

Wir danken Ralph Grzyszek für die Genehmigung, diese Komplettlösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen. Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne dessen Genehmigung nicht auf anderen Pages veröffentlicht werden darf.

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

e-mail: lk@gamepad.de

Homepage <http://www.gamepad.de>

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!

## Walkthrough Jedi Knight III Jedi Academy

<i>Trainings- /Übungsgelände</i> .....	2
<i>Söldneraktivitäten – Tatooine</i> .....	3
<i>Droidenbergung Tatooine</i> .....	4
<i>Soforthilfe Bakura</i> .....	4
<i>Händlerrettung Blenjeel</i> .....	5
<i>Kult Untersuchung – Corellia</i> .....	6
<i>Ödland von Hoth</i> .....	7
<i>Rettungsmission – Nar Kreeta</i> .....	8
<i>Kontaktmann – Zonju V</i> .....	9
<i>Geheime Operation – Kril-Dor</i> .....	9
<i>Der Gangsterboss – Coruscant</i> .....	10
<i>Kult Untersuchung – Dosuun</i> .....	11
<i>Darth Vaders Burg auf Vjun</i> .....	12
<i>Kult-Kontakt – Chandrila</i> .....	14
<i>Kult-Untersuchung – Tanaab</i> .....	15
<i>Tarnvorrichtung – Yalara</i> .....	16
<i>Diebstahl der Macht - Byss</i> .....	17
<i>Waffenvernichtung – Ord Mantell</i> .....	18
<i>Taspir III – Rosh Penin</i> .....	18
<i>Die helle Seite</i> .....	20
<i>Die Sith-Katakomben</i> .....	20
<i>Ragnos Grab</i> .....	21
<i>Die dunkle Seite</i> .....	22
<i>Die Sith-Katakomben und Ragnos Grab</i> .....	22
<i>Fazit</i> .....	23

Autor: Ralph Grzyszek webmaster@grzyszek.de  
Copyright: Ich gestatte es jedem, diesen Walkthrough zu benutzen.  
Das Veröffentlichen muss vorher mit mir besprochen werden.

Als erstes wählt Ihr euer Erscheinungsbild; das ist aber reine Geschmackssache. Ich wählte den weiblichen Menschen mit blonden Haaren und ein grünes Lichtschwert. Jaden heißt Ihr so und so immer. Ein kurzer Tipp: Wenn Ihr die Sprung-Taste auf Ziffernblock-0 setzt, kommt Ihr mit der Steuerung wesentlich besser zurecht als mit der Leertaste. Ich wähle für die Mächte die Ihr verwenden solltet, kursive und fette Schrift, damit mit man gleich erkennen kann, das es sich um eine einzusetzende Macht handelt. Ich verwende auch diverse Abkürzungen von Wörtern, die immer wieder vorkommen (SHP, SES, etc.). Die Sturmtruppen als Gegner werde ich nicht oft erwähnen, da sie als Gegner nicht wirklich ernst zu nehmen sind.

Die ganze Geschichte fängt mit einer Cut-Szene an, in der Ihr Rosh kennenlernt, der noch eine wichtige Rolle in diesem Spiel darstellen wird. Ich möchte da aber nicht vorgreifen. Mehr dazu im entsprechenden Level.

## **Yavin** Ziel Tempel

Als erstes geht Ihr an der Flussgabelung direkt ins Wasser und an der Seite wieder rauf, Lichtschwert ziehen und den Baum fällen, damit Rosh herüberkommen kann. Es tauchen zwei Echsenartige Wesen auf (Heuler), denen Ihr, während Sie heulen nicht zu Nahe kommen solltet. Ein kurzer, tiefer Lichtschwertwurf und sie sind erledigt. Links herum laufen. Rosh macht das Tor auf. Es folgt ein weiterer Heuler, den Ihr mal eben fertig macht. Weiter über die Brücke, und wieder ein Heuler. Über den Fluss springen und einen weiteren Baum fällen, über den Baum und schon wieder einen Heuler erledigen (es ist zum Heulen). Cut-Szene – Mit dem Lichtschwert die beiden Sturmtruppen erledigen und es taucht ein Lichtschwertkämpfer (Ich nenne die zukünftigen Lichtschwertgegner hier auch kurz: Jedi ) Es taucht also ein Jedi auf, den Ihr ziemlich leicht mit eurem Lichtschwert erledigen könnt.

Cut Szenen: Du beobachtest wie ein Zepter auf ein Gebäude gerichtet ist und ein Strahl aus diesem Zepter kommt, ein greller Blitz erscheint und du wachst in der Obhut von Kyle Katarn, Luke Skywalker und diversen anderen wieder auf.  
In der nächsten Cut-Szene erklärt Luke etwas über den Sinn der Jedi.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Trainings- /Übungsgelände**

Hier empfehle ich euch ein paar Trockenübungen mit dem Schwert und dem allgemeinen Handling der Steuerung zu machen, da Ihr hier die Zeit dazu habt. Durch die beiden Türen durch, die durch eine Cut-Szene getrennt sind, und zur Übung mit dem Lichtschwert 5 Trainingsdrohnen zerstören( Egal wie schnell Ihr seid, Rosh ist immer schneller ). Weiter durch die nächste Tür, wo wieder zwei Heuler auftauchen, die aber unwichtig sind. Vor den Heulern rechts über die Brücke springen, und **Schub** gegen die Wand. Durchlaufen . Cut-Szene – Rosh lässt einen Trainingsroboter los, den Ihr einfach mit einem Schwertwurf

erledigen könnt. Am Obelisk vorbei durch die Tür. Cut-Szene. Rechts in dem Raum **Griff** gegen den Schalter. Durch die Tür und dann rechts durch die Tür. Mit **Gespür** die Stufen entdecken und mit **Griff** herausziehen. Vorher hinten rechts **Schub** gegen Mauer für Sofort-Hilfe-Paket (SHP). Die Stufen hinauf und links durch die Tür, dann rechts durch die Tür, durch eine weitere Tür. Am Obelisk rechts vorbei und links durch die Tür. An der Tür warten, etwas nach rechts drehen und mit **Geschwindigkeit** durch die sich jetzt schließende Tür rennen. Hinter dem Stein Gegenüber ist noch ein SHP. Durch die offene Tür hindurch zur Cut-Szene, in der sich Rosh bei Dir entschuldigen wird.

## [Inhaltsverzeichnis](#)

### **Söldneraktivitäten – Tatooine**

Als erstes wählt Ihr eine Macht. Ich habe mich fürs erste für die hellen Mächte entschieden. Ich weiß auch nicht, ob das Spielentscheidend ist. Ich werde hier immer zum Anfang der einzelnen Level die Macht und die Waffen angeben, die ich gewählt habe; und damit bin ich gut durchgekommen. Ihr wählt also als erstes die Macht die dazukommt und anschließend die Waffen, die Ihr mitnehmen wollt.

Macht: Heilung Waffen Disruptor, Bogenwerfer, Thermaldetonator

In diesem Level solltet Ihr das Laserschwert als erste Wahl ansehen. Wenn der Feind euch noch nicht gesehen hat, Ihr ihn aber, solltet ihr das Disruptorgewehr mit dem zweiten Feuermodus wählen und voll aufladen, dann bleibt da nichts mehr von übrig ☺. Ihr trefft auf Chewbakka, den Ihr nicht töten solltet, da er wichtig ist. Die Druiden könnt Ihr ignorieren. Ihr kommt zu einem offenen Gelände, wo Ihr als erstes einige Gegner ausschalten solltet. **Griff** ist bei den einfachen Gegner immer gut. Ihr geht als erstes rechts hinten durch die Tür, wo Ihr wieder ein paar Gegner ausschaltet. Am Ende durch das Tor gehen. Links seht Ihr einen Waffenauflader, wo Ihr eure Schusswaffen mit der Benutzen-Taste aufladen könnt. Rechts durch das Tor, Gegner ausschalten, Links durch das Tor zu einem weiteren offenen Gelände. Ein paar Gegner ausschalten. Cut-Szene: Fangstrahlen werden aktiviert gegen die Schiffe. Gegenüber vom runden Gebäude ist ein Tor, wo Ihr ein SHP und einen Schildenergiespender findet. Wieder raus und rechts neben dem Kugel-Gebäude durch die Tür. Links am Ende rechts durch die Tür zu einem weiteren offenen Gelände. Ganz rechts ist ein Versteck mit div. Goodies. Zwei Gänge weiter seht Ihr in einer Cut-Szene, wie Ihr durch das Tor springt und euch durch eine Explosion der Rückzug versperrt wird. Einige Gegner ausschalten und am Ende durch die Tür noch mal ein Waffenauflader. Durch das Tor die Laserzünder abschießen( Rechts die Laser mit der kurzen Distanz sind unwichtig ).

Die Gegner ausschalten. Hinten rechts durch die Tür. Hier steht ein Typ mit Granaten, der sehr gut werfen kann. Am besten mit **Geschwindigkeit** losrennen und mit einem Schwerthieb nieder machen. Am Ende rechts sind wieder ein paar Gegner. Droiden sind unwichtig. Am Ende des Raumes heraus, und sobald hinten die Tür aufgeht mit Geschwindigkeit und Schwertwurf den Gegner mit dem Disruptorgewehr niedermachen, der schwere Schäden verursachen kann. Durch die Tür, Gegner. In den Fahrstuhl nach oben fahren. Im rechten Raum den Hebel umlegen, Gegenüber durch die Tür und den Jedi mit **Geschwindigkeit** und Schwert fertigmachen. Ich habe gemerkt, das Geschwindigkeit immer der beste Weg ist um gegnerische Jedi zu vernichten. Dort den zweiten Hebel umlegen und mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Hinter dem Fahrstuhl warten wir, bis Chewbakka die Tür von der anderen Seite her geöffnet hat und gehen dadurch. Wenn Ihr am Ende rechts durch die Tür geht folgt die letzte Cut-Szene, in der Kyle euch gratuliert und Chewbakka euch umarmt....

## Droidenbergung Tatooine

Macht: Heilung Waffen: wie oben

Die Gegner sind hier die Sandmenschen. Die Jawas sollen euch egal sein. Ich werde die einzelnen Stellen der Gegner hier nicht nennen, nur wenn es was besonderes ist. Am einfachsten sind sie mit dem Schwertwurf zu erledigen und aus der Ferne mit dem Disruptorgewehr.

Als erstes geht man geradeaus dann rechts, im Bogen links (Ein Gegner auf dem Plateau). Ins Gebäude zum Höhleneingang, rechts, links(Rechts sind Goodies), rechts (hinten links SHP), rechts durch die Tür (Versteck, Schildenergie). Wieder raus, nach links hoch, den Weg folgen durch die Tür, Rechts zu dem Unterstand einige Goodies aufnehmen, wieder zurück. Hinten über den Canyon, links zur Höhle bis zum Ende. Links nach unten, links, dann rechts nach draußen. Hinter die Sandraupe laufen, die Rampe hoch, umdrehen und nach oben schauen.

**Griff** zur Plattform, die dann nach unten kommt. Heraufspringen umdrehen, und in die Sandraupe springen, sobald die Plattform oben ist. Links die Kisten hoch auf die Balustrade. Ganz herum laufen und den Schalter betätigen. Dann wieder nach unten und hinten links den Wagen mit **Griff** heranziehen. Durch die Tür in den Fahrstuhl nach oben. Durch die Tür in den nächsten Raum. An dieser Stelle ist mir leider noch nichts anderes eingefallen. Ich bin hier einfach mit **Geschwindigkeit** und Springen rübergehoppelt. Kostet ein wenig Schildenergie und Gesundheit, aber funktioniert. Ich habe von dem Felix Friese jetzt eine Lösung dafür bekommen: Das Rohr links müsst Ihr abschießen, damit das Rohr zerbricht und den Boden mit Wasser füllt und die Lava somit zum erlöschen bringt. Nach rechts durch die Tür, zur Hinterseite.

Hier am besten mit **Geschwindigkeit** und **Sprung** über die untere Flamme, sobald die obere aus ist. Nach hinten rechts laufen und den Schalter betätigen, der die Flammen ausmacht. Dort wo die anderen Flammen waren, mit dem Fahrstuhl nach unten fahren, durch die Tür und den Wagen mit **Schub** wegschieben. Am Ende rechts den Wagen mit **Griff** heranziehen. Dahinter ist der Droide, den wir suchen. Laserschwert einfahren. Wenn der Droide hin ist, ist auch das Spiel beendet. Der Droide fährt los, sobald wir ihn aktiviert haben auf die gegenüberliegende Seite, macht die Tür auf und springt runter. Wir springen hinterher, killen noch ein paar Sandmenschen und dann kommen wir zur nächsten Cut-Szene.

