauf und sucht den Anfangsbereich auf. Dort hat sich jetzt die rote Sicherheitstür gegenüber geöffnet (die am Anfang noch verschlossen war). Durchquert diese und landet in einem größeren Raum. Sucht dort am besten gleich links die Aufzugsplattform auf und fahrt mit dieser nach oben (dazu den blauen Knopf drücken). Im vorderen Bereich erwartet euch nämlich ein superstarker Gegner.

Im oberen Bereich geht weiter nach links und sucht sogleich den dunklen Gang auf der rechten Seite auf (die große Tür führt zurück in den Labyrinthbereich). Folgt dem Gang, verfolgt eine Sequenz und findet euch schließlich im nächsten Bereich, dem Hangar, wieder.

Vor euch seht ihr eine Aufzugsplattform, bei der allerdings keine Schaltfläche zu finden ist. Eure Aufgabe wird es nun sein, eben dieses Schaltfläche freizulegen. Folgt dazu dem Gang gleich neben der Plattform, bis es nicht mehr weiter geht. Dreht euch dann nach links und folgt dort dem Gangstück bis zum Ende hin. Hier könnt ihr nun nichts mehr sehen, stellt deshalb euren Ton lauter. Sobald es nicht mehr weiter geht, müßtet ihr euch vor einer Konsole befinden. Drückt also die Aktionstaste. Hört ihr ein Geräusch, ist alles richtig. Hört ihr es nicht, richtet euch nochmals aus und versucht erneut euer Glück.

Habt ihr das Geräusch vernommen, geht zurück und bemerkt, daß sich die Tür nach rechts geöffnet hat (dafür ist der Durchgang nach links versperrt). Folgt also dem neuen Gang und findet euch vor einem blauen Knopf wieder, den ihr betätigt. Dreht euch dann nach links und bemerkt, wie nach kurzer Zeit ein Tunnelstück verschoben wird und so einen weiteren Durchgang freigibt.

Ihr folgt diesem neuen Tunnel nun bis zum Ende hin (seht wieder nichts) und betätigt am Ende die Aktionstaste, um die nächste Konsole zu aktivieren. Hört ihr den Bestätigungston, rennt schnell wieder zurück, bevor sich das Tunnelstück erneut bewegt und ihr in die Tiefe stürzt. Wieder am Ende angelangt, hat sich nun ein weiterer Tunnel nach rechts geöffnet. Folgt diesem bis zum Ende hin und betätigt hier den blauen Knopf. Geht nun wieder zurück (nicht durch das sich verschiebende Tunnelstück) und folgt dem vorherigen Tunnelstück nach rechts bis zum Ende hin. Betätigt die dort befindliche Konsole, geht wieder zurück und bemerkt, daß sich nun der Durchgang nach links (zurück zur Aufzugsplattform) geöffnet hat. Geht also zurück auf die Plattform und bemerkt, daß sich dort nun auf der rechten Seite ein blauer Knopf geöffnet hat. Betätigt diesen, um mit Hilfe der Plattform eine Etage tiefer zu fahren.

Dort angelangt folgt dem Gang nach rechts, da der andere Weg in eine Sackgasse führt. Geht nun hier immer den Weg entlang (unterwegs kommen Plattformen mit Droiden angefahren. Vor diesen Gegnern könnt ihr einfach wegrennen), bis ihr an eine Stelle gelangt, an der sich links und rechts eine Plattform befindet. Rennt schnell auf die linke der beiden Plattformen, um eine Sequenz einzuleiten. Ihr findet euch danach im nächsten Kapitel wieder.

### **Der Sumpf von Naboo**

Da dieser Abschnitt sehr unübersichtlich ist, beschreiben wir jeden Schritt - haltet euch also genauestens an unsere Wegangaben.

Ihr beginnt auf einer kleinen Plattform inmitten eines Sees. Dreht euch ein wenig nach links, bis ihr am oberen Bildrand die nächste kleine Insel seht. Schwimmt nun zu eben dieser Insel und geht dort an Land. Dreht euch auf der Insel stehend nach rechts, bis ihr im oberen Bereich einen Durchgang entdeckt. Schwimmt nun durch eben diesen Durchgang und haltet euch von nun an immer an der linken Wand. So gelangt ihr schließlich an eine Stelle, wo ihr erneut an Land gehen könnt.

Folgt diesem Landstück nach oben, wo ihr auf ein paar Droiden und einen **Blaster mit 250 Schuß** stößt. Nachdem ihr die Feinde besiegt und den Blaster an euch genommen habt, steigt in den kleinen Fluß hinter den Droiden. Dreht euch im Wasser nach links und schwimmt nun solange geradeaus weiter, bis ihr erneut Land betreten könnt.

Folgt nun diesem Landstück weiter nach links und steigt eine Schräge hinauf. Ihr trefft schließlich auf Jar Jar, der kurz darauf die Flucht ergreift. Eure Aufgabe wird es nun sein, diesem Kerlchen zu folgen, was sich als gar nicht so leicht entpuppt.

Nachdem ihr also wieder handeln könnt, dreht ihr euch nach rechts, wo ihr die dort befindliche Schräge hinunter ins Wasser rutscht. Im Wasser schwimmt nun einfach solange nach vorne, bis ihr erneut Land betreten könnt. Geht dort weiter vor und rutscht schließlich auf einen tiefer gelegenen Platz hinunter.

Ihr entdeckt, auf einem hohen Felsen genau vor euch Jar Jar, zu dem ihr auf irgendeinem Weg gelangen müßt. Umgeht also den hohen Felsen in der Mitte und entdeckt im hinteren Bereich des Platzes einen großen Felsblock, der sich verschieben läßt. Stellt euch dazu genau hinter den Felsen, haltet die Aktionstaste gedrückt und lauft nach vorne (ihr könnt den Block auch ziehen). Schiebt den Felsblock also genau an den großen Steinblock in der Mitte (auf dem Jar Jar steht) und zwar an die Stelle, an der sich auf dem Steinblock ein Kreis befindet. Ist euch dies geglückt, springt auf den verschobenen Felsen und von diesem aus weiter auf die höher gelegene Stelle mit dem Kreis. Von dort aus schließlich könnt ihr die höchste Stelle des Steinblocks erreichen, auf der auch Jar Jar steht.

Habt ihr eben diese Stelle erreicht, sucht Jar Jar das Weite und verzieht sich. Ihr macht euch an dessen Verfolgung und überquert langsam den Baumstamm (achtet dabei auf die Schüsse der Droiden). Dreht euch am Ende nach links und geht vorsichtig über den zweiten Baumstamm (ihr könnt von hier aus auf eine Plattform und eine Säule springen, auf denen verschiedene Objekte liegen).

Habt ihr auch diesen bezwungen, dreht euch auf festem Boden nach rechts und springt dort die hohe Wand nach oben. Folgt dem weiteren Weg bis zum nächsten Baumstamm, betretet diesen und schaut, auf dem Stamm stehend nach links, um im unteren Teil erneut Jar Jar zu entdecken (beachtet hier das Objekt auf der Steinsäule, das ihr euch bei Bedarf aneignen könnt). Springt also hinunter auf den Weg und nähert euch Jar Jar, der daraufhin erneut davon rennt.

Folgt ihm nach vorne, trifft auf viele Droiden, die ihr besiegt und springt dann hinab ins Wasser (gleich auf der rechten Seite befindet sich eine kleine Nische mit einem Gegenstand). Schwimmt nach vorne in Richtung Jar Jar und betretet dort das Land wieder - erneut macht der Kerl sich vom Acker.

Folgt nun dem Weg um die Ecke und beachtet dabei die kleinen Tiere, die euch von Zeit zu Zeit anstoßen und verletzen. Ihr gelangt schließlich erneut vor eine Wasserstelle. Springt in das Wasser, folgt dem Weg und biegt am Ende nach links ab. Springt auf die Mauer und von dort aus weiter hinunter in die nächste Wasserstelle. Schwimmt hier bis auf die andere Seite, geht an Land und folgt dem Weg nach links (springt dabei über eine Anhöhe).

In einem kleinen Bereich angekommen (erschießt einen Droiden) erkennt ihr auf der rechten Seite ein paar Felsen, über die ihr bis ganz nach oben hüpfen müßt (dort, wo ein Droide steht. Fangt mit der niedrigsten Plattform an und arbeitet euch dann nach oben vor). Habt ihr schließlich die letzte und höchste Plattform erreicht, steigt ihr von dort aus rechts die Schräge nach oben, um erneut Jar Jar zu erspähen.

Folgt diesem diesmal aber nicht nach rechts, sondern springt von der kleinen Anhöhe hinunter und folgt dem Weg an der Kreuzung nach vorne (nehmt euch von nun an vor herabfallenden Bäumen in Acht). Lauft auf diesem Weg bis zum Ende und biegt dann nach links ab. Ein Stück weiter vorne entdeckt ihr einen kleinen Stein, auf dem sich ein **Medipack** befindet. An dieser Stelle geht es weiter nach rechts, in den dort befindlichen Weg.

Folgt diesem bis vor einen kleinen See. Folgt dem Rand des Sees nach rechts und betretet die dort befindliche Plattform. Von dieser aus springt ihr nun mit Anlauf nacheinander über die nachfolgenden Plattformen (ihr könnt auch im Sprung nochmals die Springentaste betätigen, um einen Doppelsprung auszuführen), um schließlich am anderen Ende auf einer höher gelegenen Plattform zu landen (solltet ihr im Wasser landen, nehmt euch vor den Raubfischen in Acht. Ferner könnt ihr dort wieder an Land gehen, wo ihr diesen kleinen Seeabschnitt betreten habt). Die Sprünge sind sehr schwierig und ihr solltet mit Anlauf und erst im letzten Augenblick abspringen (haltet dann die Aktionstaste gedrückt, um euch am Rand der Plattform hochzuziehen).

Auf der letzten Plattform dreht ihr euch nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite eines Abgrundes die nächste Plattform. Auf eurer Plattform steht ein kleiner grauer Felsen. Rennt auf diesen mit Anlauf hinauf und springt von ihm aus rüber auf die andere Seite (Aktionstaste dabei gedrückt halten).

Habt ihr die andere Seite endlich erreicht, folgt der dort befindlichen Ebene nach rechts und springt am Ende mit Anlauf über einen Baumstamm auf die andere Seite, wo euch Jar Jar bereits erwartet. Nachdem ihr den Kerl auf alle Punkte angesprochen

und ihn nach Qui-Gon gefragt habt, springt der Kerl auf die andere Seite (links) und ihr müßt ihm dorthin folgen.

Beachtet, daß euch nun Fluggeräte angreifen. Ihr solltet also möglichst schnell einen Doppelsprung mit Anlauf auf die beiden nachfolgenden Plattformen ausführen und von der letzten Plattform aus dann hinunter auf den Boden hüpfen. Entdeckt dort Jar Jar und seht, wie dieser in den Weg oben links rennt - folgt ihm dorthin.

Ihr findet euch nach einiger Zeit vor einem tiefen Loch wieder. Vor dem Loch steht im oberen Bereich eine Kiste, die ihr nun in das Loch hinunter schieben müßt (Aktionstaste drücken und gegen die Kiste laufen). Ist euch dies gelungen und befindet sich die Kiste auf dem Boden des Loches, springt ihr hinunter in das Loch und schiebt die Kiste auf die andere Seite des Loches, springt auf die Kiste und von dieser aus weiter nach oben auf die andere Seite des Loches (oberer Teil).

Hier bemerkt ihr nun eine Liane, die über den nächsten Abgrund führt. Nähert euch an der linken Wand der Liane (nicht zu nahe) und vollführt einen Doppelsprung in Richtung Liane. Habt ihr alles richtig gemacht, findet ihr euch an der Liane hängend wieder (ihr müßt nur einen Doppelsprung ausführen - nichts weiter!). Hangelt euch alsdann an der Liane nach ganz rechts und laßt dann mit Hilfe der Aktionstaste wieder los. Folgt nun dem weiteren Weg über ein paar Baumstämme springend, bis euch Jar Jar auf einen großen Platz führt, der von Droiden bevölkert ist.

Bevor ihr euch mit allen Droiden anlegt, solltet ihr euch gleich nach links begeben, wo eine automatische Kanone steht. Benutzt diese mit Hilfe der Aktionstaste (dazu müßt ihr von hinten an die Kanone heran treten - funktioniert nur an der richtigen Stelle) und feuert mit deren Hilfe alle Droiden ab. Achtet möglichst darauf, nicht die beiden Kisten zu treffen, da sich in diesen starke Gegner befinden. Habt ihr schließlich alle Feinde besiegt, folgt ihr dem Pfad auf der rechten Seite und geht dort bis zum Ende durch, wo ihr bereits von Qui-Gon erwartet werdet. Hier endet dieses Kapitel.

