

Peter Schmitz/Christian Schmidt

JEDI KNIGHT

THE UNOFFICIAL GUIDE

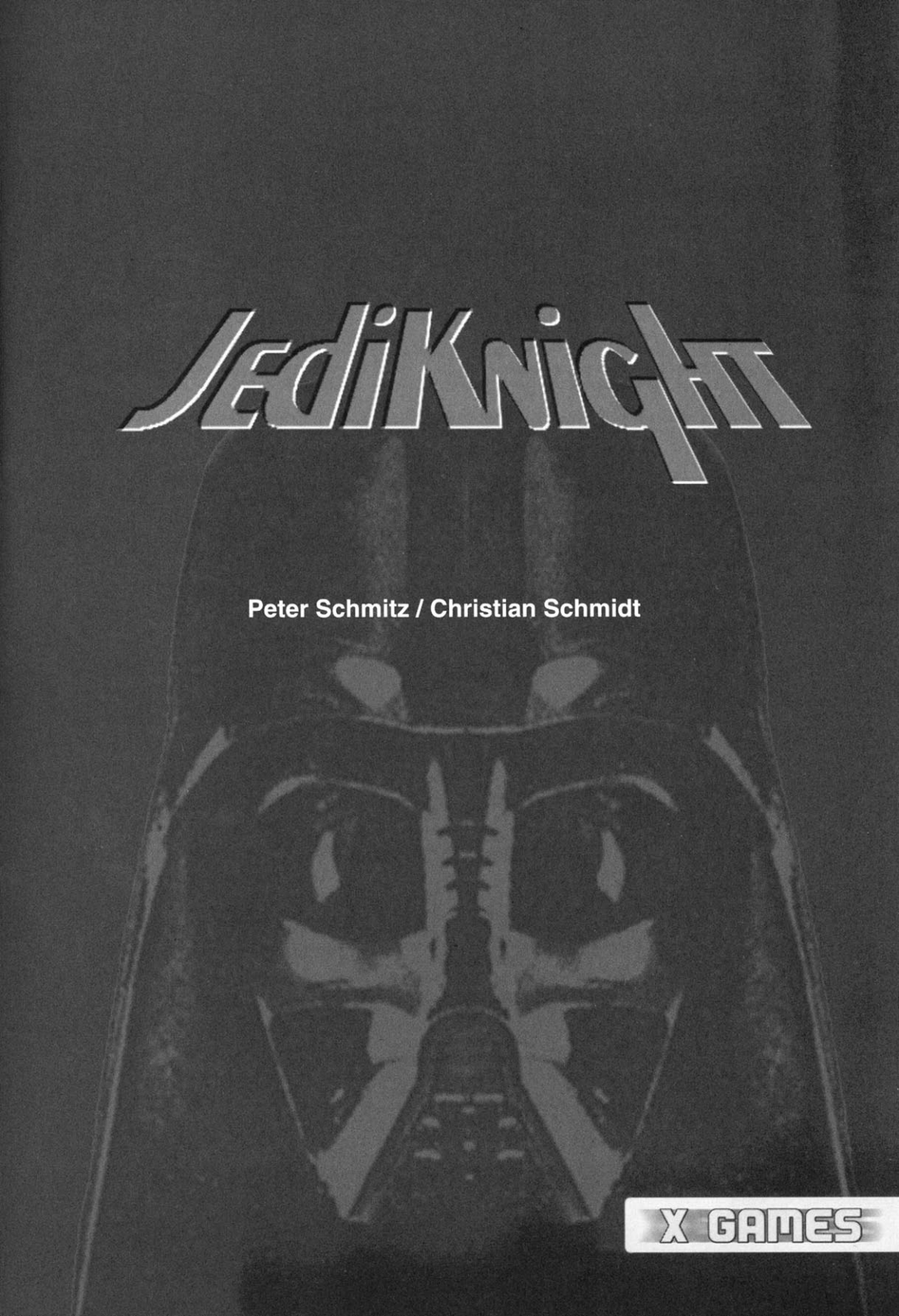


**ALLE KARTEN
ALLE GEGNER
ALLE GEHEIMNISSE**

X GAMES

Jedi Knight

Jedi Knight



Peter Schmitz / Christian Schmidt

X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

JediKnight / Hrsg.: Peter Schmitz ; Christian Schmidt. –
Haar bei München : X-Games, 1998
ISBN 3-8272-9019-8