## Soforthilfe Bakura

Macht: Geistestrick Waffen: wie oben

Als erstes vom Schiff aus links über die Brücken, nach rechts, links durch die Tür. Links um die Ecke sind Goodies hinter dem Gitter, dass Ihr mit dem Lichtschwert zerstören könnt. Auf der linken Seite müsst Ihr euch einmal die Standorte der Bomben ansehen, die Ihr entschärfen müsst. Daneben ist eine Tür, vor der Ihr Euch schon einmal stellen könnt. Dort kommen gleich ein paar Sturmtruppen heraus. Durch die Tür. Unter der Treppe findet Ihr ein paar Goodies. Auf der Treppe der Schildenergielader. Die Treppe hoch., durch die Tür und die Laserminen abschießen. Dahinter findet Ihr wieder SCHILDENERGIEAUFLADER. Durch die Tür und die erste Bombe entschärfen. Dort oben braucht Ihr euch nicht umsehen, da ist nichts zu finden.

Zurück gehen und unten nach rechts gehen, durch die Tür, dort trifft Ihr auf einen teilweise unsichtbaren Gegner (UG). Am besten einen Lichtschwertwurf machen. Durch die Tür, evtl. den Waffenauflader benutzen. Durch die nächste Tür. Hier im Gang am besten alles mit **Geschwindigkeit** machen. Links am Feuer vorbei, ducken, Rechts über Feuer springen, durch die Tür. Achtung! Dort steht ein automatisches Schnellfeuergewehr. Durch die Tür, Rechts unten den UG killen, nach oben durch die andere Tür. Im folgenden Gang am besten die Laserminen mit Thermaldetonatoren zerstören. Durch die Tür, dem Offizier die Codekarte abnehmen (SCHILDENERGIEAUFLADER). Nach hinten die Treppe rauf, rausgehen zwei UG's killen und die Bombe entschärfen. Zurückgehen bis es nach unten geht, und die Codekarte verwenden. Über die Brücke nach rechts. Am Ende durch die Tür, eine weitere Codekarte ergattern. Am Ende rechts durch den Gang und die Tür mit der Codekarte öffnen. Nach links, evtl. den Waffenauflader verwenden. Zurück, wieder nach draußen, an der Brücke vorbei, und auf die Explosion warten. Weitergehen und nach links die Sturmtruppe killen und am besten auch gleich das Standgewehr. Durch den Raum durch(UG), den nächsten Raum auch durchqueren. Dann nach links(UG's) eine weitere Codekarte ergattern und die Bombe entschärfen. Hinter den Container sind noch ein paar Goodies. Wenn man den Weg wieder zurückgeht und immer weiter geradeaus geht, kann man unten noch einen Waffenauflader und einen SCHILDENERGIEAUFLADER sehen. Zurück zum Standgewehr. Daneben den Fahrstuhl nach unten nehmen, einmal um den Felsen herumgehen und Goodies aufnehmen. Zurück, am Standgewehr vorbei. Die Codekarte öffnet die Tür am Ende des Weges. Hinten den Fahrstuhl nehmen. Rechts durch die Tür, wieder rechts durch die Tür. Die Gegner unten killen. Zurück, den Fahrstuhl an der Seite nehmen (SCHILDENERGIEAUFLADER und Waffenauflader). Hinten durch die Tür. Achtung! Automatisches Schnellfeuergewehr. Dort die Bombe entschärfen. Zurück, rüberspringen, den Fahrstuhl wieder hoch. Hinten durch die Tür, über die Lücke springen und durch die nächste Tür(UG). Wieder Tür, links den Fahrstuhl nehmen, durch die Tür nach draußen, links, wieder links, über die Brücke, durch die Tür, nach oben links, die Feuerbarriere wie vorhin bezwingen, 2 x durch die Türen, nach links durch die Tür. Noch eine Tür, nach rechts, Tür, Treppe runter, Tür, rechts durch die Tür, rausgehen, nach rechts über die beiden Brücken und zum Schiff zurück, Ahoi☺

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Händlerrettung Blenjeel

Macht: Geistestrick Waffen: Egal

In diesem Level ist es wichtig, nicht zu lange auf dem Sand zu verweilen, da der Riesen-Sandwurm sofort zuschlägt. Also immer schön auf den Steinen oder im Raumschiff bleiben. Ziel ist es 4 Teile für das eigene Raumschiff zu finden und die Teile einzeln zum eigenen Raumschiff zu bringen. Waffen könnt Ihr hier stecken lassen, mangels Gegner. Wenn der Rückweg der Selbe ist, wie der Hinweg, schreibe ich hier nur kurz: „Zurück zum Schiff“. Wenn der Rückweg anders ist, erkläre ich ihn extra. Hier müsst Ihr wieder sehr viel mit **Geschwindigkeit** arbeiten.

Aus dem Raumschiff heraus, auf das erste Schrottteil(ST), 2. ST, über das Rohr in das Schrottraumschiff (SRS), schnell in den 2. Teil des SRS reinspringen, hinten rechts auf die Kiste, auf die Gangway, herumlaufen bis zur Tür und dort das erste Teil, den Energiekonverter mitnehmen und zurück zum Schiff. Das Teil im Raumschiff links anbringen.

Heraus, wieder über die ersten beiden ST links auf das 3. ST, 1. Stein, 2. Stein, nach hinten. Dort seht Ihr einen hellbraunen Stein, der versinkt, sobald Ihr ihn betretet. Auf den müsst Ihr springen und gleich auf den großen Felsen. Dort auf der rechten Seite im Sand seht Ihr dann

die Energiezelle und etwas weiter 3 Steine, die wie kleine Säulen aus dem Sand ragen. Die werden ebenfalls im Sand versinken. Mit **Geschwindigkeit** das Teil aufnehmen, über die 3 Steine hüpfen auf die nächste Steinplatte. Jetzt abwarten, bis sich die Machtenergie erholt hat und mit **Geschwindigkeit** zum Schrottraumschiff, erst mal in Sicherheit bringen. Von dort aus wie gewohnt wieder zurück zum Raumschiff. Im Raumschiff hinter der 2.Tür das Teil rechts anbringen.

Wieder heraus, und dorthin springen/laufen, wo Ihr das erste Teil geholt habt. An der rechten Seite ist ein Loch in der Wand. Wenn Ihr dort rausschaut, seht Ihr ein ST, dass ihr mit **Griff** heranziehen könnt. Raufspringen, Stein, Ring, Säule, schräges Teil hinauf, auf das Schrottraumschiff. Rechts auf das hohe ST springen, die Schrägen herunter und 2 ST weiter. Dort seht Ihr auch schon die Energiekupplung im Sand liegen. Mit **Geschwindigkeit** das Teil einsammeln und schnell zum Schrottraumschiff rennen. Von dort wieder zurück zum Schiff. Das Teil im Raumschiff rechts anbringen.

Ein letztes mal heraus, wie eben bis zum Ring. Anschließend rechts mit **Geschwindigkeit** zu der Steingruppe laufen. Links im Sand seht Ihr dann das letzte Teil, das Ihr noch benötigt. Mit **Geschwindigkeit** das Teil aufnehmen und zu der Steingruppe zurück. Ihr könnt jetzt den Weg so wieder zurückgehen oder folgenden Weg wählen. Ihr schaut Richtung eigenes Raumschiff. Ihr seht dort mehrere große Steine und mehrere ST, über die Ihr zum Schrottraumschiff zurückkönnen und von dort aus wieder wie gewohnt zurück zum Schiff, Das Teil findet seinen Platz im Raumschiff links.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Kult Untersuchung – Corellia**

Macht: Schutz Waffen: Disruptor, E11 Blaster, Thermaldetonator

In diesem Level besteht die Aufgabe darin, den vorderen Bereich des Schiffes zu erreichen und dort eine Bombe zu entschärfen. Anschließend noch eben das Schiff vor dem großen Crash zum stoppen bringen.

Rechts oder Links Hochspringen, über den 1.Teil laufen, am anderen Ende runter, umdrehen und durch die Tür bis zum Ende, den Schalter umlegen. Wieder zurück zur Tür und über die jetzt deaktivierten Energie-Rohre rechts oder links drüber. Rauf springen, rüber laufen und am Ende wieder runter. Schräg rüberspringen, über die Kisten, schräg zum nächsten Teil. Dort wartet ein Jedi. Wieder am besten mit **Geschwindigkeit** und **Schub**, sowie Schwerthieben nieder machen. Am Ende runter. Da das sehr tief ist jetzt am besten mal die **Heilung** verwenden. Schräg rüberspringen, durch die Tür, am Ende wieder durch die Tür nach draußen. Oben hinter Euch ist ein Gegner. Schräg rüberspringen, an der Seite vorbei, durch die Mitte und diesmal auf die rechte Seite schräg rüberspringen. Ungefähr in der Mitte durch die Tür, in dem Fahrstuhl nach oben fahren. Dort seht ihr links und rechts neben dem Energiefeld zwei Geräte, die das Energiefeld aufrecht halten. Die müsst Ihr abschießen und die beiden Gegner ebenfalls killen. Dort ein paar Goodies sammeln. Die Kisten hoch, die Scheibe zerstören und rauf springen. Über die Rohre, das Dach und wieder ein Rohr auf das nächste Dach. Am Ende erst auf den winzigkleinen Vorsprung springen und erst dann ganz runter, es ist doch etwas tief. Schräg rüberspringen, die Schrägen hoch, auf den nächsten Steg springen, am Ende des Steges rüberspringen und die Schrägen herunter. Ins Gebäude, den Jedi alle machen und die Bombe entschärfen. Am Ende links steht ein **SCHILDERENERGIEAUFLADER**, den Ihr jetzt sicherlich benötigt. Raus aus dem Gebäude,

schräg herüberspringen, an der Seite vorbei, rüber und den nächsten Jedi platt machen. Ins Gebäude ganz nach vorn und die Fahrt abstellen.

Es folgt eine Szene in der Academy, wo Luke noch etwas zu erzählen hat. Jetzt sollte auch der letzte Spieler die arrogante Art von Rosh als lästig empfinden.

## [Inhaltsverzeichnis](#)

### **Ödland von Hoth**

Waffen: E11 Blaster, Disruptor, Thermaldetonator

In diesem Level tauchen diese gehörnten, zweibeinigen Reittiere auf, ich weiß gar nicht so genau, wie die heißen. Die könnt Ihr verwenden, müsst Ihr aber nicht. Ich fand es leichter, zu Fuß zu gehen, da man doch nicht so wendig mit den Dingern ist, aber das ist Geschmackssache. Diverse Mächte kann man auf diesem Tier auch nicht nutzen.

Es ist hier immer gut, **Geistestrick** gegen die Gegner anzuwenden, da sie dann nicht angreifen.