## **Otoh Gunga**

Dieser Abschnitt beginnt in einem runden Raum. Verlaßt diesen und folgt dem Gang in den nächsten Raum. Verlaßt auch diesen durch den oberen Ausgang und entdeckt im nächsten Raum ein kleines Aquarium. Nähert euch auch hier dem oberen Ausgang und trifft auf Jar Jar und Qui-Gon.

Es folgt nun eine kurze Sequenz mit den Oberhäupter des Stammes. Gebt Qui-Gon daraufhin die Antworten 2 und 1 und macht euch auf die Suche nach Jar Jar.

Verlaßt dieses Zimmer nun durch den einzig möglichen Ausgang und wendet euch im nächsten Raum nach rechts. Folgt dem dort befindlichen Tunnel bis in eine kleine Glasblase. Dreht euch im Innern herum und bemerkt rechts neben dem Ausgang einen Knopf, der aussieht wie eine Zielscheibe. Betätigt diesen mit Hilfe der Aktionstaste und fährt so hinunter in einen neuen Bereich.

Verlaßt dort die Kugel wieder, betretet den nächsten Raum und nähert euch dort dem Ausgang auf der rechten Seite. Dieser wird von einer Wache versperrt. Hier ergeben sich nun zwei Möglichkeiten. Entweder ihr tötet die Wache, woraufhin ihr im weiteren Verlauf des Levels von allen Wachen ebenfalls angegriffen werdet. Besser

ist es, hier einen Macht-Stoß auszuführen und somit die Wache für kurze Zeit auf den Boden zu schicken. Dieser Moment müßte euch reichen, um die jeweilige Wache zu passieren (überspringt die Wache unter Umständen einfach). Es kann vorkommen, daß euch trotzdem die eine oder andere Wache angreift. Wendet in diesem Fall einfach ein weiteres Mal den Macht-Stoß an.

Habt ihr die Wache also passiert und den nächsten Gang durchquert, nähert euch im nächsten Raum dem Gang auf der linken Seite. Setzt auch hier die Wache wiederum mit einem Macht-Stoß außer Gefecht und durchquert den Gang in den nächsten Raum.

Nähert euch hier der verschlossenen Glastür auf der rechten Seite und unterhaltet euch dort mit dem Gungan. Gebt diesem immer die erste Antwort und der Außerirdische legt euch schließlich einen Gegenstand auf den Boden, den ihr euch natürlich einsteckt. Es handelt sich dabei um eine **gunganische Schlüsselkarte**.

Verlaßt diesen Raum schließlich durch den Gang auf der linken Seite und findet euch schließlich im oberen Teil eines Raumes wieder. Folgt dem Balkon nach links und betretet die kleine hervorstehende Balustrade. Wartet dort ein wenig und bemerkt, wie zwei Säulen nach oben gefahren kommen. Ihr müßt nun über eben diese beiden Säulen mit jeweils einem Doppelsprung auf die andere Seite springen (dort, wo die zwei Wachen stehen). Solltet ihr abstürzen, stellt euch einfach am Boden auf den hellen Kreis und werdet kurz darauf wieder nach oben befördert.

Habt ihr schließlich die andere Seite erreicht, legt die beiden Wachen mit einem Macht-Stoß flach, folgt dem Gang in die nächste kleine Glasblase und betätigt dort den Knopf (Zielscheibe), um in den nächsten Bereich gebracht zu werden.

Verlaßt dort den Aufzug, folgt dem Gang und findet euch schließlich auf einem weiteren Balkon wieder. Sprecht hier zunächst mit dem Gungar auf der rechten Seite (gebt diesem immer die 1. Antwort) und widmet euch dann den fünf Säulen im Wasser. Eure Aufgabe wird es nun sein, mit Hilfe eines Doppelsprunges von einer Säule auf die nächste zu springen, bis ihr schließlich die andere Seite erreicht habt. Die Schwierigkeit hierbei ist, daß die Säulen nach kurzer Zeit im Wasser versinken, ihr also schnell hintereinander springen müßt, um nicht wieder von vorne beginnen zu müssen. Diese Aktion erfordert wahrhaftig ein wenig Übung.

Habt ihr endlich die andere Seite erreicht, steigt die Schräge hinunter und folgt dem weiteren Weg immer geradeaus, bis ihr die nächste kleine Fahrstuhlglaskugel erreicht (links und rechts des Ganges findet ihr in kleineren Räumen ein paar Energiekugeln). Betätigt dort den Knopf und fahrt hinab in die nächste Ebene.

Geht hier im Gang entlang in den nächsten Raum, den ihr nach links wieder verlaßt. Nach kurzer Zeit findet ihr euch im oberen Teil des nächsten Raumes wieder. Folgt dem Balkon zunächst nach rechts und betätigt dort den Knopf, der eine Tür im oberen Bereich für eine gewisse Zeit öffnet. Dreht euch also nach Betätigung des Knopfes um, rennt vor und die Schräge bis ganz nach oben. Ihr entdeckt dort schließlich in der linken Wand eine Tür, die offen sein müßte. Ist dies nicht der Fall, wart ihr zu langsam und müßt nochmals den Knopf betätigen. Solltet ihr auf dem Weg nach oben abstürzen, verschiebt im unteren Bereich den dort befindlichen Block so, daß ihr über diesen wieder zurück nach oben springen könnt.

Habt ihr schließlich die obere Tür durchquert, folgt dem Gang in den nächsten Raum und wendet euch dort der verschlossenen Tür auf der linken Seite zu. Sprecht die Wache vor eben dieser Tür an und dieser die 1. Antwort. Es erscheint daraufhin eine lilafarbene Antwort, die ihr anklickt. Die Wache öffnet daraufhin die Tür und ihr durchquert diese.

Im nächsten Raum bemerkt ihr auf der rechten Seite eine verschlossene Tür mit rotem Symbol. Wendet euch also vorerst nach links, steigt dort die Schräge hinunter und betretet den nächsten Raum. Ihr bemerkt dort, wie in der linken oberen Ecke eine Säule herunter fährt und den Blick auf eine Konsole freigibt. Auf dieser Konsole befindet sich ein Knopf, den ihr betätigen müßt. Schiebt also den in der Mitte des Raumes befindlichen Block vor eben diese Konsole, springt auf den Block und betätigt von diesem aus den Knopf. Es fährt daraufhin hinter euch eine Säule hinab und gibt somit die nächste Konsole mit Knopf frei. Schiebt nun also den Block vor die nächste Konsole (der Block ist schräg zu schieben), springt darauf und betätigt den oben befindlichen Knopf. Die nächste Säule senkt sich. Wiederholt die Prozedur nun, bis alle vier Säulen im Boden verschwunden sind, alle Knöpfe gedrückt wurden und sich das Glas im Mittelteil (Boden) des Raumes öffnet. Es wird somit eine grüne Platte freigelegt, auf die ihr springen müßt.

Habt ihr dies erledigt, verlaßt den Raum wieder und betretet im nächsten Raum den nun geöffneten gegenüber liegenden Gang. Steigt die Schräge hinunter und findet euch im oberen Teil eines Raumes wieder. Springt hinunter in den unteren Teil und bemerkt in der Mitte eine Säule mit einem Knopf in der Mitte. Da dieser Knopf etwas zu hoch liegt, müßt ihr den links befindlichen Block genau vor die Säule mit dem Knopf schieben. Wurde dies erledigt, hüpf auf den Block und wendet euch dem Knopf zu. Betätigt ihr den Knopf, öffnet sich im oberen Bereich eine Tür für kurze Zeit. Ihr springt dann schnell auf die Säule (mit dem Knopf) hinauf und vollführt von dort aus einen Doppelsprung auf die vor euch befindliche Plattform. Seid ihr dort gelandet, rennt schnell durch die offene Tür in den Gang hinein (schafft ihr dies nicht rechtzeitig, wiederholt den beschriebenen Vorgang).

Im nächsten Raum redet rechts mit dem Kerl an der Kontrolltafel. Gebt diesem immer die erste Antwort und er setzt den Aufzug für euch in Bewegung. Verlaßt den Raum daraufhin nach links und betretet die nächste Fahrstuhlglaskugel. Betätigt im Innern den Knopf und fahrt nach unten.

Dort angekommen geht es in den nächsten Raum, den ihr nach oben hin verlaßt - schaltet dabei eine Wache mit Hilfe des Macht-Stoßes aus.

Der nächste Raum bietet euch zwei Möglichkeiten. Zuerst einmal geht es nach links. Folgt der Schräge im nächsten Raum nach unten und findet euch im Gefängnistrakt wieder. Steigt dort hinab und sprecht den roten Kerl an der Schalttafel an. Sagt ihm, ihr wollt Jar Jar holen und daß es gefährlich sei, Jar Jar hierzulassen (lila Schrift). Ihr erhaltet daraufhin die Erlaubnis, Jar Jar mitzunehmen. Steigt also die nächste Schräge hinunter und betretet unten auf der rechten Seite die kleine Glaskugel. Ihr trifft auf Jar Jar, dem ihr die erste Antwort gebt. Verlaßt den Gefängnistrakt und folgt dabei Jar Jar (dieser muß sich vor euch befinden!). Geht im oberen Teil soweit nach vorne, bis ihr schließlich in einem Raum landet, in dem Jar Jar eine Tür auf der



linken Seite öffnet. Hier werdet ihr außerdem von einem Feind beschossen. Rennt also schnell nach links durch die von Jar Jar geöffnete Tür und in die kleine Fahrstuhlglaskugel - betätigt dort den Knopf und fahrt hinab in den untersten Bereich. Verläßt dort die Kugel, trifft auf Qui-Gon und beendet somit dieses Level.

### **Der Palastgarten von Theed**

Nachdem die vor euch liegende Brücke eingestürzt ist und ihr von einem Panzer beschossen werdet, nähert euch dem Abgrund. Wendet euch davor stehend ein wenig nach rechts und vollführt einen Doppelsprung ins unten befindliche Wasser. Schwimmt nun weiter nach oben und haltet euch dabei an der rechten Wand (haltet euch ständig in Bewegung, da ihr sonst von einem Wasserfall angezogen werdet). Am Ende des Sees stoßt ihr auf eine Treppe, die rechts aus dem Wasser führt. Folgt der Treppe und landet schließlich vor einem zweiten kleinen See. Wendet euch auch hier wieder ein kleines Stück nach rechts und hüpf mit einem Doppelsprung so weit wie möglich von dem kleinen Wasserfall weg ins Wasser. Schwimmt nun in diesem See nach oben in Richtung der drei nebeneinander liegenden Wasserfälle. Im Wasser befinden sich verschiedene Plattformen, auf die ihr euch begeben könnt, sobald ihr von den großen Fischen angegriffen werdet.

Links neben den drei Wasserfällen befindet sich ein Steg, bei dem ihr an Land gehen müßt. Steigt dort die Stufen hinauf und wendet euch oben angekommen nach rechts. Ihr seht nun die drei Wasserfälle von oben und bemerkt zwischen diesen jeweils eine kleine Plattform. Springt nun über eben diese Plattformen mit Anlauf auf die andere Seite der Wasserfälle.

Ihr gelangt schließlich an eine Stelle, wo es scheinbar nicht weitergeht. Schaut nun auf die andere Seite des Abgrundes und bemerkt ein kleines Stück rechts das kleine dunkle Teil (Hebel), auf das ihr mit eurem Phaser schießen müßt. Habt ihr das Ding getroffen, wird eine Brücke ausgefahren, über die ihr die andere Seite erreichen könnt.

Tötet dort ein paar Droiden und steigt links die Treppe nach oben. Gelangt schließlich auf einen Platz mit weiteren Droiden, die ihr allesamt killt. Seht dann vor euch ein rosa Schutzschirm über dem Wasser, den ihr irgendwie deaktivieren müßt. Stellt euch dazu auf die linke Seite des Abgrundes und bemerkt auf der anderen Seite ein weiteres kleines schwarzes Teil (Hebel), das ihr mit dem Phaser abschießen müßt. Habt ihr den Hebel getroffen, verschwindet auch das Kraftfeld.

Ihr springt nun ins Wasser und klettert auf der anderen Seite wieder raus. Folgt nun den Stufen und den Gängen, bis ihr an eine Stelle gelangt, an der verschiedene Leute in Stellung gehen. Geht hier langsam nach vorne und laßt die Kerle die feindlichen Droiden abschießen. Ist dies passiert und sind alle Feinde tot, folgt dem Weg weiter nach vorne, bis ihr schließlich eine kurze Sequenz verfolgt, in der viele Droiden und ein großer Raumkreuzer vorbei fliegen.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht das Gemetzel los. Ihr lauft vor bis zur Kreuzung und werdet von allen Ecken aus angegriffen. Um nun möglichst schnell weiterzukommen, haltet euch an unsere Wegbeschreibung:

Wendet euch nach rechts und folgt der Straße (rennend), tötet dabei ein paar Droiden. Biegt gleich wieder um die Ecke und rennt die gepflasterte Straße runter. Trefft dabei auf einen großen Panzer, der unentwegt auf euch schießt. Rennt schnellstens an dem Panzer vorbei, um möglichst wenig Schaden davonzutragen. Es geht an der nächsten gepflasterten Straße vorbei, die nach links abgeht. Gleich dahinter führt ein Grasweg nach links ins Innere eines kleinen Gartenlabyrinthes. Folgt diesem Grasweg und geht weiter nach oben. Ihr folgt nun der rechten Mauer dieses Labyrinthes, bis ihr auf zwei Menschen stoßt (davor solltet ihr in diesem Teil möglichst alle Angreifer töten. Ferner findet ihr ein **Repetierblaster mit 300 Schuß**). Einer davon ist verletzt. Nähert euch diesem und er spricht euch an. Gebt dem Mann immer die erste Antwort und ihr erfahrt schließlich einen Zugangscode (beachtet, daß ihr hierfür wirklich alle Droiden in der Nähe abgeschossen haben müßt, da diese sonst den Verletzten töten!).