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
01 00 99 98

ISBN 3-8272-9019-8

© 1998 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Satz: Borstelmann GmbH, München

Druck: Schoder, Gersthofen

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany



Jedi Knight

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	7
Dankeschön	9
Einleitung	11
Kapitel 1: Die Geschichte von Kyle Katarn	13
Kapitel 2: Die Gegner	17
Die Dunklen Jedi	18
Andere Personen	22
Wesen	28
Kapitel 3: Waffen und Ausrüstung	35
Die Waffen	36
Ausrüstung	46
Power-Up	47
Munition	49
Kapitel 4: Die Macht	51
Neutrale Fähigkeiten	53
Die Helle Seite der Macht	55
Die Dunkle Seite der Macht	58
Kapitel 5: Die Levels	61
Level 1: Double-Cross on Nar Shaddaa	64
Level 2: The lost Disk	68
Level 3: The return home to Sulon	73
Level 4: The Jedi's Lightsabre	77
Level 5: Barons Hed – The fallen City	82
Level 6: Into the dark Palace	86

Level 7: Yun the dark youth	90
Level 8: Palace escape	92
Level 9: Fuel Station launch	96
Level 10: 8t88's reward	100
Level 11: The brothers of the Sith	104
Level 12: Escape with the map	106
Level 13: The lost planet of the Jedi	110
Level 14: Maw – the revenge	115
Level 15: The falling ship oder Into the Dark Side	117
Level 16: Sariss – Jedi battleground oder Yun – Battle to the death	120
Level 17: The valley tower ascent	122
Level 18: Descent into the valley	127
Level 19: The valley of the Jedi	132
Level 20: Boc – the crude oder Boc – a nuisance	136
Level 21: Jerec – the force within oder Jerec – Battle for power	138
Kapitel 6: Multiplayer	141
Kapitel 7: CHEATS	145
Kapitel 8: Webweiser	149
Englisch	151
Deutsch	153

Jedi Knight

VORWORT

Wieder einmal hat sich *LucasArts* an zwei bekannte Traditionen gehalten: Verspätung und überlegene Qualität. Beide sind fast schon zu Markenzeichen geworden. Eigentlich sollte das Spiel im Frühjahr 1997 erscheinen – es wurde Herbst. Und in Sachen Qualität kann man nur den Hut ziehen. Auch wenn das Spiel nicht jedermanns Geschmack ist, muß man doch die aufwendige Programmierung anerkennen. Sogar das Wasser fließt, wenn man durchläuft ...

Die Auflösungen der Grafik sind gigantisch gut – und gigantisch rechenintensiv. In den hohen Auflösungen ist das Spiel praktisch unspielbar ... (800x600 bereitet in einigen Levels schon Probleme – und das auf einem P200MMX mit 32 Mbyte Speicher!?!)

Was auf jeden Fall einwandfrei funktionierte, war die Marketing-Maschine. Eigene Homepage, ein Preview-Video und Demo-Levels. Wie vom Vorgänger gewohnt, ist der Schwierigkeitsgrad hoch, aber ein echter Jedi sollte damit zurechtkommen.

Ansonsten bieten wir in diesem Buch neben netten Informationen zum Hin-

tergrund auch Fakten, die nicht im Handbuch stehen und geben Tips zu Waffen und Ausrüstung. Im Gegensatz zu andern 3D-Action-Spielen hat der Spieler auch noch die Option, die *Macht* zu benutzen – eine mystische Kraft, die das Universum zusammenhält. Wie man diese Fähigkeiten geschickt und effektiv einsetzt, ist Bestandteil eines eigenen Kapitels. Dann werden natürlich noch alle Levels vorgestellt, und es wird beschrieben, wie man sie löst – inklusive den Karten der Umgebungen. Wenn es doch zu schwierig wird, gibt es eine Reihe von Cheats, die wir natürlich auch vorstellen.

Und dann gibt es noch die Multiplayer-Option und einen Webweiser.

Und jetzt bleibt uns nur noch, Ihnen folgendes zu wünschen:

Möge die Macht mit Dir sein ...

Die Autoren

Peter Schmitz & Christian Schmidt



JEDIKNIGHT

Dankeschön ...

Diejenigen unter Ihnen, die schon mehrere unserer Bücher gelesen haben, werden wissen, was nun kommt: unser Dank an alle, die bei der Entstehung dieses Buches mitgeholfen haben.