Als erstes folgt man den blinkenden Lichtern, bis man auf die ersten Sturm- oder Frosttruppen trifft. Dort solltet Ihr als erstes bis zum Ende links laufen und das Standgewehr verteidigen oder sogar evtl. benutzen, um die Gegner auszuschalten. Durch die Öffnung im Berg über die Steine weiter laufen und Ihr trefft auf einen – Achtung Wortspiel – **Yeti**, angeblich wollt Ihr ihn nicht verletzen. Tut Ihr es nicht, tut er es. Also mit bis zu sieben mal Schwertwurf und weg. Wo der **Yeti** stand, ist ein Versteck mit einigen Goodies. Vom Versteck aus zurück und rechts weiterlaufen. Weiter den Lichtern folgen, bis Ihr auf den Steinen steht. Von dort aus am besten mit dem Disruptorgewehr die beiden Frosttruppen erledigen. Das letzte rote Fadenkreuz ist eine Drohne, die Ihr am besten aus der Nähe mit 2 Schwertwürfen erledigt. Zurückgehen und rechts lang laufen. Am Standgewehr vorbei, dort seht Ihr in einiger Entfernung einen Walker, der vor einer Mauer steht. Ganz am Ende der Mauer solltet Ihr ert die Frosttruppe mit dem Disruptorgewehr erledigen, solange Euch der Walker nicht entdeckt. Dort wo Ihr die Frosttruppe erledigt habt, müsst Ihr über die Mauer. Da steht auch eine Kiste, wo Ihr zuerst raufmüsst. Kümmert Euch nicht um den Walker; den macht Ihr so und so nicht platt. Also mit **Geschwindigkeit** an dem Walker vorbei, am Ende auf die Kiste, auf die Mauer und dahinter die Drohne und die Frosttruppen erledigen. Anschließend durch das große Tor und weiterkillen. Den Fahrstuhl rechts nach oben nehmen. Dort erhaltet Ihr eine Codekarte von dem Offizier. Ihr findet hier auf der rechten Seite einen Waffenauflader (Disruptor aufladen) und einen SCHILDERGIEAUFLADER. Rechts könnt Ihr an dem Pult schalten. Es ruckelt ein wenig; ich weiß aber nicht, was das soll. Gerade durch könnt Ihr mit **Schub** die Scheibe zerstören und Goodies sammeln. Links den Schalter müsst Ihr auf jeden Fall umlegen, da er die Tür zum weiterkommen öffnet. Wenn Ihr zurück zum Fahrstuhl geht, könnt Ihr noch das Gitter zerstören für ein weiteres Versteck. Mit dem Fahrstuhl also wieder runter und auf der anderen Seite den anderen Fahrstuhl weiter nach unten nehmen. Durch die Tür, am Ende rechts wieder durch die Tür, links Tür weitergehen wieder Tür, geradeaus, die Gänge weitergehen, bis zur nächsten Tür. Dort steht ein SCHILDERGIEAUFLADER. Mit dem Fahrstuhl hoch, durch die Tür wieder raus. Links herum ist eine Drohne und ein Versteck mit Goodies. Zurück und weiterlaufen bis zum Standgewehr. Das solltet Ihr dieses mal benutzen, da die Anzahl der Frosttruppen doch sehr hoch ist.. Anschließend den Lichtern folgen. Man sieht irgendwann den gelben Laserbeschuss. Die Frosttruppe an diesem Gewehr solltet Ihr zuerst erledigen und anschließend die Drohne. Dann noch die Frosttruppen. Hinter dem „Schrothaufen“ könnt Ihr zwei Teile zerstören ( rotes Fadenkreuz ), damit ein Loch in der Wand entsteht. Dort hinein, durch das Loch im Boden und auf der anderen Seite wieder

herunter durch das Loch. Den Röhren folgen auf die Kiste am Ende. Nach links an den Rand der Kiste und die

3 Frosttruppen mit dem Thermaldetonator(2.Feuermodus) in einem Rutsch erledigen. Runter von den Kisten und am Ende des Raumes durch die Tür. Dort wieder mit dem Thermaldetonator die 4 Frosttruppen unten auf einen Schlag vernichten. Wenn Ihr am Ende nach rechts geht findet Ihr dort ein bewachtes Versteck. Durch den linken Gang geht es aber weiter. Am besten um die Ecke schauen und die Frosttruppe am Standgewehr mit dem Disruptor als erstes erledigen, den Rest mit dem Lichtschwert. Durch die Tür. Am Ende steht wieder ein SCHILDERGIEAUFLADER. Wieder durch die Tür, nächste Tür zu einem Raum mit Röhren, in denen ein paar Goodies zu finden sind. Den Fahrstuhl nach oben nehmen. In dem Raum links weiter (die Räume dahinter sind uninteressant). Vorsichtig um die Ecke peilen und die Frosttruppe am Standgewehr mit **Geistestrick** verwirren und anschließend erledigen. Runter zum nächsten Raum. Dort steht Schildenergie und ein Waffenaufsteller. Durch die Tür, den Gang zur nächsten Tür, noch eine Tür, runter, wieder Tür, durch den Gang, wieder hoch und rechts in dem Raum wieder ein SCHILDERGIEAUFLADER und ein Waffenaufsteller. Mit dem Fahrstuhl runterfahren, links durch den Gang in den Raum, die Cut-Szene abwarten und anschließend den Jedi erledigen. Am Ende links durch den Gang, den **Yeti** mit 4 Schwertwürfen erledigen. Dahinter findet sich wieder ein SCHILDERGIEAUFLADER und Waffenaufsteller. Durch das Tor und die Cut-Szene mit der Alora, der Jedi-Frau mit dem roten Kopf ansehen. Anschließend mit **Geschwindigkeit** und Lichtschwert diese Frau solange bearbeiten, bis die nächste Cut-Szene erscheint, in der diese Frau vorerst flüchtet. Ihr habt evtl. später noch Gelegenheit, diese Frau zu erledigen.

Anschließend folgt eine weitere Cutszene, in der Jaden Luke und Kyle von den Vorkommnissen berichtet. Dort erfahrt Ihr auch, dass Rosh spurlos verschwunden ist. Als nächstes wählt Ihr einen neuen Lichtschwert-Kampfstil: Schnell oder Stark. Ich habe schnell gewählt, da der starke Stil doch den Nachteil hat, dass eure Verteidigung nicht so gut ist.

## [Inhaltsverzeichnis](#)

### **Rettungsmission – Nar Kreeta**

Macht: Absorption Waffen: Imperiales Schnellfeuergewehr, E11 Blaster, Thermaldetonator

In diesem Level geht es darum 16 Gefangene zu befreien. Ihr trefft dort auf den Rancor, ein Monster, dass Ihr so ohne weiteres nicht vernichten könnt. Lasst es am besten, kostet nur Zeit und unnötige Kraft. Ihr befreit hier jeweils 4 Leute. Wenn sie befreit sind, müsst Ihr als erstes zu den Leuten hingehen, damit sie zum Ausgang gehen, den Ihr auch zuerst öffnen müsst. In den Gängen des Rancors müsst Ihr die Aufmerksamkeit des Rancors auf Euch ziehen (viel mit **Geschwindigkeit** arbeiten), damit er die anderen Leute in Ruhe lässt. Den Ausgang hier jedes Mal zu erklären ist mir hier echt zuviel. In den Gängen des Rancors lauft Ihr am besten im Uhrzeigersinn durch die Gänge. Dann seht Ihr irgendwann den einzigen Ausgang, durch den Ihr dann auch flüchtet. Die weiteren Wege beschreibe ich auch immer ab Ausgang.

Ihr steht am Anfang in einer Röhre. Am Ende ist links ein Gitter, dass Ihr mit dem Lichtschwert zerstören könnt. Durch den Gang und am Ende im Boden das Gitter zerstören und herunterspringen. Am Ende des Ganges links und mit dem Fahrstuhl hoch fahren. Hier bekommt Ihr eine Code-Karte. In dem Raum den Schalter umlegen und nach der Cut-Szene durch das jetzt geöffnete Fenster springen, Eure Leute suchen, in der Cut-Szene den Rancor kennen lernen und zum Ausgang laufen (Einfach den eigenen Leuten hinterher). Den ersten Gang links durch die Gänge und am anderen Ende die Tür öffnen (Code-Karte). Zurück zu

Euren Leuten laufen und eine weitere Codekarte erhalten. Vom Ausgang aus den ersten Gang rechts, im Raum links die Tür mit der Code-Karte öffnen. Fahrstuhl nach unten nehmen. Der Barkeeper ist egal, die anderen aber alle erledigen. Am Ende durch die Tür, links den Fahrstuhl nach oben nehmen, Gegner ausschalten, den Schalter umlegen, Cut-Szene, durch das Fenster springen, Leute suchen, Rancor ablenken und selbst zum Ausgang laufen. Dann wieder nach rechts bis zur Bar. Hier am besten mit dem imperialen Schnellfeuergewehr arbeiten(2.Feuermodus). Durch die Tür und diesmal geradeaus und am Ende links mit dem Fahrstuhl nach oben fahren. Gegner ausschalten, den Schalter umlegen, Cut-Szene, durch das Fenster springen, Leute suchen, Rancor ablenken und selbst zum Ausgang laufen. Wieder bis zur Bar, die mit Laserminen verbaut ist. Mit Schnellfeuergewehr den einen Gegner erledigen und die Minen abschießen. Durch die Tür, geradeaus und am Ende rechts. Mit dem Schnellfeuergewehr um die Ecke schießen. Am besten als erstes den Bombenwerfer mit dem 2.Feuermodus erledigen. In dem offenen Raum sind ein paar Goodies. Rechts den Fahrstuhl nach oben nehmen. Gegner ausschalten, den Schalter umlegen, Cut-Szene, durch das Fenster springen, Leute suchen, Rancor ablenken und selbst zum Ausgang laufen. Dann am Ende links durch die Gänge bis zum Rohr, wo Ihr angefangen habt und das Level ist beendet.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Kontaktmann – Zonju V**

Macht: Schutz Waffen: E11 Blaster Gewehr, imperiales Schnellfeuergewehr, Thermaldetonator. Waffen sind hier aber nicht so wichtig.

Ziel ist es hier, das Ziel zu erreichen. Es ist schwer, den Weg zu beschreiben. Hier gebt Ihr mit den fliegenden „Motorräder“ einfach Gas, mit dem ersten Feuermodus drauf los ballern und an der Stelle, wo Ihr lesen könntt, dass Ihr mit dem 2.Feuermodus über die Schlucht springen könntt, diesen auch verwenden, sonst seid Ihr in der Schlucht. Ihr solltet diesen Weg nicht zu Fuß nehmen, da die Gegner Euch einfach platt fahren werden (keine Chance). Es ist manchmal nicht verkehrt, einige Gegner abzuschießen, damit es nicht zu viele werden. Wenn sie neben euch sind, abbremsen und mit dem Bordlaser einfach draufhalten. Ihr solltet auch niemals den roten Balken außer acht lassen, der den Zustand des Motorrades anzeigt. Ist der Balken weg, fängt euer Motorrad an zu brennen und wird kurz darauf explodieren und Ihr seid tot. Dieses Level habe ich nie besonders gemocht, da die Steuerung des Motorrades ziemlich schlecht ist.

Mit dem Motorrad fliegt Ihr nun immer einfach geradeaus, und haltet euch links, bis Ihr zu einer Mauer kommt. In der Mitte müsst Ihr rauspringen zu einer Cut-Szene, wo Ihr den Kontaktmann trefft, der aber kurzerhand erschossen wird. Ihr flüchtet in das Gebäude, wo Ihr einen Schildenergieauflader, einen Waffenauflader und ein SHP findet. Durch die Tür und ein weiteres Motorrad besteigen. Auch hier immer dem Weg folgen (links halten). Nach einer ziemlich langen Strecke kommt Ihr an die besagte Schlucht, wo Ihr mit dem 2.Feuermodus rüberspringt und rechts weiterfliegt; das ist kurz nach dem Wasser, wo Ihr euch links haltet. Weiter, immer dem Weg folgen. Irgendwann kommt Ihr an ein Gebäude, wo Ihr nach einer Cut-Szene das Level verlassen könntt.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Geheime Operation – Kril-Dor**