Ist dies passiert folgt der Mauer (diesmal auf der linken Seite), und verläßt das Labyrinth schließlich nach links - kehrt zurück auf die gepflasterte Straße. Wendet euch dort angekommen gleich nach links (nehmt euch vor dem Panzer in Acht), rennt die Straße hinunter und weiter nach links. Folgt dieser nun, bis es nicht mehr weiter geht und biegt dann nach links in das Gartenlabyrinth.

Verläßt dieses auf der anderen Seite und überquert dort die gepflasterte Straße. Betretet erneut einen weiteren Teil des Gartenlabyrinths, das ihr gleich wieder auf die andere Seite hin verläßt. Ihr landet erneut auf einem Straßenstück, dem ihr nun nach rechts hin folgt. Folgt nun immer der Straße (nach rechts, dann nach links) und tötet dabei mehrere Droiden. Ihr gelangt schließlich vor ein verschlossenes Tor, wo ihr von einem Soldaten angesprochen werdet. Verratet diesem den Zugangscode für das Tor (J-154. Dieses müßt ihr vorher von dem verletzten Soldaten erfahren haben) und er öffnet dieses für euch.

Folgt dem Kerl dann in den neuen Abschnitt und lauft solange die Straße entlang (immer nur dem Hauptstrang folgen), bis ihr vor einem Pool mit einem großen Fisch landet. Wendet euch vor dem Pool stehend nach links und entdeckt dort eine Treppe, der ihr nach ganz oben folgen müßt. Ihr landet schließlich auf einer Plattform, auf der ihr euch umdrehen solltet. Ihr entdeckt an einer Wand einen roten Knopf, den ihr betätigen müßt - dadurch wird im unteren Teil ein Becken geflutet.

Steigt die Treppe nun wieder herunter und springt links in das Wasserbecken. Folgt diesem bis zum Ende hin (beachtet unterwegs auf der linken Seite einen roten Knopf, der noch von Wasser umgeben ist) und steigt dort die Treppe nach oben. Folgt den weiteren Treppen (um die Ecke), bis ihr schließlich ganz oben angelangt seid, wo euch bereits der nächste rote Knopf erwartet. Drückt auch diesen, um im unteren Becken das Wasser abfließen zu lassen. Steigt nun die Treppen wieder hinunter und kehrt zu der Stelle zurück, wo zu einem früheren Zeitpunkt der rote Knopf mit Wasser umgeben war (hellgrüne Fliesen, rechte Seite). Eben dieser Knopf liegt nun frei und kann gedrückt werden. Dadurch wird hinter euch eine Brücke ausgefahren.

Geht also links die Treppe wieder nach oben und folgt dann dem Gang nach rechts. Dort entdeckt ihr nun die eben aktivierte Brücke. Wollt ihr euch erst noch ein paar

Gegenstände aneignen, passiert die Brücke und geht weiter nach oben (noch nicht über die Brücke). Ihr gelangt schließlich in einen kleinen Hof (Droide), an dessen rechter Häuserwand ein gelber Knopf zu finden ist. Betätigt ihr diesen, öffnen sich im oberen Bereich die beiden Balkone. Ihr könnt nun die an der hinteren Wand stehende Bank unter einen der Balkone schieben (unter der Bank liegt ein **Granatwerfer**) und über diese Bank auf einen der beiden Balkone springen. Speichert ab und durchsucht den Bereich nach Gegenständen. Ist hier alles abgegrast, könnt ihr mit Hilfe der Liane den anderen Balkon aufsuchen und auch den dortigen Bereich absuchen.

Kehrt schließlich zurück zu der vorher aktivierten Brücke, die ihr nun überqueren könnt.

Auf der anderen Seite wendet euch nach rechts und entdeckt auf der nächsten Plattform einen dunklen Hebel, den ihr anschießen müßt. Es erscheint die nächste Brücke, über die ihr die andere Seite erreicht. Folgt dort der Treppe nach oben und geht den Weg entlang, bis ihr auf einen Panzer stoßt. Führt ihr genügend Granaten und Raketen bei euch, solltet ihr versuchen, dieses Biest zu erledigen. Andernfalls biegt ihr beim Panzer nach rechts ab und steigt die dort befindliche Treppe nach oben. So landet ihr vor zwei verschlossenen grünen Gattern, die es zu öffnen gilt. Dreht euch, vor dem Gatter stehend nach links und entdeckt auf einem Balkon einen schwarzen Hebel, den ihr abschießen müßt (von der obersten Stufe aus). Habt ihr ihn getroffen, öffnet sich das erste Gatter. Danach dreht ihr euch auf die andere Seite, steigt ein paar Stufen hinab und klettert auf den dort befindlichen Steinblock (vom unteren Teil der Treppe aus gesehen also die rechte Seite). Von diesem Steinblock aus (direkt neben der Treppe) springt ihr dann in eine der beiden Nische, die im gegenüber liegenden Gebäude zu finden sind (Doppelsprung). Dreht euch in der Nische stehend nach links und springt nach oben, um vor einem höher gelegenen Raum den zweiten dunklen Hebel zu finden. Schießt auch auf diesen, um das zweite Gatter zu öffnen. Ist euch dies geglückt, könnt ihr nun die beiden geöffneten Gatter durchqueren, um zum Ende dieses Levels zu gelangen.

## **Die Flucht aus Theed**

Eure Aufgabe in diesem Level ist es, die Königin zu retten. Das heißt, sie darf auf keinen Fall erschossen werden, da das Spiel sonst beendet ist. Laßt die Königin also an bestimmten Orten stehen, räumt im folgenden Abschnitt auf (schaut dabei immer mal wieder nach der Königin, da neue Droiden erscheinen) und holt dann erst die Königin.

Nachdem ihr also wieder handeln könnt, folgt der Königin nach links, dann rechts in die Gasse. Geht bis zum Ende durch und wendet euch nach rechts. Lauft durch ein kleines Gebäude und dahinter nach links. Steigt die Treppe hinunter in den Garten und nehmt euch dort vor den Droiden in Acht, die ihr möglichst schnell töten solltet. Folgt dem Pfad bis zur nächsten Treppe, der ihr dann nach rechts auf die unterste Ebene des Gartens folgt. Die Königin zeigt euch auf der linken Seite einen großen Steinblock (Statue), den ihr nach vorne, dann nach rechts in Richtung Treppe verschiebt. Schiebt den Block bis vor die Treppe und springt dann darüber. Die

Königin kommt euch noch nicht hinterher, da der Spalt nicht breit genug ist. Laßt sie ruhig hier stehen, da dies ein sicherer Ort ist (schaut trotzdem mal von Zeit zu Zeit nach ihr)!

Steigt hinter dem Block die Treppe nach oben und landet vor einer verschlossenen Tür. Wendet euch nach links und schießt den Droiden auf der anderen Seite ab. Vollführt dann einen Doppelsprung auf den gegenüber liegenden Balkon und folgt dem Gang, bis ihr rechts das kleine Gebäude betreten könnt. Nehmt im Innern den **Blaster** und das **Medipack** auf und öffnet dann auf der rechten Seite die Tür, indem ihr den roten Knopf betätigt.

Nachdem die Tür offen ist, verlaßt ihr den Raum auf der anderen Seite (nähert euch dazu der Schiebetür, die sich automatisch öffnet). Steigt dahinter die Stufen hinab und findet euch auf einer Kreuzung wieder. Tötet hier die Droiden und geht dann weiter nach rechts. Ihr findet euch schließlich auf einem großen Platz wieder, der ebenfalls von Droiden bewacht wird. Habt ihr diese erledigt, geht weiter nach vorne und bemerkt in einer kleinen Nische einen Kampfpanzer. Diesen solltet ihr nun am besten mit Hilfe von Thermaldetonatoren ausschalten (Cheats?), um etwas Ruhe zu haben.

Ist euch dies geglückt, betretet die Nische, in der sich eben noch der Kampfpanzer befand. Dreht euch dort nach rechts und entdeckt an der Wand einen roten Knopf, den es zu drücken gilt. Dadurch öffnet sich auf dem großen Platz eine Tür auf der linken Seite.

Bevor ihr diese jedoch durchquert, könnt ihr euch hier noch ein wenig umsehen (vergeßt nicht, ab und an nach der Königin zu schauen). Steigt auf der rechten Seite die Treppe nach oben und folgt dem Weg, bis eine weitere Treppe hinab führt. Betätigt dort den rechten Knopf, um einen Gefangenen zu befreien, der euch zum Dank einen **Thermaldetonator** überreicht.

Kehrt dann wieder zurück zu der Stelle, an der ihr den roten Knopf gedrückt habt und lauft links auf den großen Platz. Links hat sich, wie bereits vorher erwähnt, die Tür geöffnet. Wollt ihr euch vorerst noch ein wenig mehr umsehen, steigt rechts die Treppen nach oben und folgt links dem Weg zur nächsten Treppe. Steigt auch diese hoch, dreht euch nach links, geht ein kleines Stück vor und entdeckt auf der rechten Seite ein durchbrochenes Zaunstück, durch das ihr hinunter springt. Folgt dem Weg und der Treppe in einen kleinen Raum. Hier findet ihr die **Fusionsspule von Naboo** (wichtig für das nächste Kapitel), eine **Wasserflasche** und ein **Schild**. Dieses Schild schützt euch zwar vor Schüssen, ihr könnt aber, sobald das Schild aktiviert ist, mit niemanden mehr sprechen. Habt ihr alles erledigt, öffnet die Tür, indem ihr links an der Wand den Hebel betätigt. Unter Umständen sitzt genau vor der Tür an der gegenüberliegenden Wand ein verletzter Soldat, der nach Wasser fragt. Sollte dies der Fall sein (wahrscheinlich ist dieser Kerl inzwischen aber schon tot), übergebt ihm einfach die gefundene Flasche. Dies ist aber nicht von Bedeutung!

Ihr könnt nun bei Bedarf noch dem Weg nach rechts folgen und am Ende verschiedene Räume betreten, in denen der eine oder andere Gegenstand zu finden ist.

Habt ihr alles abgegrast, kehrt zurück auf den großen Platz, wo ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Kampfpanzer bekämpft habt und durchquert dort jetzt die durch den Knopf geöffnete Doppeltür (rechts neben der Nische). Zuvor solltet ihr jedoch zur Königin in der Garten zurückkehren und diese holen. Sollte sie in der Zwischenzeit schon gestorben sein, müßt ihr diese zu einem früheren Zeitpunkt holen.

Kehrt also zurück in den Garten und schiebt den großen Steinblock weiter in Richtung Treppe, bis die Königin schließlich durch den Spalt paßt und die Treppe nach oben steigt. Folgt der Königin durch den Raum und die Treppe hinunter und bemerkt, wie sie an einer bestimmten Stelle wartet. Habt ihr dieses Areal schon von Gegnern befreit, solltet ihr die Königin ansprechen und ihr sagen, daß sie euch folgen soll.

Kehrt zurück auf den großen Platz und achtet stets darauf, daß euch die Königin folgt. Sollte sie stehen bleiben, sagt ihr einfach, daß sie euch folgen soll. Gelangt ihr in einen neuen Abschnitt, solltet ihr diesen zuerst von Feinden säubern, dann die Königin auffordern, euch zu folgen.

Durchquert also das offene Doppeltor und macht euch auf einen schweren Kampf gefaßt. Es kommen Droiden und Kampfroboter, die ihr am besten allesamt mit dem Protonenraketenwerfer ausschaltet. Achtet auf die Droiden im oberen Teil des Gebäudes, die ihr ebenfalls vernichten solltet. Habt ihr alle Gegner auf diesem Platz erledigt und hat die Königin überlebt, sagt dieser Bescheid. Sie rennt dann entweder auf den Platz oder schon die Treppe auf der rechten Seite des Platzes nach oben. Folgt der Dame auf die Treppe, lauft über den Gang weiter nach links und in einen kleinen Raum. Betätigt ihr dort auf der rechten Seite den grünen Knopf, erhaltet ihr ein **Medipack**.