Fassen wir uns diesmal kurz:

Unser Dank gilt allen Personen, die uns durch Zuspruch, Anfeuerung und Tips bei der Entstehung dieses Buches unterstützt haben!

Die Autoren

Jedi Knight

Einleitung

»A long time ago, in a galaxy far, far away ...«

Mit diesen Worten beginnen die Filme der Star-Wars-Trilogie. Diese Trilogie hat Filmgeschichte geschrieben. Nicht nur, daß diese Filme alle Rekorde gebrochen haben. Zum ersten Mal in der Filmgeschichte zeigte sich die Macht des Merchandising. Es gab Bücher, Comics, Action-Figuren und anderes Spielzeug – und es wird täglich mehr.

Auch auf dem Gebiet der Computerspiele gab es bereits einige Publikationen auf dem Markt – vor allem »Flugsimulationen«, in denen man sich an das Steuer eines X-Wings oder eines TIE-Fighters setzt und als Pilot verschiedene Missionen löst.

LucasArts brachte nun mit *Jedi Knight* die Fortsetzung eines 3D-Action-Spiele-Klassikers auf den Markt, in dem Kyle Katarn wieder die Hauptrolle spielt. Im ersten Teil – der inzwischen auf dem Index steht und daher nicht beworben, also auch hier nicht genannt werden darf, infiltriert Kyle eine Reihe Imperialer Basen, um an die

Pläne des Todessterns zu gelangen, der ultimativen Waffe des Universums. Teils freiwillig, teils wegen des Geldes beschafft er die Pläne und leitet diese an die Allianz der Rebellen weiter. Die Geschichte ist also ein »Prequel« zu den Filmen.

Jedi Knight bildet nun den »Sequel« – also die Fortsetzung – dieser Geschichte. Kyle möchte sich für den Tod seines Vaters rächen und wird im Verlauf dieser »Quest« mit den Kräften der Macht vertraut.

Noch ein Wort in eigener Sache: Dieses Spiel ist sehr gewalttätig. Es hat also durchaus einen guten Grund, daß dieses Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben ist.

Jedi Knight

**DIE GESCHICHTE
VON KYLE KATARRN**

Kapitel 1

Der Held dieses Spiels – Kyle Katarrn – ist kein unbeschriebenes Blatt in der Geschichte des Imperiums und der Rebellion. Im indizierten Vorgänger des Spiels war Kyle noch als Söldner im Auftrag der Rebellen-Allianz unterwegs. Er stahl die Pläne des legendären Todessterns und leitete damit die Geschehnisse des ersten Teil der *Star-Wars-Trilogie* ein.

Nun ist Kyle wieder da, diesmal aber in einer Sache, die als persönlicher Rachefeldzug beginnt, sich dann aber zu etwas entwickelt, von dem das Schicksal des Universums abhängt.



Kyle möchte Rache für seinen Vater, der von Jerec – einem Jedi-Meister der Dunklen Seite der Macht – getötet wurde, als er Rahn – einem Jedi-Meister der Hellen Seite der Macht – half, das Tal der Jedi zu verteidigen.

Dieses Tal ist eine Begräbnisstätte der Jedi, wo sich die Seelen der Jedi vergangener Zeiten befinden. Diese Seelen haben sich einen Teil der Macht erhalten. Jeder Jedi, der in der Macht erfahren ist, kann die Macht nutzen, indem er die Seelen in sich aufnimmt – die dunkle Variante – oder aber die Seelen als Berater und stille Helfer nutzt – die helle Variante.

Kyle stößt auf die Spur des »Jedi-Friedhofs«, als er von 8t88 – einem Droiden, der sich als Hehler verdingt – eine Diskette seines Vaters erobert.