Macht: Absorption Waffen: Disruptor, Schnellfeuergewehr, Thermaldetonator

Als erstes geht Ihr durch das große Tor und macht ein paar Gegner platt. Hinten rechts ist ein Waffenauflader und ein Fahrstuhl, den Ihr nach oben nehmt. Oben angekommen, ist genau über euch ein automatisches Schnellfeuergewehr an der Decke. Durch die Tür. Dort kommt eine fliegende Sturmtruppe, die ich im folgenden immer als „Fliege“ bezeichnen werde. Am besten mit **Geistestrick** hypnotisieren und mit dem Laserschwert fertigmachen, sobald er nah genug ist. Hinten links aufs Dach. Dahinter seht Ihr einen Sender rot schimmern, den Ihr aktivieren müsst. Es folgt eine Cut-Szene, wo der X-Wing Fighter diesen Teil zerstört und Euch zeigt, wo Ihr jetzt hin müsst. Bei dem vorherigen Gebäude aufs Dach über die Tür springen und den nächsten Sender aktivieren – Cut-Szene. Durch die Tür des anderen Gebäudes auf den Sims (schnell, die Tür geht wieder zu), um den Sims herum und die Schrägen herunter. Am Ende links durch die Tür, den Gang entlang und den 1.Gang rechts weitergehen. Durch die Tür, den Fahrstuhl nach oben nehmen. Hier sind 2 automatische Schnellfeuergewehre, einige Gegner, aber auch ein Schildenergieauflader. Hier müsst Ihr nachher noch einmal rein. Darum haben wir die Gegner schon mal ausgeschaltet. Den Fahrstuhl also wieder runter, 1.Tür links heraus, den Gang entlang, 1 mal rum, die Gegner ausschalten und links den Gang entlang. 1 mal rum, durch die Tür und mit den Fahrstühlen ganz nach oben. Dort steht ein Waffenauflader. Ihr findet hier einen Schalter an der linken Seite, der ein Fenster öffnet. Dieses Fenster könnt Ihr mit einem Schwertwurf zerstören. Nach draußen, auf dem Sims nach rechts bis da, wo Ihr den Gang zur Radarantenne sehen könnt. Hier müsst Ihr immer Schräg zur nächsttieferen Stufe springen, bis Ihr unten seid. Rüber zur Radarantenne laufen, die Fliege vernichten und den nächsten Sender aktivieren – Cut-Szene. Jetzt nehmt Ihr den Fahrstuhl nach unten, den Jedi platt machen, Rechts durch die Tür, den Gang entlang, den Fahrstuhl nach unten nehmen, 1 mal rumgehen und den nächsten Sender aktivieren – Cut-Szene. Den Fahrstuhl nach oben nehmen und 2 Fliegen erledigen. Geradeaus den Gang entlang, durch die Tür, die Fahrstühle ganz nach oben, wie vorhin durch das Fenster, den Sims entlang bis zu dem bunten Rohr. Seitlich immer zur nächsten Stufe bis zu dem Rohr. Herüber laufen und im Versteck ein paar Goodies sammeln. Jetzt wieder rüber und ganz nach unten springen, da das Fenster oben jetzt zu ist, wieder in dieses Gebäude rein, mit dem Fahrstuhl ins erste Stockwerk. Rechts herum, den ersten Gang links, dann den ersten Gang rechts, durch die Tür, den Fahrstuhl nach oben nehmen. Wo kommt jetzt auf einmal der Jedi her ? Egal, platt machen. Vor dem aktivieren des Senders evtl. noch einmal den Schildenergieauflader benutzen – Cut-Szene. Raus aus der 1.Tür links vom Fahrstuhl, geradeaus, 1.links, dann rechts, bei den roten Türmen rüber, rechts, 1.rechts (UG) 1 mal rum und die Bombe entschärfen. Rechts zur nächsten Bombe, die Ihr schon sehen könnt. 1 mal rum gehen, die Bombe entschärfen. Rechts weiter, bei den nächsten roten Türmen rüber, wieder rechts bei den nächsten roten Türmen rüber laufen (UG), 1 mal rum gehen und die Bombe entschärfen. 1. wieder rechts, 1 mal rum und die letzte Bombe entschärfen. Den einzigen Gang zurücknehmen und rechts an den Türmen vorbei, 1.rechts, wieder 1.rechts, dann links, den 3.Gang links, rüber, links, 1.links, durch die Tür, den Jedi fertig machen. Durch das große Tor wieder zurück zum Schiff, wo Ihr gestartet seid.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Der Gangsterboss – Coruscant**

Macht: Schutz Waffen: E11-Blaster, Disruptor, Thermaldetonator

In diesem Level seid Ihr in einer Stadt unterwegs, um den Gangsterboss zu finden. Dort trefft Ihr auf Kampfdroiden mit einem Schutzfeld, dass immer dann deaktiviert wird, wenn die

Droiden schießen. Wenn die Droiden geschossen haben, einen Lichtschwertwurf auf den Droiden machen und die nächste Deaktivierung des Schutzfeldes abwarten.

Man sieht in der Cut-Szene, wie der Gangsterboss Lannik Racto die Brücke sprengt.

Als erstes lauft Ihr zurück, am Raumschiff vorbei und springt zum nächsten Dach. Rechts herum laufen, ein paar Gegner ausschalten (mit **Schub** die Gegner vom Dach schubsen macht hier besonders viel Spaß), und den Gegner auf dem kleinen Raumschiff abschießen. Rüber auf das Raumschiff springen und von dort aus auf das nächste Dach. Rechts am Scheinwerfer vorbei, nur ein paar Gegner erledigen, zurück, links am Scheinwerfer vorbei (Gegner) und beim nächsten Scheinwerfer auf das nächste Dach springen. Links herum, ein paar Gegner erledigen, hinten auf das Dach. Dort rechts, über die Kiste auf den Sims springen. Am Ende rechts um der Ecke steht Schildenergie. Wieder runter. Hinter der rechten Kiste steht der erste Killerdroid, den Ihr, wie oben beschrieben alle macht. Auf der linken Seite springt Ihr auf das nächste Dach zu dem kleinen Raumschiff. In das Gebäude hinein, ein paar Gegner erledigen und den Waffenaufzähler benutzen. Mit dem Fahrstuhl hoch fahren, über die Brücke, wo unter anderem am Ende ein Killerdroid steht. Von hier oben aus am besten schon ein paar Gegner ausschalten und die Seiten der Energiebarrieren abschießen. Rüber springen am Ende nach links, wo Ihr einen Waffenaufzähler und einen Schildenergieaufzähler findet. Wieder zurück, den anderen Weg nehmen. Hinter so ziemlich jeder Kiste steht ein Gegner. Am Ende runter und links den Killerdroiden erledigen, wo Ihr im Anschluß ein paar Goodies findet. Zurück auf der anderen Seite zum nächsten Dach springen. Hinten rechts auf den Sims springen und auf der anderen Seite wieder runter. Links durch die Tür und die beiden Jedi fertigmachen. Es findet sich ab hier eine Art von Jedi ohne Schwert, die aber über gute Machtkenntnisse verfügen; ich nenne sie ab hier Macht-Jedi. Hinten rechts durch die Tür und mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, wo Ihr in einer Cut-Szene Lannik Racto findet, der 4 Killerdroiden auf Euch hetzt. Wenn Ihr Euch in irgendeiner Ecke kurz versteckt, werden die Droiden hinterherlaufen, damit Ihr sie ein wenig vereinzelt. Ihr macht sie am besten einen nach dem anderen fertig. Wenn dies geschehen ist, kommt Ihr zur nächsten Cut-Szene, in der Ihr Lannik Racto festnehmt.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Kult Untersuchung – Dosuun

Macht: Geistestrick Waffen: Schnellfeuergewehr, Disruptor, Thermaldetonator

Waffen sind in diesem Level aber egal, da man Euch die Waffen gleich in der ersten Cut-Szene wegnehmen wird. Ziel ist es den neuen Gangsterboss am Ende des Levels zu erledigen, um euer Laserschwert zurück zu bekommen.

Als erstes springt Ihr aus euerem Gefängnis heraus und wartet, bis die Sturmtruppe in dem Vorraum raus gegangen ist. Dort schnappt Ihr Euch unbedingt Waffen, da Ihr ja nichts mehr habt. Raus, links herum, die Sturmtruppen erledigen und fleißig Waffen sammeln. Hier habe ich häufig mit **Geistestrick** die Gegner zu Freunden gemacht. Wenn Ihr weitergeht, ist links auf dem Balkon der Gangsterboss und schießt ein paar mal. Schießt ein wenig zurück und er verschwindet. Durch die Tür an der Seite durch, links die Gegner alle machen und die Energiebarriere zerschießen. Wo Ihr mal dabei seid, könnt Ihr auch gleich das automatische Schnellfeuergewehr hinten rechts zerstören. Ihr geht dann erst mal links in die Tür und holt euch die Codekarte und nutzt den Schildenergieaufzähler. Wieder raus, am Ende links die Tür mit der Codekarte öffnen. Links die Treppe hoch und den Schalter umlegen. Runter und auf der anderen Seite den Fahrstuhl nach oben nehmen. Durch die Tür, noch eine Tür, in dem Raum durch die nächste Tür. Hinten der Raum ist egal. Davor steht aber ein Schaltpult, wo Ihr den Schalter umlegt. Gegenüber zerstört Ihr die Laserminen an der Tür und geht durch.

Hier habt Ihr es mit vielen Gegner zu tun, so dass ich hier nur empfehlen kann, den **Geistestrick** anzuwenden. In dem Mittelraum findet sich nach zerschießen der Energiebarriere ein Waffenlager. Nicht den Disruptor auf einer der Kisten vergessen. Durch die kleine Tür wieder raus. Noch eine Tür, rechts die Tür, rechts mit dem Fahrstuhl nach unten. Durch die nächste große Tür, nach links, wieder eine Tür, wo Ihr Euch 4 Videokameras ansehen könnt. Wieder raus, rechts in den Korridor, 1. große Tür links. Rechts ist ein Kistenstapel, wo Ihr als erstes die obere Kiste zerschießt. Rüberspringen, um zu dem Versteck mit Goodies und Schildenergieauflader zu gelangen. Über die Kisten zurück und durch die andere Tür, den Schalter betätigen und mit dem Standgewehr munter auf die Zielscheiben schießen, bis in der dahinterliegenden Wand ein Loch ist. An der rechten Seite dorthin laufen. Ihr seht beim anderen Gebäude eine Kiste vor einem Fenster stehen. Wenn Ihr diese Kiste zerschießt, ist auch das Fenster kaputt. Draußen links wartet auch ein Walker auf euch mit Raketen. Mit **Geschwindigkeit** lauft Ihr zu dem kaputten Fenster und springt in das Gebäude. Dort seht Ihr gegenüber wieder eine zu zerschießende Kiste, die das Fenster auch gleich zerstört. Den Offizier darin erledigen und hinein springen. Der hintere Schalter ist nur für die Tür, der Schalter am Fenster ist für die Tür oben gegenüber, die Euch noch nicht interessiert. Durch das Fenster, rechts mit dem Schalter das große Tor öffnen und ganz schnell durch die Tür gegenüber des Tores, durch die nächste Tür, mit dem Fahrstuhl nach oben und ganz schnell in einen Walker steigen. Mit diesem nach draußen gehen und den anderen Walker, sowie die anderen Gegner ausschalten. Den Walker wieder einparken und durch die eben geöffnete Tür gehen, die Treppe hoch zur nächsten Cut-Szene. Jetzt müsst Ihr von der Treppe aus ganz schnell zu dem Standgewehr am Ende laufen und dieses auch benutzen. Als erstes oben den Gangsterboss verjagen und die anderen Gegner auch vernichten. Zum Ende laufen und links durch die Tür. Den Gang nach links, durch die Tür, geradeaus bis zum Ende, dort rechts in den Raum, Gegner platt machen und rechts hinten den Schalter umlegen. Hinter der Tür nach rechts bis zum Ende, rechts Tür, nach links (2 x UG), und evtl. den Schildenergieauflader benutzen. Zurück laufen, bis zu dem Raum mit dem Schalter. Dort nach rechts durch die Tür, den Fahrstuhl nach unten nehmen. Bis zum Ende durchlaufen zur nächsten Cut-Szene. Der Gangsterboss bläst zum Finale. Hier im Raum ist auf der linken Seite unten ein Schildenergieauflader. Ihr müsst mit **Geschwindigkeit** die Treppe hoch, nach links und möglichst weit links an die Außenseite quetschen. Dort habt Ihr einen Moment Ruhe. Jetzt geht es mit **Geschwindigkeit** weiter, über den Steg nach links, und am Ende links ein Stockwerk höher springen. Dort wieder ganz an den Rand quetschen. So habt Ihr wieder einen Moment Ruhe. Den nächsten Steg, wieder mit **Geschwindigkeit** wie eben rüberlaufen und auf das nächste Stockwerk springen. Wenn Euch die Kisten im Weg standen, könnt Ihr sie jetzt zerschießen und dann ganz schnell heraufspringen. Dort wieder ganz an den Rand, wo die Tür ist. Ich konnte den Gangsterboss von dort aus mit dem Disruptorgewehr und dem 2. Feuermodus soweit erledigen, bis die nächste Cut-Szene erschien, in der Ihr Euch Euer Lichtschwert zurückholt.

In der nächsten Cut-Szene seht Ihr Luke, wie er in der Akademie etwas erzählt.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Darth Vaders Burg auf Vjun

Waffen: Disruptor, Schnellfeuergewehr, Thermaldetonator.