Verlaßt den Raum dann durch den zweiten Ausgang, steigt ein paar Treppen hinab und findet euch schließlich auf einem breiten Weg wieder. Folgt diesem nach links (steigt dazu die Treppe hinunter) und die Königin bleibt nach ein paar Metern vor einem verschlossenen Tor stehen. Dieses gilt es nun, zu öffnen.

Dreht euch also um und folgt dem Weg zurück bis zu dem ersten großen Sternzeichen auf dem Boden. Wendet euch dort nach links, steigt die hier befindlichen Stufen nach oben und dreht euch auf dem oberen Platz nach links, um eine dunkle Tür zu erkennen. Durchquert diese und sprecht im Innern eines Raumes mit einer Frau (dieser immer die 1. Antwort geben). Habt ihr alles erfahren, dreht euch nach rechts und durchquert springend eines der hier befindlichen Fenster. So landet ihr auf einer Art Balkon, dem ihr nach rechts folgt. Springt über eine kleine Anhöhe und seht vor euch ein Seil, zu dem ihr mit Hilfe eines Doppelsprunges hüpfen müßt. Habt ihr das Seil erreicht, hangelt euch rüber auf die andere Seite (nach links) und laßt dort los. Dreht euch um und springt eine Anhöhe nach oben. Wendet euch dort nach rechts und nähert euch einer Tür, die sich automatisch öffnet. Im Innern des nächsten Raumes geht nach links, bis ihr das nächste Zimmer erreicht. Steigt dort rechts die Treppe nach oben und findet an der rechten Wand einen roten Knopf, der das Doppeltor im unteren Bereich öffnet.

Steigt hier nun zwei Treppen nach unten und betätigt den grünen Knopf an der linken Wand, um die Tür nach draußen zu öffnen. Durchquert draußen angekommen

das offene Tor nach links und trifft auf die Königin. Laßt diese vorerst stehen und folgt dem weiteren Weg (Droiden töten), bis ihr vor einer hochgefahrenen Brücke landet. Springt über diese hinüber und wendet euch gleich auf der anderen Seite nach links. Dort entdeckt ihr ein Boot, in das ihr hüpfet. Am Ende des Bootes führen auf der rechten Seite ein paar Stufen ins nächste Gebäude. Folgt diesen und den nächsten Stufen, um euch auf einem kleinen Dach wiederzufinden.

Entdeckt in einem Fenster auf der anderen Seite einen dunklen Hebel, den ihr abschießt. Dadurch senkt sich die Brücke und ihr springt vom Dach herunter. Kehrt rechts über die Brücke zurück zur Königin und laßt sie euch folgen. Nachdem die Dame die herunter gelassene Brücke überquert hat, geht sie weiter die Straße entlang und biegt um die Ecke. Sie nimmt an, die Luft wäre rein. Doch leider landet ihr in einem Hinterhalt und trifft auf Droiden, eine Kanone und Roboter mit Schutzschild. Hier nun müßt ihr ganz besonders darauf achten, daß die Königin überlebt. Schaltet alle Gegner am besten mit dem Protonenraketenwerfer aus.

Habt ihr alles geschafft und ist die Königin noch am Leben, folgt dem Weg weiter nach links. Ihr trifft auf weitere Droiden und Soldaten, die euch im Kampf helfen. An dieser Stelle trifft ihr auf der rechten Seite in einem Zimmer einen Mann, den ihr um Hilfe bitten solltet. Er öffnet daraufhin eine Tür im Nachbargebäude, hinter der sich ein paar nette Gegenstände befinden.

Wurde alles erledigt, folgt ihr der Straße nun weiter nach rechts. Es führt dort eine Schräge hinunter und viele Droiden erwarten euch. Habt ihr diese Teile ausgeschaltet, holt die Königin und geht mit dieser in den kleinen Gang auf der linken Seite (gleich unterhalb der Schräge). Ihr landet vor einer großen Stahltür, die ihr durchquert. Endlich befindet ihr euch im Hangar, wo es nochmals gilt, zwei oder drei Droiden abzuballern. Folgt dann der großen Halle nach vorne und trifft auf eure Kumpanen, womit auch dieses, ziemlich nervige Level überstanden wäre.

## **Mos Espa**

Ihr schlüpft nun in die Rolle des Qui-Gon und sollt ein Teil besorgen, mit dem das Raumschiff wieder startklar gemacht werden kann.

Macht euch also auf den Weg in die Stadt Mos Espa. Lauft dazu geradeaus bis an die Wand und wendet euch dort nach rechts. Ihr werdet unterwegs von Sandläufern angegriffen, die ihr aber nicht schlagen solltet. Andernfalls beschießen sie euch. Rennt also schnell den rechten Weg entlang und folgt diesem dann nach links. Rennt weiter über einen Platz bis vor eine Wand und haltet euch dort links. Geht weiter vor, bis rechts eine Öffnung erscheint. Folgt dieser Öffnung nach rechts und geht solange weiter, bis ihr endlich in der Stadt landet.

Diese Stadt besteht aus vier verschiedenen Straßen: einer roten, einer schwarzen, einer blauen und einer orangen. Ihr erkennt die jeweilige Farbe auf den Straßenschildern. Unterhaltet euch mit den Personen, die in den Straßen herumlaufen und fragt diese aus. Ihr erfahrt, daß ihr den gesuchten T-14 Antriebsgenerator bei einem Mann namens Watto finden könnt. Ein Junge namens Anakin, der im Sklavenlager lebt, soll euch helfen können. Folgt also vorerst der roten Straße, bis rechts die blaue Straße abführt (achtet dabei auf die Straßenschilder). Folgt der

blauen Straße dann bis zu der ersten Biegung nach links und findet dort auf der rechten Seite einen Händler, der etwas über einen Preiskampf erzählt. Sprecht diesen Kerl an und fragt ihn nach allem (klickt nach Erscheinen auf den lilafarbenen Satz). Ihr erfahrt ferner von einem Ding namens Podracer, das euch der Kerl zeigt - folgt ihm dazu einfach auf den Hof.

Nachdem ihr euch das Ding angesehen habt, verläßt das Haus wieder und folgt dem weiteren Verlauf der blauen Straße. Es geht nochmals links um eine Ecke. Nach ein paar Metern entdeckt ihr auf der linken Seite, vor einem Haus stehend eine Art grünen Saurier. Genau auf der anderen Seite steht eine Frau, bei der es sich um Padme handelt. Nähert ihr euch dieser, ruft sie nach euch. Redet mit der Dame und erfahrt etwas über Jar Jar und Anakin.

Nach dieser Unterhaltung folgt ihr dem weiteren Verlauf der blauen Straße. Ihr landet schließlich im Sklavenviertel, wo euch ein paar Kinder begegnen. Folgt diesem Weg bis zum Ende und entdeckt dort eine Gasse, die nach links abgeht. Folgt dieser Gasse und findet euch auf einem kleinen Platz wieder. Dreht euch dort nach rechts und bemerkt eine Frau, die vor einem Durchgang steht. Sprecht diese an und erfahrt, daß es sich hierbei um Anakins Mutter handelt. Gebt der Frau nun immer die erste Antwort und versprecht ihr, ihren Sohn aus der Sklaverei zu befreien. Daraufhin könnt ihr der Dame folgen, die euch nun zu Anakin geleitet.

Redet mit dem Jungen über alle Punkte (immer die 1. Antwort geben) und dieser bringt euch zu Wattos Laden. Der Junge rennt zu einem Schrottplatz und ihr ihm hinterher. Auf dem Schrottplatz kriecht der Junge durch eine Lücke, die für euch zu klein ist. Wendet euch deshalb nach links und springt über den dort befindlichen Block in den nächsten Abschnitt. Dort angekommen vollführt einen Doppelsprung auf die Säule links der Spalte, durch die Anakin gekrochen ist. Auf der Säule angekommen folgt der nächste Doppelsprung auf die graue Säule in der Mitte des Bereiches. Auf dieser Säule dreht ihr euch nach rechts und springt nun weiter auf die gegenüber liegende Plattform. Habt ihr diese erreicht, seht ihr Anarkin auf der anderen Seite eines Abgrundes. Versucht, dem Jungen dorthin zu folgen und über die Metallstange zu balancieren. Leider bricht diese ein und ihr landet im unteren Bereich. Geht dort erst ein kleines Stück nach links (bis etwa vor die Schräge), bis sich eine große Maschine nähert und ein paar Teile weg haut. Nähert euch der Maschine nicht zu sehr, da ihr sonst getötet werdet.

Sind die Teile (Blechstücke) an euch vorbei geflogen, folgt nun dem Weg in die andere Richtung. Haltet euch dabei auf der linken Seite und, an einer bestimmten Stelle, wird ein Stück Wand aufgebrochen. Durchquert dieses offene Wandstück und folgt den Sandläufern durch die Mauer in die Wüste. Lauft immer geradeaus bis vor eine Wand und findet dort einen **Treibstoffumwandler** und ein **Medipack**.

Kehrt dann durch die offene Mauer zurück in die Stadt und wendet euch dort gleich nach rechts. Folgt dem schmalen dunklen Gang bis zum Ende und findet euch in einem kleinen Bereich mit einem Block in der Mitte wieder. Schiebt diesen Block nach ganz links an die Mauer, um über den Block nach oben (Doppelsprung) auf den Käfig springen zu können. Von diesem Käfig aus dann springt ihr auf der anderen

Seite wieder runter und folgt Anakin nach rechts (zwischen den beiden Stahlwänden hindurch). Ihr findet euch endlich bei Watto dem Händler wieder.

Bei Watto handelt es sich um das geflügelte Wesen, das nach vorne in das Gebäude fliegt. Folgt dem Vieh und sprecht es im Innern des Gebäudes an. Fragt es nach dem T-14 und bietet ihm danach im Tausch die tragbare Fusionsspule von Naboo an. Dies ist Watto zu wenig, er möchte euch jedoch einen Treibstoffwandler dafür überreichen. Nehmt das Angebot an und greift euch den **Wandler**.

Verläßt dann das Gebäude und trifft davor auf der Straße stehend Anakin, den ihr anspricht. Erfahrt etwas von seinem Podracer und redet ein zweites Mal mit ihm. Der Junge erzählt euch, daß sein Gleiter kaputt ist und er ein paar Ersatzteile benötigt. Als da wären: ein Servo-Steuerungssystem und ein Massekuppler. Nachdem ihr alles erfahren habt, sucht die Frau im blauen Hemd genau hinter Anakin auf. Sprecht mit Padme und erfahrt, daß sie Jar Jar nirgends finden kann. Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht weiter zu den beiden blauen Typen, die an einer Säule lehnen. Unterhaltet euch mit einem der beiden und erfahrt etwas über Jabba und daß euch dieser vielleicht etwas Geld leihen möchte.

Ihr befindet euch im Moment in der orangen Straße und folgt dieser bis zur Kreuzung. Nun steht ihr also auf der roten Straße. Geht hier ein Stück nach links und lauft dann gleich in die nächste Straße, die nach rechts abführt - somit befindet ihr euch in der blauen Straße. Geht dort bis zur Ecke vor und sprecht mit dem Händler auf der rechten Seite. Fragt diesen, ob er einen Massekuppler besitzt und ihn gegen etwas eintauschen möchte. Einigt euch mit ihm darauf, daß ihr ihm zwei Treibstoffwandler im Tausch gegen den Massekuppler überreicht. Nachdem ihr den **Kuppler** schließlich aufgenommen habt, folgt der blauen Straße weiter nach links. Nachdem ihr dieser Straße um ein paar Ecken gefolgt seid, beachtet wiederum den großen grünen Saurier auf der linken Seite. Hinter diesem Saurier (auf der linken Seite) befindet sich ein Gebäude, das ihr nun betreten solltet. Wendet euch im Innern nach rechts und findet Jar Jar, der neben einem Elefanten in der Badewanne steht. Sprecht diesen an und tragt ihm auf, in Wattos Laden auf euch zu warten.

Folgt Jar Jar daraufhin durch die Tür auf der linken Seite und findet euch am Ende der roten Straße wieder. Folgt dieser ein Stück und entdeckt auf der linken Seite, hinter einer Treppe sitzend eine Frau im lila Dreß (sieht aus wie ein Nashorn). Sprecht diese an und erfahrt, daß sie ihren Sohn sucht. Erklärt der Dame, daß ihr ihr helfen wollt und macht euch daran, das Kind zu finden. Geht hier *nicht* gleich die Treppe nach oben und fällt mit der Tür ins Haus, da ihr sonst getötet werden würdet. Sucht stattdessen einen Hintereingang in dieses Gebäude. Dreht euch also nach rechts und folgt der Häuserwand auf der rechten Seite. Biegt schließlich in die orange Straße ein, die nach rechts führt und folgt dieser, bis ihr auf der linken Seite eine Treppe findet, die nach oben führt. Steigt diese hinauf und betretet ein Gebäude, das ihr auf der anderen Seite gleich wieder verläßt. Ihr findet euch so auf einer Balustrade wieder, der ihr solange folgt, bis ihr über euch ein Seil bemerkt. Springt an dieses heran (Einfachsprung) und hangelt euch auf die andere Seite rüber. Laßt euch dort fallen und betretet das Gebäude durch die offene Tür, gleich rechts neben



euch. Geht im Innern die Treppe nach oben und gleich wieder rechts (neben einem Gitter vorbei), bevor ihr von einer Selbstschußanlage gegrillt werdet.