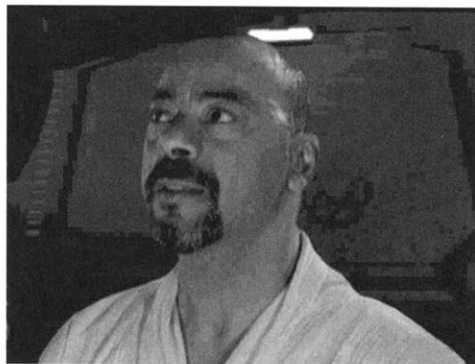
Als Verbündete hat unser Held lediglich zwei Personen auf seiner Seite:



Jan Ors ist die einzige Person, die Kyle als »Freund« bezeichnen würde. Sie ist Mitglied der Allianz der Rebellen – und das mit Herz und Seele. Sie hat Kyle bereits im ersten Teil dieser Geschichte geholfen, als er das Imperi-

JediKnight

um infiltrierte, um die Pläne des Todessterns zu stehlen. Nun steht sie vor der Aufgabe, nicht nur Kyle immer wieder aus allen möglichen, absonderlichen Situationen zu retten, sondern sie muß auch noch die Stelle seines Gewissens übernehmen, um die Neue Republik zu retten.



Rahn war der Jedi-Meister, der das Tal der Jedi bis zu seinem Tod – und durch sein Schweigen darüber hinaus – beschützt hat. Er führt Kyle in die Grundlagen der Macht ein – mit Hilfe des Tagebuchs in Diskettenform – und er hat ein Lichtschwert für Kyle im Haus von dessen Vater deponiert.

Aber um Jerec und seine Gruppe der Dunklen Jedi aufzuhalten, muß sich Kyle mit den Kräften der Macht ver-

traut machen. Diese Tatsache macht aus der Verfolgungsjagd auf Jerec eine Reise in das Innere seines Selbst, während seine Taten in der Zwischenzeit seine spätere Ausrichtung zu einer Seite der Macht festlegen.

Wie Kyles Entscheidung auch ausfällt, sie wird das Gesicht des Universums verändern.

Jedi Knight

DIE GEGNER

Kapitel 2

Was wäre ein solches Spiel ohne die Gegner mit all ihren Finessen und Unterschieden, die am besten noch jeden Typ individuell machen? Eben – es wäre ein langweiliges Spiel. *Jedi Knight* setzt in dieser Beziehung etwas andere Maßstäbe. Hier hat jeder Gegner seine Besonderheiten, und es gibt zu jeder Waffe eine Gegenwaffe und zu jeder Verteidigung eine Waffe oder eine Taktik, die diese Verteidigung zunichtemacht.



Die Waffen haben ein eigenes Kapitel, aber zu jeder Waffe gehört eine Person, die diese auch bedient. Wir wollen hier die Stärken und Schwächen der Gegner vorstellen, damit Sie sich einen Plan zurechtlegen können, wie Sie gegen diese Gestalten vorgehen wollen.

Dieses Kapitel gliedert sich in drei Abschnitte, da Sie es mit drei verschiedenen Typen von Gegnern zu tun haben.

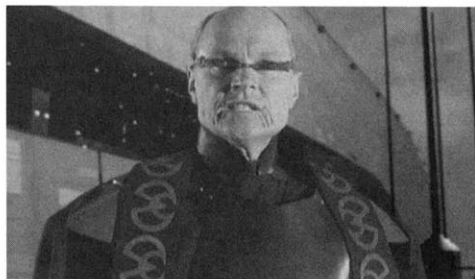
Die Dunklen Jedi

Die Dunklen Jedi sind die Clique von Jerec, dem Dunklen Jedi Master, der das Tal der Jedi erobern möchte, um mit den dortigen Geheimnissen die Herrschaft über das bekannte Universum an sich zu reißen.

Im Laufe des Spiels tauchen immer wieder seine Gefolgsleute auf, um Kyle Katarn – unseren Helden – zu stoppen. Sie kommen an diesen Dunklen Jedi nur vorbei, wenn Sie sie im Lichtschwert-Duell bezwingen können. Jeder hat da seine eigene Taktik, die wir Ihnen natürlich nicht vor enthalten wollen.

Jedi Knight

Jerec



Jerecs Gesicht ist von Tätowierungen »überzogen«. Seine leeren Augenhöhlen werden von der Binde verdeckt. Er sieht nur mit Hilfe der Macht und ist von der Dunklen Seite korrumpiert worden. Sein einziger Wunsch ist die absolute Macht, die ihm das Tal der Jedi geben kann. Jerec hat durch die Ermordung von Kyles Vater vom Tal der Jedi erfahren. Der Eroberung dieses Tals gilt sein ganzes Streben. Seine Macht kann sich fast mit den Kräften Darth Vaders messen.

Im Kampf gegen Jerec hilft nur das Lichtschwert. Den Schaden von normalen Waffen absorbiert er, die Energie benutzt er zur Regeneration.