In diesem Level, kämpft Ihr mit Kyle zusammen, was eine große Hilfe ist. Ihr müsst hier häufig den **Schutz** verwenden; immer dann, wenn Ihr in den sauren Regen müsst. Ihr trefft hier auf gepanzerte Sturmtruppen, die mit einem Stouker-Stoßgewehr unterwegs sind; ich

nenne sie hier kurz Robots. Dem ersten erledigten solltet Ihr auch sogleich dieses abnehmen. Als erstes taucht im Hintergrund ein Robot auf. Den erledigt Kyle. Nehmt ihm die Stouker ab und erledigt damit den nächsten Robot, der auf der rechten Seite auftaucht. Ihr müsst jetzt links hoch. An der Tür die beiden Robots erledigt Ihr wieder mit dem Stouker. Durch die Tür, nach unten, hinten durch die Tür. In dem Raum findet Ihr einen Waffenaufsteller und einen Schildenergieaufsteller. Durch die Tür, den Jedi erledigen, nächste Tür, am Ende wieder eine Tür. Die Gegner sind für Kyle. Im nächsten Raum rechts hoch, wieder rechts und am Ende wieder durch die Tür nach draußen. Hinten durch die Tür in den Raum mit Schildenergieaufsteller und Waffenaufsteller. Rechts durch die Tür, Robot mit Stouker erledigen, Tür, wieder Tür, wieder nach draußen. Runter, nach links und zwischendurch immer unter die vor dem Regen schützenden Platten stellen. Beim Gebäude ist auf der rechten Seite ein Standgewehr. Die Sturmtruppe mit **Geistestrück** verwirren und zusehen, dass Ihr ihn erledigt, bevor Kyle das Standgewehr vernichtet. Sobald Ihr das Standgewehr in Besitz habt, tauchen aus dem Gebäude 5 oder 6 Robots auf, die Ihr mit dem Standgewehr abschießen; anschließend nach rechts wenden und die nächsten drei Robots abschießen, die um die Ecke kommen. In diese Richtung müsst Ihr auch weitergehen. Bis zur Anhöhe rechts. Mit dem Stouker die Robots abschießen, die gerade um die Ecke kommen. Hinten links rum bis zur zweiten Brücke. Über die Brücke nach links auf die Zweite Steinplattform. Cut-Szene. Dort in das Gebäude rein, den Robot erledigen. Am Ende rechts, durch die Tür nach draußen, hoch laufen, rechts lang, durch die Tür wieder ins Gebäude. Nach rechts durch den Gang und am Ende die beiden Jedi platt machen. Geradeaus runter und die paar Gegner erledigen. Am Ende den Gang durchlaufen bis zur Tür., dahinter rechts hoch – Cut-Szene. Unten taucht ein Jedi auf. Wenn der durch ist, könnt Ihr durch die Tür und links mit dem Standlaser die beiden Jäger abschießen. Anschließend mit dem Fahrstuhl draußen nach unten und rechts weiterlaufen zur Tür – Cut-Szene. Oben bei dem Walker ist ein Versteck. Unten rechts zur Öffnung – Cut-Szene. Wenn Ihr unten angekommen seid, ganz schnell auf der anderen Seite hochspringen, da Euch die Presse sonst platt macht. Ihr nehmt jetzt den Weg links von dem, den Kyle gewählt hatte. Wenn Ihr ihm trotzdem hinterherlauft, könnt Ihr sehen, wie er versucht an einer Mauer hoch zu springen. Also den anderen Weg hoch, die Sturmtruppen erledigen und rechts den Schalter umlegen. Dort ist noch ein Waffenaufsteller. Durch die Tür, zunächst nach links, hinten die Kiste mit **Griff** heranziehen und dahinter das Gitter zerstören. Dort ist wieder ein Versteck. Zur anderen Seite laufen, durch die Tür und mit Kyle zusammen 3 Jedi erledigen. Im Raum ist ein Waffenaufsteller. Zurück in den Raum mit dem Schalter und noch mal schalten. Raus aus dem Raum und nach rechts durch die Tür – Cut-Szene. Kyle hält ein Rohr fest, dass elektrisch geladen ist. Ihr müsst jetzt die drei roten Pumpen mit **Schub** in Gang bringen – Cut-Szene. Dann das Rohr hoch, durch das Loch in der Decke. Dort einen Flug-Droiden erledigen und weitergehen (wer lacht da eigentlich ?). Weiter dem Gang folgen, Kyle hinterher springen und in die Öffnung reinspringen. In dem Gang wieder einen Flug-Droiden erledigen (wieder lachen ?). Weitergehen, bis Ihr zu einem Energiestrahl kommt. Kyle springt hoch, aber das braucht Ihr nicht zu versuchen. Mit **Geschwindigkeit** in dem Moment in den Gang mit dem Energiestrahl durch, wenn er aus ist, die Sturmtruppen erledigen. Hinten auf das Drehgestell springen, eine Umdrehung mitmachen und dann auf den Sims und anschließend ganz nach oben springen. Durch die Tür, die nächste Tür, Treppe hoch, wo sich wieder ein Schildenergieaufsteller befindet. Durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach unten, wieder ein Schildenergieaufsteller und ein Waffenaufsteller. Mit dem Fahrstuhl wieder nach oben, den nächsten Fahrstuhl wieder nach oben. Dort mit **Geschwindigkeit** als erstes die Sturmtruppe ganz hinten links mit dem Raketenwerfer erledigen und dann erst die anderen. Vom Fahrstuhl aus gesehen, als erstes durch die linke Tür, wo ein Waffenaufsteller steht, durch die nächste Tür, die beiden Fliegen erledigen, ganz herum laufen, durch die Tür wo noch ein Schildenergieaufsteller steht. Wieder zurück in den vorherigen Raum. Rauf auf die Ausgangshütte, über die Kisten nach oben springen. Mit **Griff** die 4 rotstrahlenden

Strahler verdrehen und in der Cut-Szene sehen, wie Ihr von Kyle getrennt werdet. Ihr springt auf das Rohr und dann ganz nach oben. Die Flieg und die anderen Gegner erledigen, hinten rechts durch die Tür, um 2 Jedi zu erledigen. Den Fahrstuhl nach oben nehmen und wieder einen Jedi erledigen. Durch die Tür, rechts herum, wieder Tür, aber vorher den Jedi erledigen. Rechts befindet sich an der Decke ein automatisches Schnellfeuergewehr, links ist wieder ein Schildenergieauflader. Mit dem Fahrstuhl nach oben. In diesem Raum ist hinten rechts ein Poster von einer Frau; wer soll das sein ? Durch das Tor, einen Jedi erledigen. Im nächsten Raum sind 2 Jedi, einer mit Waffe und furchtbar schnell, ich nenne diese Art von Jedi ab jetzt Schuss-Jedi. Mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort sind zwei Jedi, die auch die Macht-Rage beherrschen. Also bei dem roten Blitz vorsichtig sein. Anschließend die eine Kiste zerstören, damit dort ein Loch in der Wand entsteht. Von hier aus am besten die Fliege mit **Geistestrick** zum Freund machen, damit sie die beiden Jedi schon mal ablenkt, während Ihr sie fertig macht. Hinten links stehen wieder Schildenergieauflader und Waffenauflader. Durch die Tür, einen Jedi und einen Macht-Jedi erledigen. Oben rechts sind Waffenauflader und Schildenergieauflader. Die Kisten hoch, rüberspringen und durch die Tür und rechts den Jedi mit 2 Schwertern erledigen. Geradeaus in den nächsten Raum, wo Ihr seht, dass die Säulen runtergehen. Wenn Ihr in der Mitte den Schalter drückt, kommen in folgender Reihenfolge Gegner auf euch zu. 4 mal Flug-Droiden, 2 mal Killer-Droiden und zwei Laserschwert-Droiden – wo kommen die eigentlich alle her ? Die Killerdroiden waren bei Lannik Racto und die Laserschwert-Droiden waren in der Akademie. In den nun offenen Nischen findet Ihr einige Goodies und einen Schildenergieauflader. Dort wo dieser steht, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier finden sich 2 Schuß-Jedi. Hinter der rechten Tür wieder ein Jedi mit 2 Schwertern. Wenn Ihr zuviel an Kraft verloren habt, könnt Ihr ja noch mal nach oben zum Schildenergieauflader. Wieder zurück, am Ende des Raumes links zur Treppe. Dort auf die andere Seite ganz oben sehen. Dort steht ein Schuß-Jedi, den Ihr eben mit dem Stouker erledigen könnt. Treppe hoch, am Ende durch die Tür, links hoch und am Ende den Jedi mit Macht-Rage erledigen. Ich habe in so einem Fall immer mit **Macht-Absorption** und **Geschwindigkeit** gearbeitet. Durch die Tür, ganz herum, wieder durch die Tür, links den Jedi mit dem Doppelschwert erledigen. Dahinter die letzte Chance noch einmal den Waffenauflader und vor allem den Schildenergieauflader zu benutzen. Durch die Tür zur nächsten Cut-Szene, in der Ihr einen alten Bekannten trefft – Rosh Penin. Er ist der bösen Macht verfallen und soll Euch jetzt erledigen. Umrahmt wird er von zwei Jüngern Ragnos, die die Fähigkeit besitzen, Rosh wieder zu heilen, wenn er zu sehr geschwächt ist. Also die beiden zuerst erledigen. Sie haben übrigens auch Macht-Kenntnisse. Nachdem Ihr dann zu guter Letzt auch Rosh erledigt habt (er stirbt nicht, sondern ist nur besiegt), könnt Ihr in einer Cut-Szene noch eine alte Bekannte aus Jedi-Outcast sehen – Tavion. Tavion hatte gegen Kyle bereits in Jedi-Outcast gekämpft, und wenn Ihr alles richtig gemacht habt, auch verloren. Kyle hatte sie dummerweise am Leben gelassen. Das hat er jetzt davon. Ihr verliert an dieser Stelle auch erst mal Euer Lichtschwert. Der nächste Cut spielt in der Akademie, wo Ihr Luke erzählt, was vorgefallen ist. Ihr seid jetzt ein Jedi-Ritter. Ihr könnt jetzt ein neues Schwert wählen. Ich empfehle hier, zwei Schwerter zu nehmen. Das Doppelschwert lässt sich lange nicht so elegant führen, wie zwei Schwerter. Außerdem habt Ihr dadurch noch eine dritte Schwertkampftechnik, die Ihr häufig verwenden solltet. Wenn Ihr beide Maustasten gleichzeitig drückt, drehen sich die beiden Schwerter um euch herum, wie ein Schutzring. Farbe und Griff sind egal.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Kult-Kontakt – Chandrilas

Macht: Absorption Waffen: Stouker, Disruptor, Thermaldetonator.

Als erstes müsst Ihr den großen Stein vor Euch mit **Schub** wegschieben. Damit habt Ihr auch gleich den ersten Gegner erledigt. Dann geht Ihr nach links, dreht euch um und wartet auf den Jedi, der gleich zu Euch runterspringt. An den Rand der Schlucht und die beiden Gegner unten mit dem Stouker erledigen. Hinten rechts auf der Plattform den rechten Gegner ebenfalls mit dem Stouker erledigen. Runterspringen und den Jedi erledigen, der jetzt von der hinteren Plattform rübergekommen ist. An der Seite nach unten, rüberspringen, links runter. Die Plattform wird brechen; darunter befindet sich aber auch noch eine. Weiter rüberspringen. Auf der letzten Plattform wird Euch ein Jedi begrüßen. Unten erst mal die 3 Gegner abschießen. Runter, rechts über den Steg, rechts runter und unten den Gegner abschießen. Die Brücke wird nach dem Piepen explodieren. Rüberspringen, Treppe rauf und hinten weiter die 3 Jedi erledigen; zuerst den einzelnen links. Rechts vor dem Tor stehen und mit **Gespür** erst das Zeichen am Boden mit **Schub** und dann die Tür mit **Griff** öffnen. Unten an der Treppe steht nur ein Jedi. Rechts weiter runter. Wenn Ihr auf der Plattform mit der zerstörten Brücke steht, greift Euch ein Jedi von hinten an. Wir springen hier nicht rüber, da das doch ein wenig zu weit ist. Am Anfang der Plattform springt Ihr rechts, zunächst auf die Plattform und dann auf die schrägstehende Säule, ganz nach unten. Links findet Ihr Schildenergie. Rechts weiter über den Steg laufen und den Jedi vernichten, auf den Ihr dann trifft. Links hoch und am Ende Stufe für Stufe runterspringen, um die beiden Jedi (1 mal Macht-Jedi) zu erledigen. Über die Brücke nach rechts, den Sims entlang. Am Ende steht ein Jedi, den Ihr mit etwas Glück und **Schub** einfach herunterschubst. Den Sims ein wenig zurück, um die erste Ecke und links herunterspringen. Dort an der Seite rechts runter bis aufs Dach. Dort auf den Weg und am Ende rechts über den Sims, rechts auf die Plattform. Drüben den Gegner mit Gewehr abschießen. Ein Jedi kommt herüber, den Ihr auch eben alle macht. Rüber springen, den Macht Jedi erledigen, am Ende rechts rauf springen auf die Plattform, rechts weiter hoch und den Jedi erledigen. Über die Brücke laufen, wo ein hinterhältiger Jedi hinter der hinteren, rechten Statue schon auf Euch wartet. Links befindet sich Schildenergie. Weiter rein, wo schon zwei Jedi auf Euch warten. Ihr solltet vor der Treppe kämpfen, damit der 3.Jedi, der weiter hinten ist noch nicht herkommt um mit zu kämpfen; 2 sind erst mal genug. Anschließend also den 3.Jedi fertig machen und weitergehen. Dort findet Ihr dann das Jedi-Grab. Ihr geht die Treppe hoch und schaut mit **Gespür** links und rechts auf die Türen, damit sie aktiviert sind. Jetzt müsst Ihr mit **Schub** die beiden Steinplatten links und rechts an den Türen drücken und mit **Geschwindigkeit** wieder zurück nach draußen laufen. Haltet Euch links, damit Euch der herunterfallenden Steinbrocken nicht zu guter Letzt noch erschlägt. Draußen angekommen wird die Brücke zusammenbrechen. Ihr müsst kurz vor dem zuerst entstandenen Spalt rüberspringen, damit es reicht. Wenn Ihr gesund drüben angekommen seid, ist auch dieses Märchen vorbei.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Kult-Untersuchung – Tanaab**