Wiederum landet ihr auf einer Balustrade, der ihr natürlich ebenfalls bis hin zum nächsten Seil folgt. Dieses Seil müßt ihr mit einem Doppelsprung vom oberen Teil der Balustrade aus ansteuern. Habt ihr das Seil ergriffen, hangelt euch auf die andere Seite. Leider werdet ihr auf halbem Weg von einem Bösewicht abgeschossen und fällt herunter - dies läßt sich nicht vermeiden. Sobald ihr also auf der Straße liegt, tötet schnell den bösen Buben (um nicht nochmals abgeknallt zu werden) und macht euch erneut auf den Weg zu dem eben überquerten Seil (der Straße nach rechts folgen, die nächste Möglichkeit rechts in die orange Straße, links die Treppen hinauf und durch das Gebäude, der Balustrade zum ersten Seil folgen, mit Hilfe dieses Seils die andere Seite erreichen, durch das Gebäude zum nächsten Seil und rüber zur anderen Seite).

Konntet ihr das Seil jetzt in Ruhe überqueren, laßt euch auf der anderen Seite fallen und betretet das Gebäude. Verlaßt dieses auf der anderen Seite wieder und steigt die Treppe hinunter. Auf dem Hof seht ihr in einer Ecke einen großen Käfig, in dem ein Monster gefangen ist (der erste Endgegner). Nehmt nun gleich euren Raketenwerfer zur Hand, speichert ab und schießt auf das Biest im Käfig los. Der Tier schlägt den Käfig auf und greift euch daraufhin an. Versucht, möglichst immer etwas Abstand vom Gegner zu halten und es mit Raketen oder Granaten zu bearbeiten, da der Feind unheimlich stark ist (der rote Balken im oberen Bereich des Bildschirms zeigt die verbleibenden Lebenspunkte des Gegners).

Habt ihr das Monster schließlich besiegt, nähert euch dem zweiten Käfig und klickt auf die grüne Hand. Der Käfig öffnet sich und ihr betretet diesen. Sprecht den Gefangenen an und geht alle Punkte durch. Anschließend geht es mit dem Befreiten im Schlepptau um die Ecke (nicht die Treppe hinauf!), wo in einer kleinen Nische ein Generator steht. Zerschlagt diesen mit dem Laserschwert, woraufhin sich die daneben liegende Tür öffnet. Der befreite Junge verläßt den Hof und ihr folgt ihm bis hin zu seiner Mutter, die euch zum Dank einen **Repulsor-Booster** überreicht.

Nachdem ihr diesen aufgenommen habt, macht ihr euch auf die Suche nach dem Servo-Steuerungssystem. Haltet euch dazu an der linken Häuserwand und geht vor, bis die blaue Straße nach links abführt. Folgt dieser bis ganz zum Ende hin (um ein paar Ecken herum), um euch schließlich im Sklavenviertel wiederzufinden. Findet auf der linken Seite vor einer Treppe stehend einen Kerl, der euch um Hilfe bittet. Sein Haus sei von Banditen übernommen worden und ihr sollt ihm diese vom Hals schaffen. Steigt also die Treppe nach oben und betretet das Gebäude. Werdet im Innern von einem der Banditen angesprochen und gebt diesem eine beliebige Antwort. Danach gilt es diesen und einen Kumpanen zu killen. Verlaßt danach diesen Abschnitt nach vorne und springt über eine Brüstung hinunter in den Hof, wo ihr ein paar weitere Gauner killen müßt. Achtet dabei auf den Mann, der mit den Händen vor den Augen vor einer Hauswand sitzt - laßt diesen um jeden Preis am Leben.

Habt ihr schließlich alle Banditen getötet, steht der Mann vor der Hauswand auf und bedankt sich bei euch. Folgt ihm in sein Haus und sprecht ihn an. Fragt ihn, ob er ein

Servo-Steuerungssystem hat - leider wird dies verneint. Auf die Frage, ob er noch etwas anderes habe, überreicht er euch ein **Triebwerkskuppler**.

Verlaßt dieses Gebäude nun und macht euch auf den Weg in die Kneipe. Dreht euch dazu nach rechts und folgt der Straße an der linken Häuserwand entlang. Biegt bei der zweiten Möglichkeit nach links ab, um euch in der schwarzen Straße wiederzufinden. Folgt dieser bis vor die Ecke und betretet das große Gebäude auf der rechten Seite durch die offene Doppeltür.

Im Innern der Kneipe redet mit dem kleinen Kerl genau vor euch (vor dem Tresen) und fragt ihn aus (gebt immer die 1. Antwort). Er erzählt euch schließlich von einem Servo-Steuerungssystem (nachdem ihr ihm von Anakins Renngleiter erzählt habt), das er gegen ein Triebwerkskuppler und einen Booster tauschen möchte. Nehmt dieses Angebot an und greift euch schließlich das **Steuerungssystem**.

Verlaßt damit die Kneipe wieder, dreht euch nach links und kehrt zurück auf die rote Straße. Folgt dieser nach rechts und haltet euch dabei an der linken Häuserwand. Der nächsten Straße, die nach links abführt (orange), müßt ihr bis zum Ende hin folgen. Ihr trefft dort auf Anakin, dem ihr das Steuerungssystem übergebt - damit wäre auch dieses Kapitel überstanden.

## **Die Arena von Mos Espa**

Nachdem eure Gefährten sich verabschiedet haben und ihr wieder handeln könnt, geht einfach vor und findet eine blaue Frau, die rechts vor einer Hauswand steht. Sprecht diese an und gebt ihr immer die erste Antwort. Es erscheint schließlich ein lila Satz, den ihr auswählen müßt. Folgt daraufhin der blauen Frau, die euch direkt vor Jabbas Gemächer führt. Betretet den Raum, verlaßt ihn auf der anderen Seite wieder und folgt dem einzig möglichen Weg (ein paar Treppen hinunter steigend), bis ihr vor einer rot schimmernden Tür landet, die von einem Typ in Rüstung bewacht wird. Durchquert die Tür und findet euch in einem kleinen Raum wieder, wo ihr an der hinteren Wand den grünen Knopf drückt. Ihr fallt daraufhin eine Etage tiefer und findet euch in einer Grube wieder. Nähert euch hier dem Geldhaufen in der Ecke und Jabba erscheint. Gebt immer die erste Antwort und erfahrt, daß ihr die 50 Peggats erhaltet, wenn ihr einen starken Kämpfer besiegt. Euch bleibt nichts anderes übrig, als dies Angebot anzunehmen. Greift euch also das Geld und der Riese erscheint (zweiter Endgegner).

Auch hier solltet ihr wieder möglichst viel Abstand zu dem Gegner halten und euch vor dessen Messerattacken vorsehen. Schießt mit Raketen auf ihn und erlegt ihn nach einer Weile. Ist euch der Sieg geglückt, greift euch noch das **Medipack** und verlaßt die Grube durch den einzig möglichen Ausgang (ihr befindet euch nun ebenfalls im Besitz der **50 Peggats**). Ihr findet euch daraufhin in einer Art Bar wieder. Geht hier nach links, dann nach rechts und die Stufen nach oben. Ganz am Ende dieses Bereiches seht ihr rechts eine Band und, auf der anderen Seite vor dem Tresen sitzend, zwei Typen. Sprecht den menschlicheren der beiden Wesen an und geht alle Sätze durch. Fragt ihn nach Watto, erhaltet jedoch keine Auskunft. Nachdem ihr mit dessen Freund geredet habt wißt ihr, daß ein paar Gläser helfen könnten, das Problem zu lösen.

Kehrt also zurück zur Bar (Theke), stellt euch dort auf der hinteren Seite hinter die freie Glasscheibe (neben dem Typ in der Robe) und wartet dort, bis der Roboter vorbeikommt. Steht ihr an der richtigen Stelle (und nur dann) spricht euch der Barroboter an und ihr könnt einen **Jurisaft** bestellen. Kehrt damit zurück zu den beiden Typen gegenüber der Bar und sprecht den Mensch an - übergebt diesem den eben erstendenden Saft. Ihr fragt nochmals nach Watto und erfahrt, daß auch sein Freund was zu trinken möchte.

Kehrt also nochmals zurück zur Bar, stellt euch hinter die freie Glasscheibe und bestellt den zweiten **Jurisaft**. Kehrt mit diesem Getränk zurück zu den beiden Typen gegenüber der Bar, wo ihr diesmal dem anderen Wesen den Saft übergebt. Sprecht ihr nun nochmals mit dem Menschen, bittet er euch zu warten, während er nach Watto schaut. Tut dies nicht, sondern folgt dem Kerl die Treppe nach oben, durch einen Raum und in ein Zimmer, wo er plötzlich stehenbleibt. Ihr verlaßt dieses Zimmer nach links und trifft, auf einem Balkon sitzend, endlich auf Watto.

Nähert euch diesem und sprecht ihn an. Fragt ihn nach dem T-14 und erklärt euch danach einverstanden. Schließt daraufhin die Wette ab und besteht darauf, daß der Junge nach seinem Sieg freigelassen wird. Nehmt das Angebot an und übergebt Watto das Geld.

Ihr kehrt danach durch die verschiedenen Zimmer zurück in den unteren Teil der Bar, wo ihr die Theke aufsucht, an der ihr euch vorher zwei Säfte geholt habt. Hinter dieser Theke befindet sich eine blau erleuchtete Wand, die ihr umgeht. Dahinter befindet sich nämlich eine Treppe, die hinaus in die Arena führt. Steigt diese hinunter und geht weiter bis vor die kleine Mauer. Springt über diese rüber und herab in den unteren Teil der Arena. Dort lauft ihr einfach geradeaus, bis ihr auf Anakin trifft.

Rechts neben Anakin bemerkt ihr ein kleines blaues Wesen. Dieses fängt nach kurzer Zeit an, nach links loszulaufen. Folgt nun dem Wesen und achtet darauf, es nicht aus den Augen zu verlieren. Ihr rutscht eine kleine Sandschräge hinunter und müßt nach kurzer Zeit wieder links den Sand nach oben springen. Rennt weiterhin hinter dem Blauling her, eine kleine Gasse hinter einem runden Bauwerk entlang und schließlich ein paar Treppen nach oben. Es geht dann weiter nach rechts eine Schräge hinauf und schließlich in ein kleines rundes Gebäude hinein. Ihr trifft im Innern auf das blaue Wesen, das jedoch nichts hat. Findet stattdessen in der hinteren Wand des Gebäudes einen anderstfarbigen Steinblock, den ihr nach vorne schieben könnt.

Ihr entdeckt so einen weiteren Raum, den ihr gleich durchquert. Springt auf der anderen Seite in die Nische und folgt dieser in den nächsten Raum. Entdeckt dort den dritten Endgegner, den ihr noch, während er spricht, mit einer Rakete beschießen solltet. So wird er, bevor er noch richtig zu Wort kommt, gleich zu Boden geschickt. Er hinterläßt euch den **Plasma-Zündkondensator**, den ihr natürlich aufhebt.

Verlaßt nun die Räume wieder und kehrt zurück ins Freie. Springt nach unten und über die Brüstung, um euch auf dem Arenaplatz wiederzufinden. Haltet euch dort rechts und sucht nun Anakins blau-weiß gestreiftes Raumschiff (haltet ein wenig

Ausschau danach). Der Junge sitzt inzwischen im Innern des Raumschiffes und ihr könnt euch diesem von links nähern, um das Kapitel zu beenden.

### **Die Begegnung in der Wüste**

Dieses Level ist sehr kurz und ihr trefft zum ersten Mal auf den Oberbösewicht Darth Maul, den ihr jedoch noch nicht töten und nur mit dem Laserschwert treffen könnt. Ferner müßt ihr darauf achten, daß Padme oder ein anderer eurer Kameraden nicht von Darth Maul getötet wird.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch nach links und verläßt die Stadt. Geht nach vorne auf eine große Sandfreifläche und werdet von kleinen Flugmaschinen bedroht, die auf euch schießen. Ihr solltet versuchen, diese Nervensägen mit Hilfe des Laserschwertes zu zerstören, was gar nicht so leicht ist, denn die Biester sind sehr schnell.

Egal, ob ihr diese Fluggeräte jetzt kaputt schlägt oder nicht. Jedenfalls geht es weiter vor bis an eine Bergwand, in der sich mehrere Löcher befinden. Haltet euch dort links und stoßt schließlich auf einen kleinen Jungen, der rechts durch eine Felsspalte rennt. Diese Spalte wird von Darth Maul verschlossen und der Kerl springt daraufhin zu euch hinab. Nun gilt es, gegen diesen sehr starken Gegner anzutreten.

Wie gesagt, müßt ihr ihn mit dem Laserschwert bearbeiten und dabei ziemlich schnell sein, da ihr sonst den Kürzeren ziehen werdet. Führt Überkopf- und Rundumschläge aus und zieht dem Gegner die Hälfte seiner Lebenspunkte ab. Daraufhin ergreift er die Flucht und ihr könnt erst mal wieder aufatmen.

Findet dann direkt links neben der versperrten Schlucht mit dem Jungen einen Steinblock, auf den ihr springen könnt. Oben angekommen schiebt ihr den vor euch befindlichen, dunkleren Steinblock nach vorne, um auf der rechten Seite einen kleinen Durchgang freizulegen. Durchquert diese freigelegte Öffnung und springt auf der anderen Seite herunter.

Folgt nun dem Jungen nach rechts, dann ein wenig nach links auf den größeren Platz. Es erscheint erneut Darth Maul, dem ihr wiederum die Hälfte seiner Lebensenergie abziehen müßt. Achtet während des Kampfes darauf, daß der Kerl nicht wegrennt und einen eurer Kameraden tötet. Beschäftigt ihn also ständig und hackt unentwegt auf ihn ein.

Habt ihr alles richtig gemacht, flüchtet Dart Maul und es folgt automatisch eine Sequenz - das Kapitel ist beendet.

### **Coruscant**

Ihr schlüpft nun in die Rolle von Captain Panaka. Auch hier gilt es wieder einmal, die Königin zu beschützen und diese zu einem bestimmten Ort zu geleiten. Achtet also stets darauf, daß die Dame nicht getötet wird, da das Spiel sonst enden würde.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, läuft die Plattform ab und nehmt die herumliegenden Objekte an euch. Sucht dann die Ecke mit dem Schwebegleiter auf, wo ihr gleich darauf von einem fliegenden Droiden angegriffen werdet (das Schwebetaxi ergreift die Flucht). Schießt diesen ab und sucht danach die andere

Seite der großen Plattform auf. Auf dem Weg dorthin werdet ihr von ein paar Bösewichtern angegriffen, die es ebenfalls zu töten gilt (ihr könnt auch schnell rüber rennen). Achtet dabei immer auf die Königin. Habt ihr endlich die andere Seite erreicht, bemerkt ihr eine Art Aufzugsplattform. Betretet diese und laßt euch von dem Roboter zum Informationszentrum bringen.

Auf der anderen Seite gelandet, durchquert die graue Tür und betretet das große Gebäude. Sprecht im Innern mit dem Droiden (C3-PO) und gebt diesem immer die 1. Antwort. Dreht euch danach um und folgt dem Gang bis zu einem großen Counter. Dahinter sitzt ein Mann, mit dem ihr ebenfalls ein paar Worte wechselt. Geht alle Sätze durch und dreht euch dann nach links. Folgt dem Gang und durchquert die graue Tür, die in einen schmalen Gang führt. Dreht euch dort nach rechts und folgt dem Gang in einen größeren Raum. Dort entdeckt ihr einen Droiden hinter dem Counter, den ihr anspricht. Es handelt sich um die Stadtbesichtigung. Fragt unter anderem nach Karten und erfährt, daß diese 100 Credits kosten.

Nach dieser Auskunft dreht ihr euch um und kehrt in den vorherigen Raum zurück (dort, wo ihr gerade den Mann hinter dem Counter angesprochen habt). Verlaßt diesen Raum gleich rechts durch die graue Tür und findet euch auf einer Plattform im Freien wieder.

Tötet dort einen fliegenden Droiden und wendet euch dann nach rechts. Nähert euch einem Mann, der zwei Tickets für die Stadtbesichtigung verkaufen möchte. Fragt ihn, was er verlangt (50 Credits) und bietet ihm dann das elektronische Sichtgerät an. Er möchte es jedoch nicht haben. Rennt also auf die andere Seite dieser Plattform und trifft dort einen zweiten Mann. Verkauft diesem euer Sichtgerät und versichert ihm, es nicht gestohlen zu haben. Übergebt es dem Kerl dann für **100 Credits**, rennt zurück zur anderen Seite der Plattform und kauft euch nun die **Karten** für die Stadtbesichtigung (für 100 Credits natürlich).

Kehrt zurück ins Gebäude, haltet euch im Innern links und folgt dem Gang zurück zu dem Counter mit dem Droiden. Übergebt diesem nun die erstandenen Tickets und er öffnet für euch die Tür. Durchquert diese (speichert vorher ab!) und findet euch auf einer weiteren Plattform im Freien wieder. Wendet euch nach links und wartet, bis das große Raumschiff abgeflogen ist. Dahinter kommt ein fliegender Droide zum Vorschein, den ihr nun schnell abschießen müßt, bevor dieser die Königin töten kann. Ist euch dies gelungen, ist leider auch eure Flugmöglichkeit verschwunden und ihr müßt euch nach etwas anderem umsehen.

Nähert euch hier also der rechten oberen Ecke und springt dort hinunter in den unteren Bereich. Dreht euch unten nach rechts und geht bis zum Ende durch. In der rechten Ecke steht dort ein etwas hellerer Block, den ihr verschieben könnt. Schiebt diesen genau auf die gegenüber liegende Seite (schräg - dazu einfach schräg an den Block stellen - zwischen den Blocks hindurch) und unter das kaputte Geländer. Springt dann über die Kiste nach oben und durch das kaputte Geländer weiter auf den oben gelegenen Gang. Folgt diesem nach links und betretet eine Art Kontrollraum, in dem sich zwei Hebel befinden (irgendwann im Verlauf dieser Aktion hört ihr einen Schrei der Königin der signalisiert, daß die Dame entführt, nicht aber getötet wurde).

Benutzt hier nun den linken der beiden Hebel, um eine Plattform nach oben zur Königin fahren zu lassen und ein blaues Kraftfeld abzuschalten. Wartet einen kurzen Moment, bis der Hebel an dieser Konsole sich wieder in der oberen Position befindet und betätigt ihn dann ein zweites Mal, um die Plattform wieder herunter fahren zu lassen.

Verläßt den Kontrollraum und springt durch das kaputte Gitter nach unten. Sucht dort die Stelle auf, an der das Kraftfeld abgeschaltet wurde (rechts vorne) und findet dort einen zweiten Block, der verschoben werden kann (grau-gestreift). Nehmt euch nun diesen Block vor und schiebt ihn schräg durch die anderen Blöcke auf die herunter gelassene Plattform und dort an die rechte Wand.

Kehrt dann wieder zurück in den Kontrollraum, wo ihr mit Hilfe des linken Hebels die Plattform mitsamt raufgeschobenem Block nach oben fahren laßt. Lauft dann wieder aus dem Kontrollraum und springt in den unteren Bereich. Nun müßt ihr den Block, den ihr vorher vor das kaputte Gelände geschoben habt, den gesamten Weg durch die herumstehenden Kisten bis hin zu der hochgefahrenen Plattform schieben. Springt dann über diesen Block nach oben auf die Plattform und vor den dort platzierten Block.

Schiebt nun diesen zweiten Block nach rechts den Gang entlang, bis fast zum Ende. Achtet auf der linken Seite auf die beiden blauen Strahlen am Himmel. Genau zwischen diesen beiden Strahlen müßt ihr den Block stehen lassen (im oberen Bereich des Ganges).

Hier bemerkt ihr außerdem, auf der linken Seite vor der Wand stehend eine Konsole, bei der ihr den Hebel umlegen müßt. Springt nun zurück auf den verschobenen Block und wartet dort, bis eine Plattform angefahren kommt, auf die ihr, vom Block aus, springen müßt.

Fahrt auf eben dieser Plattform auf die andere Seite und springt dort hinab in den unteren Bereich. Tötet ein paar weitere Feinde und nähert euch dann der großen verschlossenen Tür auf der linken Seite. Beachtet rechts neben dieser Tür einen kleinen Sims, der an der Wand entlang führt - auf eben diesen Sims müßt ihr hüpfen. Folgt diesem bis zum zweiten Fenster an der linken Häuserwand und springt in dieses hinein. So landet ihr schließlich in einem kleinen dunklen Gang, dem ihr bis zum Ende hin folgt. Betätigt dort den grünen Knopf an der Wand, dreht euch nach rechts und geht durch das Fenster ins Freie. Springt dort hinunter auf den schmalen Sims, dreht euch nach links und hüpf über den Abgrund auf den nächsten Sims.

Dreht euch dort wiederum nach links und entdeckt an der Hauswand das nächste offene Fenster, in das ihr springt. Folgt dem hier befindlichen Gang bis zum Ende und findet euch schließlich in einem kleinen Lagerraum wieder. Hier lassen sich zwei Kisten verschieben und geben dadurch Gegenstände frei. Eine grau-gestreifte Kiste an der Wand und eine Kiste, die auf einer anderen steht. Habt ihr hier alles erledigt, verläßt den Raum durch den zweiten möglichen Gang.

Ihr findet euch schließlich in einem großen Raum mit mehreren Personen wieder. Sucht hier gleich die große Treppe auf der linken Seite und steigt über diese nach oben. Folgt dem oberen Bereich ganz nach links und wendet euch rechts der offenen

Kabine zu. Besteigt diese und bemerkt, daß es sich hierbei um einen Fahrstuhl handelt, der euch in den nächsten Bereich bringt.

Dort angekommen, verläßt den Aufzug und betretet einen größeren Raum. Tötet hier ein paar Feinde und öffnet die verschiedenen Türen an den Seiten (unterhalb der blauen Lichter), um in einem Raum mehrere Gegenstände zu finden. Nähert euch dann dem blauen Kraftfeld in der linken oberen Ecke, das sich bei Annäherung öffnet (vorher müßt ihr unter Umständen noch die Feinde beseitigen). Besteigt die dahinter befindliche Fahrstuhlplattform und fahrt mit dieser hinab in den nächsten Abschnitt.

Verläßt dort den Aufzug und folgt dem Gang nach rechts, dann rechts weiter in einen dunklen Bereich. Nachdem ihr danach ein wenig nach rechts gegangen seid, entdeckt an der linken Wand eine große goldene Tür, die ihr durchquert. Ihr trefft dort auf einen Bettler, dem ihr natürlich nichts gebt. Folgt stattdessen dem Gang auf der linken Seite und bemerkt an der linken Wand einen grünen Knopf, dessen Betätigung eine Plattform rechts daneben herabsinken läßt.

Stellt euch schnell auf eben diese Plattform und wartet dort einen Moment, woraufhin ihr nach oben gefahren werdet. Folgt dem dort liegenden Gang und findet auf der linken Seite einen grünen Knopf. Betätigt diesen und es senkt sich daraufhin rechts daneben die Wand. Rennt schnell über die herunter gelassene Wand geradeaus weiter in den kleinen Raum. Dreht euch dort nach rechts und bemerkt zwei weitere grüne Knöpfe an der Wand (links und rechts neben dem Gang). Nun folgt eine kleine Zeiteinlage. Der linke Knopf senkt einen Block um die Ecke und der rechte Knopf senkt den Block, der diesen Raum versperrt. Tut nun folgendes:

betätigt zuerst den linken, dann möglichst schnell den rechten Knopf. Rennt danach schnell aus dem Raum raus und biegt bei der ersten Möglichkeit rechts ab. An der zweiten Kreuzung geht es ebenfalls nach rechts und weiter, bis zum Ende eines Ganges. Versperrt euch unterwegs eine Wand den Weg, müßt ihr nochmals zurück in den Raum mit den beiden Knöpfen und diese betätigen. Ihr wart dann zu langsam. Habt ihr es in den Gang geschafft (hier steht ein Bettler), betätigt den Hebel an der linken Wand, um die Mauer rechts daneben zu öffnen. Durchquert diese und findet euch in einem Raum mit mehreren Kisten wieder. Schiebt die obere, hellere Kiste hinunter (springt dazu auf die andere Kiste) und findet so eine **Schlüsselkarte**, die ihr aufnehmen müßt.

Habt ihr euch diese eingesteckt, sucht den Hebel, der sich in diesem Raum befindet (links neben dem Gang). Betätigt diesen, um die rechts daneben liegende Wand zu senken und rennt über diese Wand in den Gang hinein. Biegt bei der ersten Möglichkeit nach rechts ab und landet in einem kleinen Raum.

Wendet euch dort nach links und nähert euch der kleinen Konsole mit dem Schlitz, woraufhin automatisch die gefundene Schlüsselkarte eingesetzt wird. Es öffnet sich dadurch das linke Tor, das ihr sogleich durchquert.

Ihr landet in einer kleinen Zelle, in der die Königin gefangen gehalten wird. Erschießt zuerst die Wache, die nach ihrem Tod einen roten **Aufzugsschlüssel** hinterläßt und nehmt diesen an euch.