Macht: Heilung Waffen: Stouker, Disruptor, Thermaldetonator

Hier geht es darum, schnell zu sein. In der ersten Cut-Szene seht Ihr schon, was auf euch zukommt – ein mutierter Rancor. Spart Euch die Munition, töten könnt Ihr ihn so nicht. Hier tauchen auch zahlreiche Jedi auf, die Ihr während Eurer Flucht vor dem Rancor auch noch erledigen könnt. Wenn Ihr welche zurücklasst, frisst Sie aber der Rancor.

Ihr könnt hier die Jedi auch zum großen Teil ignorieren und dem Rancor überlassen. Aber hier der kämpfende Weg:

Als erstes sofort auf die Kiste springen, der Jedi ist für den Rancor. An der linken Seite entlang laufen, den 1. Jedi ignorieren, auf die Kiste springen, am vorderen Rand warten, bis der Jedi gefressen wird. Runterspringen, den nächsten Jedi vernichten, am Ende rechts herum, den Jedi erledigen, links auf die Plattform an der Seite hoch. Den Schalter betätigen. Ihr seht, wie ein Kran eine Kiste hoch hebt. Dort ist ein Gang, wo zwei Jedi auf Euch warten. Da müsst Ihr auf jeden Fall durch, am Ende durch die Tür, und weitere 2 Jedi erledigen, rechts die Schräge herunter und einen weiteren Jedi erledigen. Links weiter laufen und am Ende rechts über die Kisten, 2 weitere Jedi erledigen auf der anderen Seite wieder runter und wieder 2 Jedi erledigen. Auf der linken Seite am Ende der Halle öffnet sich die Tür nur, wenn der Rancor knapp hinter Euch ist. Ich hatte es beim Schreiben dieses Walkthrough so schnell geschafft, dass der Rancor noch in der ersten Halle auf mich gewartet hat (Hirn = 0). Also wieder zurück zum Gang mit der Tür und den Rancor anlocken. In jedem Fall seid Ihr wieder an der besagten Tür, die sich jetzt öffnet. Euch begrüßt dort auch gleich wieder ein Jedi. Durch die Tür, den Jedi ein wenig attackieren, den Schildenergieauflader an der Seite außer Acht lassen und mit **Geschwindigkeit** zum Ende der Halle laufen. Die anderen beiden Jedi solltet Ihr ignorieren. Auch wenn der Jedi am Anfang dieser Halle noch nicht erledigt war, müsst Ihr spätestens loslaufen, wenn der Rancor dabei ist, die Hallenwand an der Tür zu durchbrechen. Am Ende dieser Halle findet Ihr einen Schalter auf der linken Seite. In einer Cut-Szene könnt Ihr sehen, dass der Weg über die Kisten, hinter dem Schalter jetzt frei ist. Ihr springt jetzt darauf. Die Jedi, die von der Seite kommen, ignoriert Ihr einfach. Dafür habt Ihr keine Zeit. Ebenso die Jedi in dem neuen Hallenabschnitt. Die Kisten herunterspringen und links vor der Tür den Schalter umlegen - Cut-Szene Jaden hat eine Idee. Durch die Tür. An der rechten Seite an dem Schildenergieauflader noch eben die Schilde aufladen; gönnt Euch die Zeit. Links an der Seite hoch, den Jedi erledigen, am Ende rechts hoch. Dort vor dem Schaltpult seht Ihr einen Jedi und im Schaufenster schon den Rancor. Den Jedi erledigen und den Schalter umlegen. Den Schalter aber nur umlegen, wenn Ihr den Rancor tatsächlich durch die Scheibe sehen könnt – Cut-Szene: Die Kiste, rechts an der Seite, fällt herunter und läuft auf dem Fließband dem Rancor entgegen, der komischerweise nichts macht, obwohl er es schafft, die Wände zu durchstoßen. Er wird am Ende des Bandes zwischen Kiste und Energiefeld eingekreischt und beendet somit dieses Level. Links neben dem Energiefeld hättet Ihr noch ein Versteck finden können, aber es ist nicht ganz einfach dort hinzukommen und vor allen heil zurück zu kommen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Tarnvorrichtung – Yalara

Macht: Würgegriff Waffen: Stouker, Disruptor, Thermaldetonator

Hier trefft Ihr auf blaue Wesen (nein, nicht die Schlümpfe), die aus Ihrer Waffe ein Gas oder so etwas verteilen, dass Euch die Luft raubt. Mit **Heilung** kann man das aber ganz schnell wieder regeln.

Als erstes hinten durch die Tür und nach einer Cut-Szene den ersten Schlumpf erledigen. Durch die Tür, herum, die nächste Tür, mit dem Fahrstuhl nach oben, durch die Tür nach draußen. Dort sind links und rechts Schlümpfe und Sturmtruppen. Zum Teil erledigen sie sich selbst. In dem Mittelteil findet Ihr nur einen Schlumpf und zwei SHP. Links in das Gebäude und die Sturmtruppen erledigen. Links seht Ihr einen Ventilator. Dort müsst Ihr nachher wieder hin. Rechts durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach unten, durch die Tür und links wieder durch die Tür, wo Ihr noch die Sturmtruppen und den Offizier erledigt. Nach hinten braucht Ihr nicht zu gehen, da findet sich nichts. Rechts den Schalter umlegen und zurück zum Ventilator. Dort jetzt durch springen und wie in einem anderen Level vom Luftstrom des

Ventilators im Boden nach oben bringen lassen. Die Decke ist übrigens elektrisch geladen, wo Ihr mindestens einmal gegen kommt. Durch die Öffnung und durch den stehenden Ventilator 2 Jedi erledigen. Links durch die Tür. Dort trifft Ihr auf einen Jedi, Sturmtruppen und Schlämpfe. Im linken Gang findet Ihr am Ende einen Waffenauflader und einen Schildenergieauflader. Ihr müsst im Endeffekt geradeaus weiter durch die Tür am Ende des Ganges und wieder zwei Jedi erledigen. Rum laufen, den Trick mit dem Ventilator anwenden (elektrische Decke) und einen Jedi erledigen. Noch mal den Trick mit dem Ventilator anwenden (elektrische Decke), Sturmtruppen erledigen, links durch die Tür, wo Ihr wieder auf das gesamte Volk (Jedi, Sturmtruppen und Schlämpfe) trifft. Über die Brücke, durch die Tür, Treppe hoch. Erstes Stockwerk: 1 Jedi, 2. Stockwerk: Jedi und Macht-Jedi, ganz oben: 2 Jedi. Durch die Tür. Wieder zwei Jedi und Schlämpfe (irgendwo muss hier ein Jedi-Nest sein). Herum laufen und mit dem Fahrstuhl nach oben. Wieder zwei Jedi und Schlämpfe. Hier oben sind 4 Bomben zu aktivieren. Einmal rum laufen. Vor jeder Bombe steht ein Schlumpf. Wenn Ihr die 4. Bombe aktiviert habt, könnt Ihr in eine Cut-Szene sehen, wie Jaden von dem Turm herunterspringt und der ganze Kram explodiert. Wie schafft sie das nur? Wenn man während des Spieles herunterspringt, ist man nämlich hin.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Diebstahl der Macht - Byss**

Macht: Würgegriff Waffen: Stouker, Disruptor, Thermaldetonator

In diesem Level kommt Kyle auch wieder mit. Ihr seid aber weitestgehend allein; also keiner, der Euch bei dem Auftrag stört oder im Weg steht. In der ersten Cut-Szene seht Ihr, wie das Raumschiff von Kyle und Jaden mit einem Traktorstrahl in ein anderes Schiff gezogen wird. Ihr müsst jetzt den Traktorstrahl deaktivieren, während Kyle den Selbstzerstörungsmechanismus in Gang setzt. Am Anfang spielt er allerdings nur an einer Tür herum. Gönnt Euch den Spaß und schaut ihm dabei zu. Dieses Level ist schon fast zu einfach für einen Jedi-Ritter. Links von der Stelle, wo Kyle rumspielt, seht Ihr die „grüne“ Tür, durch die Ihr durch müsst. Links weiter, links oben ist ein automatisches Schnellfeuerwehrgewehr. Am Ende links weiter. Rechts in der Ecke sind ein paar Goodies hinter Laserminen versteckt. Geradeaus durch die Tür und eine Codekarte für die nächste Tür besorgen. Zuerst rechts im Raum den Schildenergieauflader und den Waffenauflader benutzen. Durch die andere Tür mit der Codekarte durch, den Fahrstuhl nach oben nehmen und rechts weiter laufen. Links werden 2 Robots kommen (Stouker). Wo die Robots waren, müsst Ihr weiter, rechts durch die Tür und links den Schalter umlegen, um den Traktorstrahl zu deaktivieren. Durch die nächste Tür, rechts weiter. Am Ende rechts, die Sturmtruppen, mit etwas Abstand und mit **Griff** durch die Laserminen ziehen, damit sie explodieren. Jetzt die Sturmtruppen im Auge behalten, damit sie nicht, wie alle erledigten Gegner plötzlich weg sind. Mit **Schub** die Sturmtruppen durch die nächsten Laserminen schieben, um auch die zum explodieren zu bringen. Den Gang weiter laufen, rechts durch die Tür, und wieder auf das automatische Schnellfeuerwehr links, oben achten. Es tauchen auch wieder 2 Robots auf (Stouker). Links neben der Energiebarriere könnt Ihr erst mal wieder den Schildenergieauflader benutzen. Wenn Ihr die Energiebarriere zerschossen habt, taucht noch ein Robot auf. Links durch die Tür, rechts den Gang entlang, durch die Tür und wieder 2 Robots erledigen. Den Fahrstuhl nach oben nehmen, wo auf der linken Seite wieder ein Waffenauflader und ein Schildenergieauflader sind. Ihr müsst rechts weiter. Am Ende rechts, in den nächsten Raum. Nach dem erledigen aller Sturmtruppen, müsst Ihr mit den 4 Schaltpulsen (2 vorne, 2 hinten), die Jäger draußen abschießen. Kyle meldet sich mit „Guter Schuß“, wenn Ihr fertig seid. Dann den Weg wieder zurück, den

Fahrstuhl nach unten, rechts durch die Tür und Kyle dabei helfen, die Halle zu räumen. Wenn die letzte Sturmtruppe erledigt ist, folgt eine Cut-Szene, in der das feindliche Raumschiff zerstört wird, als Ihr es gerade so geschafft habt, herauszukommen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Waffenvernichtung – Ord Mantell**

Macht: Würgegriff Waffen: Schnellfeuergewehr, Stouker, Thermaldetonator

In diesem Level, macht Euch vorerst keine Mühe, den in der Luft schwebenden Boba Fett zu erledigen; es wird euch nicht gelingen. Ist wohl im Spiel so vorgesehen, dass er Euch die ganze Zeit nervt. Es ist nur dieser einzige Gegner, aber der hat es in sich. Ich empfehle Euch, nach jeder gezündeten Bombe abzuspeichern, weil Boba Fett dann ganz urplötzlich wieder auftaucht, aber leider nicht nur dann. Ich empfand dieses Level als besonders schwierig. Ihr solltet hier ganz viel mit **Geschwindigkeit, Schub** und **Gespür** arbeiten, um schnell durch offene Gänge zu gelangen, um Boba Fett von Euch fern zu halten, bzw. die Raketen, die er abwirft zurück zu schleudern und um zu sehen, wo er jetzt gerade ist. Außer den Raketen hat er noch ein Schnellfeuergewehr und ein Lasergewehr. Außerdem einen Flammenwerfer, wenn Ihr ihm zu nahe kommt. Wenn Ihr die Tab-Taste drückt, könnt Ihr einen Lageplan einsehen, wo die Bomben zu aktivieren sind. Ich versuche aber, trotz der Schnelligkeit dieses Levels alles zu erklären.

Aus der Richtung, wo Boba Fett als erstes auf Euch schießt, ist eine Tür. Durch die müsst Ihr als erstes durch. Rechts den Gang entlang, am Ende rechts durch die Tür, herum und die erste Bombe aktivieren. Schnell in Sicherheit laufen, damit Ihr von der Detonation nicht getroffen werdet. Raus laufen, nächste Tür rechts wieder rein, hinter dem Loch links durch die Tür, den Gang entlang und die 2. Bombe aktivieren. Durch die andere Tür im Raum durchlaufen, am Loch vorbei und durch die Tür direkt vor Euch. Runterspringen und die 3. Bombe aktivieren. Die Treppe rechts hoch, über Boba Fett springen und durch die Tür erst mal wieder zurück zum Raumschiff. Gegenüber durch die Tür, geradeaus, in der Rechtskurve links durch die Tür und die 4. Bombe entschärfen. Wieder raus, rechts lang, am Ende links, links halten und am Ende durch die Tür, und die 5. Bombe aktivieren. Raus aus dem Gebäude, geradeaus, am Ende rechts herum. Auf dem Steg oder die Plattform springen, links durch die Tür und die letzte Bombe aktivieren. Raus, rechts runterspringen, geradeaus durch die Tür zum Schiff zurück. Hier darf und vor allen könnt Ihr Boba Fett erledigen. Ich fand es am Einfachsten, mit den Laserschwertern die Schüsse abzuwehren und mit **Schub** die Raketen zurückzuschleudern. Wenn Ihr nämlich eine Waffe zieht, seid Ihr ungeschützt und verliert. Wenn Ihr mit ihm fertig seid, folgt eine Cut-Szene, in der Boba Fett flüchtet.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Taspir III – Rosh Penin**

Waffen: Stouker, Disruptor, Thermaldetonator

3 Wege stehen zur Verfügung, Ihr nehmt den mittleren. Es taucht unter anderem eine Fliege auf. Durch die Tür, herum, 2. Tür, runter, den Schalter betätigen, so dass in einer Cut-Szene die Brücke überfährt. Gegenüber der Brücke den Robot vernichten und überlaufen. Links am Ende den Schalter zur nächsten Cut-Szene umlegen. Die Brücke oben fährt über. Wieder

zurück, hoch, durch die Tür, und links die nächste Tür, den Fahrstuhl nach oben nehmen. Links herum: 1.Tür Schildenergie, 2. Tür weitergehen. 1 Macht-Jedi und 1 Jedi erledigen, über die Brücke, durch die Tür und wieder 1 Jedi und 1 Macht-Jedi erledigen. Herum laufen, Durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach oben, 1 mal rum, die Kiste mit **Schub** in die richtige Position bringen, rauf springen und durch die Öffnung, ganz nach oben springen, durch den Gang und am Ende das Gitter zerstören. Herum laufen, Codekarte holen, evtl. das Video anschauen, und zur ersten Tür, die Ihr mit der Code-Karte aufmacht, wo schon wieder ein Jedi auf Euch wartet. Hinter dem Radar runtergehen und die Fliege mit **Geistestrick** verwirren. Beim nächsten Gebäude auf der oberen Plattform steht ein Gegner, den Ihr schon mit dem Disruptor erledigt, er hat nämlich auch einen und das tut weh. Weitergehen und die zwei Fliegen erledigen. Auf die untere Plattform und durch die Tür. Herum zur Treppe, den 1.Jedi erledigen, weiter hoch noch einen Macht-Jedi und einen Jedi, noch weiter hoch, nur ein Jedi, ganz oben dann noch die Fliege und einen Jedi alle machen. Durch die Tür am Ende, 2 Jedi fertig machen. Am Ende wieder durch die Tür. In diesem Raum findet Ihr einen Waffenauflader und einen Schildenergieauflader. Wenn Ihr durch die nächste Tür geht, seht Ihr eine Fliege, einen Macht-Jedi und einen Jedi, die ich mit dem Stouker alle 3 erledigen konnte, ohne in ihre Nähe zu müssen. Rüber springen, links rum, 2 mal Fliege, durch die Tür, rechts die Treppe runter, 2 Jedi erledigen, am Ende durch die Tür, jeweils 1 Macht-Jedi und einen Jedi fertig machen. Durch die Tür am Ende, und links am Ende der Brücke und zu den Seiten insgesamt 5 Robots mit dem Stouker erledigen. Dann habt Ihr einen Moment Ruhe. Links im Gebäude findet Ihr Schildenergie, einen Waffenauflader und ein paar Goodies. Es lohnt sich wegen der paar Goodies nicht, auf die rechte Seite zu gehen. Links am Gebäude vorbei und in das nächste Gebäude rein laufen, wo schon wieder zwei Jedi auf Euch warten. Durch die Tür, 1 Macht-Jedi und 1 Jedi erledigen, am Ende der Brücke durch die Tür, rum, wieder eine Tür, den Fahrstuhl nach oben nehmen, rechts durch die Tür am Ende, wo ein Jedi vor steht, sowie eine Fliege ihre Kreise zieht. Über die Brück, durch die nächste Tür. Herum gehen: 1.Tür ist ein Jedi, 2. Tür ein SHP, 3. Tür weitergehen. Mit dem Fahrstuhl nach oben, den Jedi erledigen, rechts herum, noch einen Jedi erledigen. In den nächsten zwei Türen ist ein Jedi und Schildenergie. Durch die letzte Tür heraus, einen schwer zu besiegenden Jedi erledigen (**Schub** und runterschmeißen). Durch die Tür, zur nächsten Cut-Szene, wo Ihr wieder auf Alora trefft. An der linken Seite hochspringen und durch die Tür, einen Macht-Jedi und einen Jedi erledigen, den Gang weiterlaufen, durch die Tür, den Waffenauflader benutzen und durch die Tür am Ende links. Den Fahrstuhl nach unten nehmen und 2 Jedi erledigen. Durch die Tür, rechts oder links durch die Tür herum laufen, auf den Sims springen und von dort auf die Mitte zur nächsten Cut-Szene. Anschließend ganz hoch, wo schon ein Macht Jedi und ein Jedi auf Euch warten. Die tür rechts nehmen, durch den Gang, durch die Tür, den Jedi alle machen, über die Brücke, durch die Tür, den Gang entlang, wieder durch die Tür. Hier erst rechts die Sturmtruppe mit dem Raketenwerfer erledigen, dann den Rest. Hinten findet sich wieder ein Waffenauflader. 1. Tür rechts weitergehen, den Macht-Jedi und den Jedi erledigen. In den Säulen auf der rechten Seite hängt noch ein Jedi. Anschließend kommt noch ein Macht-Jedi. Durch den Gang, am Ende links, noch einen Jedi erledigen und durch die Tür. Jetzt wird es etwas schwierig. Ihr müsst den Schalter ziehen und dann mit **Geschwindigkeit** auf das stehende Band und durch die jetzt deaktivierte Energiebarriere hindurch zur nächsten Cut-Szene. Dort seht Ihr seitlich Geräte, die etwas weißes rauspusten. Ich nenne sie jetzt einfach mal Strahler. Ihr stellt euch genau davor und im richtigen Moment mit **Geschwindigkeit** hindurch, bis vor den letzten Strahler. Dort seitlich herunter springen. Hier auf den Balkon an der Seite springen und von dort aus auf den Balkon gegenüber springen. Noch einmal an den Strahlern vorbei, durch die Tür links am Ende. Durch die nächste Tür, mit dem Fahrstuhl nach oben, durch die Tür und von diesem Balkon aus an die Seite des Bandes springen; auf keinen Fall mitfahren. Hier an den Seiten entlang laufen und über die Strahler springen. Am Ende links auf den Balkon springen, wo Ihr einen Macht-Jedi und

einen Jedi erledigt. Durch die Tür, wieder einen Jedi und einen Macht-Jedi erledigen, und an der rechten Seite des Bandes auf der Plattform zum stehen kommen. Bevor Ihr jetzt weiterlest, versucht selber mal eine Lösung zu finden. Ich habe sehr lange an dieser Lösung gefeilt und habe selbst beim 2. Mal noch überlegen müssen, wie es noch ging. ----

Hinter einer Kiste, mit einem gewissen Abstand stellt Ihr euch und lasst Euch mitfahren. Wenn das Band stoppt, gehen die beiden Rammen zusammen. Jetzt ist der Moment, wo Ihr den Knopf für **Geschwindigkeit** drücken solltet. Wenn die beiden Rammen soweit auseinander sind, dass Ihr gerade durchkommt, dann springt Ihr los und springt auf den Schutzbügel der seitlichen Rammen. Dort könnt Ihr Euch noch ein wenig ausruhen. Jetzt wieder mit **Geschwindigkeit** im richtigen Moment auf die nächste Ramme springen, wenn sie gerade unten ist und sogleich, links in die Nische springen. Dort über die Streben springen und die beiden Gegner erledigen. Den einen habe ich aufs Band gezogen und den hat dann die Kiste zerquetscht und durch die Energiebarriere gezogen. Auf der rechten Seite steht schon der nächste Jedi vor der geöffneten Tür und wartet darauf gekillt zu werden. Durch den Gang zur nächsten Cut-Szene. Ein Jedi springt herunter, der erledigt werden will. Hinten links in der Ecke steht ein Schildenergieauflader, den Ihr auch gebrauchen könnt im nächsten Abschnitt. Weitergeht es aber auf der rechten Seite, wo ihr im hinteren Bereich herauf springen könnt. Ihr wartet auf das „Taxi“, wo Ihr aufspringt und das Euch bis zur Ecke mitnimmt, wo Ihr dann rüberspringt zur nächsten Cut-Szene. Hier trifft Ihr auf Rosh Penin. In der Cut-Szene sieht Ihr, wie Rosh um sein Leben bittet, und Kyle per Gedankenübertragung versucht, positiv auf Jaden einzureden. Auch Alora gibt ihren Senf dazu, indem sie versucht, Jaden negativ zu beeinflussen. Jetzt kommt der Moment, wo Ihr Euch entscheiden müsst: Die helle oder die dunkle Seite. Tötet Ihr Rosh, geht es mit der dunklen Seite weiter, senkt Ihr die Lichtschwerter, kämpft Ihr für die helle Seite weiter.

Ich fange an dieser Stelle mit der hellen Seite an. Weiter unten, unter der Überschrift: „Die dunkle Seite“ werde ich dann den Weg der dunklen Seite beschreiben.

## [Inhaltsverzeichnis](#)

### **Die helle Seite**

Ihr habt Euch entschieden, die Lichtschwerter zu senken und den Weg der hellen Seite zu verfolgen. In der nächsten Cut-Szene sieht Ihr, wie Jaden sich bei Rosh entschuldigt für ihr unbeherrschtes Verhalten.

So habt Ihr jetzt die Gelegenheit ein 2. mal gegen Alora zu kämpfen. Dieses mal müsst Ihr sie aber vernichten, damit Ihr in der nächsten Cut-Szene sehen könnt, wie Kyle dazukommt (mal wieder viel zu spät). Er wird Rosh zum Arzt bringen, der ihm dann den Arm wieder ranflickt. Jaden wird sich um andere Dinge kümmern.

### ***Die Sith-Katakomben***

Hier trifft Ihr in einer Cut-Szene auf 2 befreundete Jedi, die Euch in diesem Level unterstützen werden. Ihr solltet sie nicht töten, auch nicht aus versehen, denn sie sind eine große Hilfe. Es werden noch weitere dazustoßen, die ihr wunderbar am grünen Fadenkreuz erkennen könnt. Man kann sie töten. Spaßeshalber habe ich es mal gemacht; sie wehren sich noch nicht einmal. Nun ja, lasst sie am leben. Es kann sein, dass die Anzahl der Jedi und der befreundeten Jedi (Freunde) in diesem Level nicht mit dem übereinstimmt, was ich hier schreibe. Das liegt daran, dass die Freunde die Jedi zum Teil schon erledigt haben, aber auch umgekehrt. Die Jedi in diesem Level sind nicht wirklich einfach. Am besten, während der zwischen den Macht-Einsätzen etwas rum laufen, um die Macht-Energie wieder

aufzuladen.