Verläßt die Zelle wieder, betätigt den Hebel im nächsten Raum und rennt über den herabgelassenen Steinblock weiter nach vorne. Im nächsten Raum entdeckt ihr die zweite Konsole mit Schlitz. Nähert euch dieser, woraufhin die Aufzugskarte automatisch eingeschoben wird. Stellt euch danach auf die Plattform links daneben, um mit dem Aufzug nach unten gefahren zu werden.

Folgt dort dem Gang, bis ihr vor einem großen tiefen Loch landet. Geht vor dem Loch stehend nach rechts und findet an der hinteren Wand einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür auf der anderen Seite des Loches öffnet. Außerdem erscheint dadurch ein Hebel genau hinter euch (auf der gegenüber liegenden Seite). Dreht euch also um und geht an die gegenüber liegende Wand. Wendet euch nach links und betätigt den zweiten Hebel, woraufhin eine Brücke über dem Loch ausgefahren wird. Überquert die Brücke und findet euch auf der anderen Seite des Loches wieder. Geht dort zunächst auf die linke Seite (wo die Königin steht) und betätigt den dort befindlichen Hebel - dies dreht die Brücke. Sucht dann den Hebel an der gegenüber liegenden Wand auf und betätigt auch diesen, woraufhin die beiden Häuschen neben euch verschoben werden. Es geht jetzt weiter nach rechts und zwar zu dem Hebel, den ihr ganz zu Beginn betätigt habt. Klickt ein zweites Mal auf eben diesen Hebel, woraufhin sich die Ausgangstür (hinter einem der Häuschen) öffnet. Lauft jetzt zurück nach links und betätigt ein letztes Mal den Hebel, der die beiden Häuschen verschiebt, um endlich den Ausgang freizulegen.

Durchquert die nun offene Tür und folgt dem dahinter liegenden Gang, bis vor die nächste verschlossene Tür (diese befindet sich in einem dunklen Gang). Dreht euch zur rechten Wand hin und sucht dort einen Hebel, dessen Betätigung die Tür öffnet. Durchquert sie und findet euch in einem kleinen Raum wieder. An der vorderen Wand erwartet euch der nächste Hebel (dieser ist aufgrund der Ansicht ein wenig schwer zu erkennen), der betätigt werden muß. Dadurch fährt die Plattform nach oben und setzt euch in einem höher gelegenen Raum ab.

Nähert euch hier der goldenen Tür auf der rechten Seite und gebt folgendes Kennwort ein: `Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge`. Die Tür öffnet sich und ihr durchquert sie. Haltet euch im nachfolgenden großen Raum rechts und trifft auf den nächsten Endgegner, der sehr stark ist. Er blockt die Schüsse ab. Nehmt hier am besten den Cheat zu Hilfe und verstärkt eure dritte Waffe. Feuert ein paarmal auf den Feind und er ist besiegt. Folgt dann dem weiteren Verlauf des Ganges in einen Raum, betretet dort die Plattform auf der linken Seite (geht dazu ganz an die Wand heran) und fährt mit der Plattform hoch.

Oben angekommen dreht euch nach links und geht vor in Richtung Balkon, um dieses Level endlich abschließen zu können.

### **Der Angriff auf Theed**

Dieses Level spielt ihr abwechselnd mit Obi-Wan und der Königin. Als Königin habt ihr außerdem die Aufgabe, Panaka zu beschützen. Stirbt dieser, ist das Spiel zu Ende.

Ihr beginnt als Obi-Wan und wendet euch nach rechts. Folgt dem Gang durch den Torbogen und durchquert am Ende die sich öffnende Tür nach rechts. So landet ihr



im Hangar, wo ihr auf Darth Maul trefft und eine kurze Sequenz folgt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, befindet ihr euch in der Haut von Königin Amidala.

Diesen Bereich müßt ihr bereits kennen, da ihr hier schon einmal wart (siehe 'Gärten von Theed'). Ihr beginnt diesmal nur von der anderen Seite. Das heißt, vor dem Hangar. Folgt dem Weg nach vorne und erschießt dabei ein paar auftauchende Droiden. Achtet dabei immer auf Parnak. Ihr gelangt schließlich vor einen größeren Platz, wo Parnak stehen bleibt. Betretet diesen Platz und folgt dem Weg nach rechts, wo ihr bereits von ein paar Droiden erwartet werdet. Habt ihr diese gekillt, kommt Parnak angerannt. Kehrt zurück auf den Platz und bemerkt, daß ein Zerstörer aufgetaucht ist. Killt diesen und kehrt zurück zu dem Weg, der nach rechts abführt (wo auch Parnak wartet).

Folgt diesem Weg und überquert dabei eine Brücke. Hinter der Brücke erwarten euch Droiden mit einem Standlaser. Räumt hier auf und folgt dem weiteren Verlauf der Straße. Tötet mehr Droiden und seht hinter der nächsten Ecke mehrere Zerstörer. Diese gilt es nun zu töten, was keine leichte Aufgabe ist. Habt ihr es endlich geschafft und Panaka lebt noch, folgt dem weiteren Weg um die nächste Ecke.

Es folgt ein weiterer Wechsel auf Obi-Wan. Unter Qui-Gons Mithilfe müßt ihr nun ein zweites Mal gegen Darth Maul antreten. Zieht euer Laserschwert und schlägt solange gemeinsam mit eurem Gefährten auf den Gegner ein, bis dessen Lebensenergie zur Hälfte gesunken ist. Darth Maul rennt dann weg und ihr ihm hinterher. Es geht durch einen Torbogen und der Wechsel auf die Königin steht an.

Durchquert das offene Tor und folgt dem weiteren Weg immer geradeaus. Es kommen euch viele Droiden und Zerstörer entgegen, die ihr beseitigen solltet. Unter einer kleinen Brücke erwartet euch außerdem ein Lasergeschütz, das ihr ausschaltet. Ist der Weg geebnet, unterquert die Brücke und folgt dem weiteren Weg (Droiden) bis vor ein dunkles Tor. Hier wartet Panaka, bis ihr wieder zurückkehrt und ihn abholt.

Da das dunkle Tor verschlossen ist, wendet euch nach rechts und folgt der Gasse bis zum Ende. Findet dort einen verwundeten Soldaten, den ihr auf das Sicherheitstor anspricht. Nachdem ihr alles erfahren habt, geht die Gasse ein kleines Stück zurück und findet in einer der kleinen Nische einen Roboter (R2-D2), den ihr anspricht. Der kleine Roboter öffnet daraufhin die Tür in der Nische auf der rechten Seite. Durchquert diese Tür und betretet einen kleinen Raum, in dem ihr den Generator zerstören müßt. Verlaßt daraufhin diesen Raum wieder und durchquert das nun offene große Tor, das vorher noch verschlossen war.

Ihr findet euch auf dem größeren Platz wieder, wo ihr die Droiden möglichst schnell beseitigen solltet. Auf der linken Seite versperrt ein Kraftfeld den weiteren Weg. Dieses Kraftfeld könnt ihr einfach aus dem Weg schießen (alternativ könnt ihr auch die Treppe rechts neben dem Gebäude nach oben steigen und dem Rundweg bis zu dem kaputten Geländer folgen. Springt dort hindurch und findet euch auf der anderen Seite wieder, von der ihr ebenfalls nach links hinab springt).

Folgt dem Weg hinter dem zerstörten Kraftfeld um die Ecke und erschießt dabei mehrere große und kleine Droiden.

Ist alles beseitigt worden, folgt dem Pfad nach links und steigt über die Treppe nach oben in den kleinen Raum (dort findet ihr ein Medipack). Kehrt danach zurück zu Panaka und laßt ihn folgen. Durchquert den kleinen Raum und folgt der Brüstung zurück in den Garten (dazu die Stufen nach unten steigen). Helft Panaka mit den Droiden und steigt auf der anderen Seite die Treppen wieder nach oben. Folgt Panaka nach rechts auf eine Plattform und nähert euch diesem. Sprecht ihn an (unter Umständen müßt ihr euch erst noch ein wenig im Garten umschauen, dann wieder zurück kehren) und ein Rollenwechsel steht bevor.

Wieder in der Haut von Obi-Wan, steht ein weiterer Kampf an Qui-Gons Seite gegen Darth Maul an. Schlagt solange auf den Feind ein, bis dieser die Flucht ergreift. Rennt dem Bösewicht hinterher und über ein Stahlgitter. Am Ende stürzt das Gitter mitsamt euch ein und ihr landet im unteren Bereich - Qui-Gon kämpft alleine weiter. Ihr dreht euch um, durchquert die erste blaue Strahlenbarriere (nachdem diese für kurze Zeit deaktiviert wird, rennt ihr schnell durch) und wendet euch gleich dahinter nach links. Nähert euch dort der Tür mit dem seltsamen Symbol darauf. Diese öffnet sich und ihr habt das Level beendet.

### **Das letzte Gefecht**

In der Rolle der Königin (ihr 6spielt auch hier wieder abwechselnd als Königin und als Obi-Wan) wendet euch zunächst nach rechts und folgt dem Gang um die Ecke, wo euch bereits die ersten Droiden erwarten. Habt ihr diese beseitigt, geht weiter nach vorne zu dem Mann vor der Tür und redet mit diesem (immer die 1. Antwort geben). Durchquert danach *keinesfalls* die Tür direkt hinter dem Mann, sondern widmet euch zunächst dem rechten Raum. Betätigt den dort befindlichen grünen Knopf und durchquert die sich öffnende Tür.

Erschießt dahinter zwei Droiden und findet im Innern des Raumes einen farbigen Block vor. Diesen Block nun schiebt ihr aus dem Raum heraus und vor die Tür, die in den gegenüber liegenden Raum führt. Öffnet dann die Tür mit Hilfe des grünen Knopfes und schiebt den Block in den geöffneten Raum hinein. Erschießt hier zwei Droiden und schiebt dann den Block weiter an die Wand in der rechten oberen Ecke und unter einen grünen Knopf. Springt anschließend über den Block vor den grünen Knopf und betätigt diesen, um rechts daneben eine Tür zu öffnen. Hüpf wieder runter vom Block und in den nun offenen Gang hinein.

Folgt diesem in das Innere eines Raumes und redet dort mit dem Gefangenen in der Mitte. Fragt diesen nach den Schlüsselkarten und erhaltet daraufhin eine weiße **Schlüsselkarte**.

Mit dieser Karte im Gepäck geht es zurück durch den kleinen Gang in den Raum, in dem ihr vorher den Block unter den grünen Knopf geschoben habt. Verlaßt diesen und folgt dem Gang nach rechts. Geht am Abzweig weiter nach links und bemerkt eine weiße Konsole, die links neben der Tür hängt.

Links neben dieser Konsole steht eine Apparatur in der Ecke, der ihr euch nähern müßt. Nachdem ein Augenscan erfolgte (dazu benötigt ihr die weiße Schlüsselkarte), öffnet sich die weiße Konsole. Postiert euch nun vor dieser Konsole und betätigt

dann den Aktionsknopf, um so die Stahltür zu öffnen. Durchquert diese sodann und spielt als Obi-Wan weiter.

Geht mit diesem nach vorne und durchquert die Tür. Findet euch dahinter in einem Raum mit verschiedenen Plattformen wieder. Killt hier zuerst den Droiden und folgt dann dem Weg immer nach links. Passiert dabei zwei Rondelle und landet schließlich an einer Stelle, wo es nicht mehr weitergeht. Tötet dort den Droiden und wartet, bis in der Mitte dieses Rondells eine Plattform heruntergefahren kommt. Springt dann auf eben diese Plattform, fährt zunächst hinab, dann zwei Etagen höher. Am obersten Punkt angekommen, verläßt die Plattform und betretet das Rondell.

Sucht nun auf diesem Rondell stehend das nächste Rondell (befindet sich etwas weiter unten), auf das ihr mit Hilfe eines Doppelsprunges springen könnt (aus der Mitte des erwähnten Rondells entspringt ein dicker Lichtstrahl). Habt ihr den Sprung geschafft, geht um das Rondell herum und erreicht von hier aus über einen kleinen Steg eine Tür, die ihr durchquert. Im dahinter befindlichen Raum tötet zunächst zwei Droiden und öffnet dann die Tür mit Hilfe des grünen Knopfes. Durchquert die Tür und findet euch auf einem schmalen Stahlgitter wieder. Da es hier noch ziemlich dunkel ist, solltet ihr schnell nach vorne gehen und gleich am ersten Abzweig nach links und zu dem grünen Knopf laufen. Betätigt ihr nämlich diesen Knopf, wird Licht eingeschaltet und ihr könnt endlich sehen.

Kehrt zurück auf den Stahlgang und folgt diesem nach links bis hin zum anderen Ende. Betätigt den dort befindlichen grünen Knopf, woraufhin die blauen Kraftfelder ausgeschaltet werden. Kehrt nun auf dem Stahlgang zurück zum nächsten kleinen Steg und geht dort nach links in Richtung kleine Kiste. Umgeht diese Kiste und findet auf der anderen Seite einen grünen Knopf, dessen Betätigung die Plattform neben euch ein Stück ausfahren läßt. Sucht diese Plattform sogleich auf und springt von dieser aus mit Hilfe eines Doppelsprunges auf die andere Seite.

Killt dort die Droiden und wendet euch dann nach rechts. Durchquert die nächste Tür und tötet im nächsten kleinen Raum vier weitere Droiden. Öffnet dann die hier befindliche Tür mit Hilfe des grünen Knopfes und durchquert diese dann. Ihr findet euch nun in dem Raum mit den vielen Rondellen wieder. Geht ein Stück vor, um wieder einmal die Rollen zu tauschen.

Lauft mit der Königin um die Ecke und stoßt auf massiven Widerstand. Ihr müßt dem Gang jetzt bis zum anderen Ende hin folgen und trifft dabei auf Zerstörer, Droiden und Lasergewehre. Habt ihr alle Gegner besiegt (betretet die Räume links und rechts des Ganges, um Waffen und Gegenstände zu finden), öffnet die Tür auf der linken Seite (wie gesagt, am Ende des Ganges).

Durchquert diese und findet euch im nächsten Gang wieder. Folgt diesem bis zum Ende hin (vor die verschlossene Tür) und öffnet dann die Tür auf der linken Seite (mit Hilfe des grünen Knopfes). Betretet den Raum, tötet einen Zerstörer und findet in einer Ecke, auf dem Boden liegend, die **blaue Schlüsselkarte**. Mit dieser im Gepäck verläßt ihr den Raum wieder und folgt dem Gang nun nach rechts. Sucht den nächsten Raum auf der rechten Seite auf (grüner Knopf) und betretet diesen. Findet hier in einer Ecke den Augenscanner, dem ihr euch nähert - dieser öffnet das blaue

Schaltfläche am Ende des Ganges (nur, wenn ihr die Schlüsselkarte besitzt). Verläßt also den Raum wieder und geht nach links bis zum Ende des Ganges durch. Betätigt dort nun den blauen Knopf, um die nächste Tür zu öffnen.

Durchquert die offene Tür und findet euch in einem größeren Bereich wieder. Sucht hier zuerst den unteren Teil auf (über die Treppe zu erreichen) und tötet dort die Gegner. In einer Ecke (nahe der Aufzugsplattform) steht eine große braune Kiste an der Wand. Diese müßt ihr auf die gegenüber liegende Seite schieben. Und zwar genau an die Stelle, an der sich im oberen Geländer eine Lücke befindet (zwischen zwei Säulen - schaut euch dazu das Geländer genauer an). Habt ihr die Kiste also genau unterhalb der Lücke aufgestellt, rennt die Treppe wieder nach oben und ganz nach links durch. Ihr entdeckt dort auf der rechten Seite einen zweiten Raum, der sich durch Betätigen des blauen Knopfes öffnen läßt. Betretet dann den Raum und findet im Innern eine zweite braune Kiste. Schiebt diese aus dem Raum heraus und ein Stück nach links, bis genau vor die Lücke im Geländer. Schiebt nun diese Kiste durch die Lücke im Geländer hindurch, auf daß sie auf die unten abgestellte Kiste herauf fällt. Kehrt nun erneut zurück in den unteren Bereich und schiebt dort die beiden aufeinander gestapelten Kisten ein Stück nach links und vor die nächste Säule. Kehrt alsdann über die Leiter zurück nach oben und nähert euch im oberen Bereich den beiden aufeinander gestapelten Kisten. Springt vom oberen Teil jetzt auf eben diese Kisten hinauf und entdeckt im oberen Bereich der daneben stehenden Säule, auf einer kleinen Plattform, die rote Schlüsselkarte. Von eurem jetzigem Standpunkt aus müßt ihr eigentlich auf die kleine Plattform springen können und euch die **rote Schlüsselkarte** holen können. Sollte dies nicht der Fall sein, verschiebt einfach die beiden Kisten noch ein wenig.

Habt ihr euch die Karte endlich angeeignet, kehrt über die Treppe zurück in den oberen Teil und nähert euch dem Augenscanner in der hinteren linken Ecke. Sucht danach erneut den unteren Teil des Raumes auf und verläßt diesen über die Treppe am anderen Ende. Öffnet die dort befindliche Tür mit Hilfe des roten Knopfes, durchquert diese und wechselt wieder zu Obi-Wan.

Geht nach vorne bis zum Rondell und wartet, bis die Plattform nach oben gefahren kommt. Geht dann auf die Plattform rauf und fährt nach unten. Diese Plattform hält nur oben und unten. Fahrt also, nach dem unteren Stop wieder nach oben und verläßt die Plattform auf dem mittleren Rondell (dort einfach hinunter gehen). Sucht hier das nächste Rondell auf (mit dem Kraftfeld in der Mitte) und speichert ab! Nun erwartet euch nämlich ein wahnsinnig schwieriger Doppelsprung auf eben dieses Rondell. Springt ihr nämlich einfach so rüber, rollt euer Held nach der Ankunft ins Leere und stürzt ab! Stellt euch also so nah es geht an den Abgrund (mit dem Gesicht zum nächsten Rondell), dreht euch ein ganz *kleines Stück nach links* und vollführt dann einen Doppelsprung auf die andere Seite (ohne Anlauf). Dieser Sprung erfordert etwas Übung, funktioniert aber mit unserer Technik.

Habt ihr es schließlich geschafft, umgeht das nächste Rondell und folgt dem Stahlgang auf das nächste Rondell. Tötet dort einen Droiden und umgeht auch dieses Rondell. Ihr erkennt eine weitere Plattform, zu der ihr mit Hilfe eines Doppelsprunges hüpfen müßt. Stellt euch also wiederum ganz nah an den Abgrund

und wartet diesmal, bis die herab fahrende Plattform sich in der Mitte des Rondells befindet. Springt dann schnell hinüber, um nicht durch das Loch abzustürzen. Auf der anderen Seite angekommen, fährt ihr nun mit Hilfe der Plattform nach oben, steigt dort auf das Rondell und tötet einen weiteren Droiden.

Geht nun durch die hier befindliche Tür, folgt dem Gang nach rechts und findet euch vor einem Abgrund und einem grünen Knopf wieder. Drückt den grünen Knopf einmal, um einen Fahrstuhl zu rufen. Ist die Plattform oben angelangt, besteigt diese und geht bis zum Rand. Dreht euch dann nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite eine Balustrade an der Wand, auf die ihr mit Anlauf und Doppelsprung hüpfen müßt.

Findet dort an der rechten Wand einen grünen Knopf vor, den ihr drückt. Springt danach in den unteren Bereich und betätigt hier den grünen Knopf, um den Fahrstuhl zu rufen. Ist dieser unten angekommen, betätigt den grünen Knopf ein zweites Mal und rennt schnell auf die Plattform, um wieder im oberen Bereich landen zu können. Dort kümmert euch jetzt um die linke Wand, wo sich ein Gitter verschoben und einen verschiebbaren Block freigegeben hat. Zieht diesen Block nun aus der Nische heraus und schiebt ihn auf die Fahrstuhlplattform. Betätigt dann den Knopf, um den Fahrstuhl nach unten fahren zu lassen. Unten angekommen schiebt ihr den Block jetzt durch den schmalen Gang auf der linken Seite rüber in den nächsten Bereich. Bemerkt dort im oberen Teil der linken Wand einen Gang. Schiebt den Block nun also vor eben diesen Gang und springt über den Block in den Gang hinein. Folgt dem Gang und landet in einem kleinen Kontrollraum.

Hier befinden sich insgesamt 8 Konsolen, auf denen jeweils eine Uhrzeit angezeigt wird. Mit Hilfe dieser Konsolen lassen sich die blauen Kraftfelder im unteren Raum lenken. Ihr müßt die verschiedenen Konsolen also so einstellen (durch einfaches Anklicken), daß sich schließlich ein Gang durch die Kraftfelder ergibt. Tut dies wie folgt:

die Reihe mit den drei Konsolen muß nicht verändert werden. Auf diesen Konsolen müssen von links nach rechts die folgenden Uhrzeiten zu finden sein:

9.00

9.30

3.00.

Von den fünf nebeneinander liegenden Konsolen müssen einige manipuliert werden. Auf diesen sollten schließlich von links nach rechts die folgenden Uhrzeiten zu finden sein:

9.30

3.00

9.30

3.00

9.30.

Ist alles korrekt eingestellt worden, springt zurück in den unteren Bereich und durchquert nun den großen Raum nach links (die Kraftfelder lassen jetzt einen Mittelgang zum Durchqueren frei).

Ihr landet schließlich im nächsten Raum, wo ihr den grünen Knopf drückt und gleich auf die Plattform rennt, um im oberen Bereich zu landen. Folgt hier dem Gang nach links und durchquert schließlich die Tür, um als Königin weiterzukämpfen.

Folgt dem Gang nach oben und trifft auf eine Vielzahl von Gegnern. Tötet am besten zuerst den Droiden am Lasergewehr und übernimmt diesen dann, um mit dessen Hilfe die vielen Feinde zu töten. Kämpft euch dann weiter nach vorne vor, bis ihr schließlich am Fuß einer Treppe angelangt seid (viele Zerstörer erwarten euch). Folgt dieser nach oben und tötet weitere Angreifer. Es geht dann noch eine Treppe nach oben (Angreifer) und schließlich weiter nach links. Findet am Ende eine offene Tür, die nach rechts führt und durchquert diese. Tötet im Innern zwei Droiden und verläßt diesen Raum durch das Fenster wieder.

Folgt der Balustrade im Freien ganz nach rechts, bis ihr ein weiteres Fenster findet, durch das ihr das Gebäude wieder betreten könnt. Tötet im Innern zwei Droiden und öffnet dann die Tür, die nach rechts weiterführt. Durchquert diese und findet euch im Thronraum wieder, wo euch vier Droiden gegenüberstehen. Tötet diese und durchquert zunächst die Tür auf der anderen Seite, um (noch einen Abschnitt weiter links) Panaka zu holen. Achtet darauf, daß dieser euch möglichst folgt und sucht ein weiteres Mal den Thronraum auf. Sprecht nun mit Viceroy (dem Typ auf dem Thron), woraufhin euch dieser ein paar Droiden auf den Hals hetzt. Habt ihr diese besiegt, wendet euch nochmals Viceroy zu und er ergibt sich. Es folgt ein letzter Rollentausch zu Obi-Wan.

Geht vor bis auf das Rondell und lauft dort ein Stück nach rechts. Schaut von hier aus nun (stellt euch nah an den Rand) wann und wo eine Plattform erscheint, die auf und ab fährt. Auf eben diese Plattform müßt ihr im richtigen Augenblick mit Hilfe eines Doppelsprunges hüpfen (achtet darauf, daß die Plattform nicht schon zu weit unten oder oben ist, da ihr sonst daneben springt). Auch diese Plattform hält wiederum ganz oben und ganz unten, ihr müßt aber auf dem mittleren Rondell absteigen (während der Fahrt). Ist euch dies gelungen und befindet ihr euch auf dem mittleren Rondell, sucht hier den Steg, der weiterführt. Folgt diesem um zwei weitere Rondelle, bis ihr schließlich beim letzten gelandet seid (mit dem Loch in der Mitte).

Hier kommt von Zeit zu Zeit eine Plattform angefahren, auf die ihr euch begeben müßt. Diese Plattform hält wiederum ganz oben und ganz unten an und fährt an zwei weiteren Rondellen vorbei. Ihr müßt nun auf dem zweiten Rondell von oben von der Plattform herunter steigen (wenn die Plattform ganz oben hält, müßt ihr also eine Etage tiefer fahren und dort den Aufzug verlassen). Sucht hier den Stahlgang, der weiterführt und betretet das nächste Rondell. Von diesem aus schließlich könnt ihr auf den Eisengang springen, auf dem ihr zu Beginn dieses Levels Qui-Go und Darth Maul habt kämpfen sehen.

Folgt diesem Gang nach links bis zum Ende hin und durchquert die große Tür. Ihr findet euch in einem Gang wieder, in dem von Zeit zu Zeit rote Kraftfelder erscheinen. Merkt euch den Zeitpunkt, wann diese Felder verschwinden und rennt dann schnell durch. Wartet, wenn diese wieder aktiviert werden und rennt im richtigen Zeitpunkt weiter (achtet auf die Drehbewegungen der Strahler). Habt ihr

das andere Ende schließlich erreicht, erwartet euch Darth Maul zum letzten, alles entscheidenden Kampf. Ihr seht, wie Qui-Gon verletzt wurde. Macht euch nun daran, Darth Maul den Garaus zu bereiten. Beachtet das Loch in der Mitte des Raumes. In eben dieses Loch müßt ihr Darth Maul mit Hilfe der Macht-Stöße befördern. Stellt euch also möglichst so hin, daß ihr den Feind nacheinander mit den Stößen zurückdrängen und in das Loch stoßen könnt. Ist euch dies gelungen und der Feind besiegt, nähert euch dem sterbenden Qui-Gon, um den Abspann verfolgen zu können.

**ENDE**