In Front des Raumschiffes links durch den Gang, Treppe runter und den Jedi vernichten. Links weiter runter gehen, wieder Jedi, runter, noch ein Jedi. Weiter laufen, Jedi erledigen, links runter, wieder Jedi und Freunde. Auf das Podest in der Mitte und 3 von den 4 Statuen mit **Schub** aktivieren. Das Podest fährt dann runter zu den nächsten 2 Jedi und Freunden. An der Seite hoch und vor der Tür am Boden mit **Gespür** die Zeichen erkennen und mit **Schub** die entsprechenden Zeichen an der Wand aktivieren, so dass die Tür aufgeht. Durchlaufen, den Jedi erledigen und 3 Macht-Jedi. Wo der Eingang ist, 3 Stufen mit **Griff** aus der Wand ziehen, daran hoch springen und auf das Mittelteil rauf springen. Jedi erledigen. An der rechten Seite zur Öffnung springen, und runter laufen. Links und rechts an der Decke kleben je 1 Jedi. Weiter runter, Jedi. Links neben der Treppe in das Loch im Boden springen. Von dort aus durch das Loch in der Wand, den Gang entlang und mehrere Jedi erledigen. Freunde sind auch dabei. Links weiterlaufen, 2 Jedi und 1 Macht-Jedi erledigen, durch die Öffnung und 4 Jedi erledigen. Im nächsten Raum warten schon mehrere Jedi, die mit einigen Freunden bereits kämpfen. Im hinteren Bereich ist links ein Loch in der Wand, wo Ihr durch müsst. Wenn Ihr über die Balken nach oben springt, findet Ihr unter anderem Schildenergie im Versteck. Um weiter zu kommen, müsst Ihr aber ganz nach unten, durch die Öffnung und den Gang entlang, wo am Ende wieder ein Macht-Jedi und ein Jedi stehen. Ganz unten durch den Gang, runter laufen, 2 Jedi plattmachend den nächsten Gang weitergehen. Runter und bei der Lava rechts auf die Stufen springen, die Stufen hoch springen und am Ende wieder über die Lava in den nächsten Gang springen. Hoch laufen, dort einen Macht-Jedi und 2 Jedi alle machen, geradeaus weiter und am Ende wieder 2 Jedi kalt stellen. Dort seht Ihr ein Gestell mit 2 Stützen, die Ihr mit einem Schwertwurf zerstören müsst, damit im nächsten Raum die Tür geöffnet ist. Wenn Ihr euch jetzt umdreht, seht Ihr links und rechts je eine Kette, die Ihr mit Schwertwürfen zerstört, so dass ein Teil der Decke herunterfällt. Ihr springt dort hoch und erledigt erst mal die beiden Jedi an der Seite. Wenn Ihr dann zur Tür lauft (nicht die Tür mit den Zeichen, wo Ihr vorhin schon mal wart), erwartet euch wieder ein Jedi. Durchgehen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Ragnos Grab**

Links findet Ihr erst mal Schildenergie. Geradeaus nach draußen, wo Ihr wieder auf Freunde stoßt, aber auch auf einen Macht-Jedi und einen Jedi. Links runter, auf die Stufe und ganz runter. Den Jedi erledigen, links weitergehen und den hinter der Säule lungernden Jedi erledigen. Es taucht noch ein Jedi auf, weiß der Geier, woher der kommt. Vor dem Abgrund auf den Stein und möglichst weit rechts rüberspringen. Rechts herum, dort warten unnützerweise ein paar Freunde. Die kommen im nächsten Schritt sowieso nicht mit. Um den Abgrund herum und ganz am Ende hinter der Säule, ganz weit links und im letzten Moment auf die andere Seite springen und die 2 Jedi erledigen. In der nächsten Kuhle erst auf die Säule und dann ganz nach unten springen. In dieses eckige Teil geduckt herein und am Ende hoch laufen. Hier könnt Ihr etwas ausruhen und springen üben. Links oben sind Goodies (Schildenergie) versteckt. Ihr müsst dann rechts, über die Steine springend ganz nach oben, Dort durch den Gang und links ein paar Sturmtruppen abschießen. Rüberspringen, noch ein paar Sturmtruppen erledigen und zur rechten Seite laufen. Von Dort aus erst mal aus sicherer Entfernung die Sturmtruppen abschießen. Vor allem die beiden Raketenwerfer ganz hinten links. Wieder mit dem Laserschwert bewaffnet die letzten Jedi, die dort noch zu finden sind erledigen und evtl. Rechts, an dem großen Gebäude auf der linken und rechten Seite ein paar Goodies einsammeln. Hier ist auch die letzte Chance für Schildenergie. Zwischen den beiden Raumschiffen müsst Ihr dann nach oben laufen, vor dem Eingang wieder einen Jedi erledigen, um runterlaufend wieder auf einen Jedi zu treffen. Vor dem Gang mit dem Abgrund stehen

links und rechts wieder ein Macht-Jedi und ein Jedi. Den Gang entlang und die beiden Jedi erledigen. Hier am besten mit **Würgegriff** die Jedi einzeln über den Abgrund halten und loslassen. Aber nicht zu lange festhalten, da sie sich sonst mit Schub freikämpfen und Euch dabei selbst herunterschmeißen. Den Gang weitergehen und das große Tor öffnet sich. Durchgehen und die nächste Cutszene bewundern. Jetzt müsst Ihr gegen Tavion kämpfen. Für alle die in Jedi Outcast schon mal gegen Sie gekämpft haben: So einfach ist es nicht mehr, sie zu besiegen. Ihr müsst vor allem auf das Zepter aufpassen, mit dem sie eine Art Energiestrahl abschießen kann. Am besten immer von hinten ankommen. Wenn Ihr Sie aber dennoch besiegt, seht Ihr in der nächsten Cut-Szene.... Aber das erzähle ich Euch nicht. Ihr müsst auf jeden Fall noch mal gegen eine wesentlich stärkere Tavion kämpfen, wo Ihr jetzt ganz besonders darauf achten solltet, wenn sie in einer roten Aura umhüllt ist und natürlich wieder auf das Zepter achten. Wenn Ihr auch diesen Sieg davongetragen habt, kommt die nächste Cut-Szene, in der Ihr seht, wie Tavion nun entgültig vernichtet ist und auch das Zepter zerstört wird. In einer weiteren Cut-Szene geht Ihr aus dem Gebäude heraus und macht einen gekonnten Schwertwurf ( So möchte ich das mal während des Spiels können), der den Eingang zum Grab verschüttet. Anschließend kommen Luke und Kyle (wieder mal zu spät) herauf und erfahren alles, was passiert ist, die nächste Cut-Szene zeigt die Zerstörung des Sternen-Zerstörers. In der letzten Cut-Szene seht Ihr dann noch, das Rosh Penin seinen Arm wieder an der richtigen Stelle hat, von Luke getadelt wird und wie Jaden in höchsten Tönen gelobt wird.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Die dunkle Seite**

Ihr habt Euch nun für die dunkle Seite entschieden; nun, so sei es. In der ersten Cut-Szene seht Ihr, wie Jaden Rosh Penin tötet. Alora freut sich schon, einen Jedi auf der dunklen Seite der Macht zu haben, als Jaden Ihr erzählt, dass sie niemandem mehr gehorchen wird und das Zepter selbst an sich reißen will. Das gefällt Alora nicht und Ihr müsst nun trotzdem gegen sie kämpfen. Wenn Ihr sie besiegt habt, seht Ihr in der nächsten Cut-Szene, wie Rosh in den Armen von Kyle stirbt und ihm gerade noch Bruchstückhaft erzählen kann, dass Jaden jetzt auf der dunklen Seite ist.

## **Die Sith-Katakomben und Ragnos Grab**

Der Weg ist derselbe, wie auf der hellen Seite, nur dass Ihr jetzt noch mehr Feinde habt. Die Jedi der dunklen und der hellen Seite. Gleich am Anfang müsst Ihr gegen die beiden ehemaligen Freunde kämpfen. Ich erspare mir hier, den Weg noch einmal zu beschreiben; der einzige Unterschied besteht darin, dass statt Jedi jetzt auch noch die eigenen „Freunde“ gegen Euch kämpfen. Wo vorher Jedi standen, können jetzt „Freunde“ stehen. Vorteil dabei ist allerdings, dass Ihr erst mal abwarten könnten, gegen wen Ihr kämpfen müsst, da sich die „Freunde“ auch mit den Jedi abmühen müssen und der Ausgang dieses Kampfes ist meist ungewiss. Wenn Ihr nachher in die Sandkuhle springt und oben wieder raus kommt, steht da nur noch eine Sturmtruppe und ein „Freund“, die sich komischerweise nicht bekämpfen und warten auf Euch. Alle anderen Sturmtruppen sind bereits erledigt. Eine Sorte Gegner weniger. Wenn Ihr dann in der Endszene auf Tavion trefft, müsst Ihr nur einmal gegen Sie kämpfen. In der anschließenden Cut-Szene nehmt Ihr das Zepter an Euch und Kyle kommt herein und versucht Jaden ins Gewissen zu reden; ohne Erfolg. So müsst Ihr dann noch gegen Kyle kämpfen, was aber nicht wirklich ein Gegner ist. Wer Jedi-Outcast gespielt hat, wird denken,

er kämpft gegen sich selbst. Wenn Ihr auch ihn besiegt habt, seht Ihr weitere Cut-Szenen. Jaden nimmt das Zepter an sich, schießt ein paar mal herum und begräbt den lebenden Kyle mit Felsbrocken. Anschließend haut Jaden ab (Warum führt sie nicht das Werk von Tavion fort und erweckt Ragno zum Leben, merkwürdig). Nun ja, wenn Jaden weg ist taucht Luke auf (auch wieder zu spät). Kyle erzählt Luke, dass er zwei Schüler verloren hat und nicht weiter an der Academy lehren möchte. Luke erzählt ihm, dass auch Yoda und Obi Wan Kenobi bereits Schüler verloren haben. Kyle möchte sich um Jaden und das Zepter kümmern. Bei diesen Worten bleibt es leider auch. Jaden fliegt mit ihrem Raumschiff in den Sternenzerstörer, steht vorm Fenster und schaut dann nach kurzer Zeit durch das Fenster und somit quasi in die Kamera. Open End.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Fazit**

Es ist meiner Meinung nach ein gelungenes Spiel. Grafisch sehr anspruchsvoll. Eine durchaus nachvollziehbare Handlung, mit einem gelungenen Ende auf der hellen Seite. Es ist zwar interessant mal gegen Kyle zu kämpfen, aber dieses offene Ende finde ich persönlich nicht so berauschend. Ebenso hätte man es so einrichten sollen, dass man nicht nur ein Level auf der dunklen Seite kämpfen kann und man hätte es so machen sollen, dass man mit den dunklen Mächten kämpft, und nicht auch noch gegen sie. Gut gemacht finde ich hier, dass man von Anfang an überlegen muss, welche Mächte man einsetzen möchte. Ob das aber wirklich spielbeeinflussend ist, weiß ich nicht zu sagen, ich denke aber nicht. Ich möchte auch noch erwähnen, dass ich nach besten Wissen und Gewissen diesen Walkthrough geschrieben habe. Ich möchte mir nicht anmaßen, alles an Verstecken und Möglichkeiten gefunden zu haben. Ich bin jederzeit erfreut über Lob, aber durchaus auch für Kritik. Da dieses mein erster Walkthrough ist, den ich geschrieben habe, würde es mich freuen, wenn ich ein gewisses Feedback von Euch bekommen könnte unter der Adresse [webmaster@grzyszek.de](mailto:webmaster@grzyszek.de). Ich bitte Euch allerdings auch, diese Adresse nicht zum spammen zu benutzen, da ich mich sonst leider gezwungen sehe, diese Adresse zu löschen, was schade wäre, für diejenigen, denen dieser Walkthrough geholfen und vor allen Dingen gefallen hat.

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Softwareservice Kratz**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**Tel.: 069-869499**

**e-mail: [lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Homepage <http://www.gamepad.de>**

**Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!**