Im Kampf gegen Jerec haben Sie ein echtes Problem: Wenn er in dem Turm in der Mitte in seine Regenerations-Blase gelangt, dann haben Sie schlechte Karten. Je länger er in dieser Blase bleibt, desto schneller kommen die beiden Statuen und versperren den Ausgang. Hinter den Statuen ist ein Schalter, der sie stoppt, aber nur bis zum nächsten Besuch Jerecs.

Hier eine Taktik, die so schon funktioniert hat: Locken Sie Jerec in eine Nische. Spielen Sie den Unfähigen, und locken Sie ihn im Kampf hier hinein. Dann setzen Sie mit Hilfe der Macht zu einem Sprung über ihn drüber an. Mit dem Lichtschwert halten Sie ihn in der Ecke. Sein Schwertkampf ist schlecht, seine Macht dagegen gewaltig. Fahren Sie alles an Schutz und Heilung auf, was Sie haben!

Viel Glück!

Boc

Boc ist ein Twi'lek. Er hat sich den sarkastischen Humor dieser Rasse bewahrt und versucht immer wieder, seine Witze anzubringen, wenn er sich im Vorteil sieht. Er kämpft mit zwei Lichtschwertern und ist sehr schnell. Boc ist der engste Vertraute von Jerec.

Boc wirft recht gerne eines seiner Lichtschwerter als Ablenkung auf den Gegner, während er mit dem anderen einen Frontalangriff startet. Vorsicht! Er holt sich das zweite Schwert oft mit Hilfe von Telekinese wieder.

Versuchen Sie im Kampf, Boc in einen Gang zu drängen, denn dann wird seine Beweglichkeit eingeschränkt, und er verliert seinen größten Vorteil.

Sariss

Das beherrschte Auftreten täuscht nicht: Sariss ist kalt wie ein Gletscher und ebenso gefühllos. Sie beobachtet einen Gegner lange, um seine Schwachstellen herauszufinden. Versuchen Sie nicht, sich mit ihr auf psychologische Spielchen einzulassen, die werden nicht funktionieren.

JediKnight

Sariss verläßt sich mehr auf die Technik als auf rohe Kraft. Ihr Stil im Kampf mit dem Lichtschwert ist sehenswert und klassisch schön. Aber machen Sie nicht den Fehler, sie zu unterschätzen.

Stellen Sie sich ihr im Kampf mit dem Schwert, und halten Sie die Dame beschäftigt, sonst werden noch die Dunklen Seiten der Macht ausgepackt. Heilen Sie sich zwischendurch öfters.

Maw



Das Auffallendste an Maws Erscheinung ist der fehlende Unterleib. In einem Duell gegen Rahn, einen Jedi-Meister der Hellen Seite der Macht, verlor er beide Beine und wird nun nur noch von seinem Haß am Leben gehalten. Da er statt Beinen nun eine

Schwebe-Einheit besitzt, kann er fliegen, was er auch leidlich ausnutzt.

Auch wenn sich Maw schnell bewegt, so kommen seine Schläge doch langsam. Er achtet wenig auf seine Verteidigung, sondern vertraut auf seine brutale Kraft. Wenn Sie ihn mehrmals hintereinander treffen, dann besteht die Möglichkeit, daß er zu einem Berserker wird.

Gorc und Pic



Die beiden treten nur als Team auf. Sie behaupten, Zwillinge zu sein, und tatsächlich scheinen sie jeweils die Gedanken des anderen zu kennen. Sie werden immer versuchen, einen Gegner in die Mitte zu nehmen, um ihn dann von beiden Seiten zu bearbeiten. Gorc ist groß, langsam und

ruhig, Pic hingegen klein, schnell und giftig.

Pic wird sich immer so bewegen, daß der Gegner zwischen den Zwillingen steht, während Gorc versucht, den »Griff« – eine Fähigkeit der Dunklen Seite der Macht – anzuwenden.

Trennen Sie die beiden, dann lassen sie sich leicht besiegen. Gehen Sie am Anfang schnell rückwärts, und springen Sie über die Kante eine Ebene tiefer. Pic wird Ihnen folgen, während Gorc oben bleibt. Nun nehmen Sie sich erst den Kleinen vor, dann heilen Sie sich, bevor der Große an die Reihe kommt.

Yun



Für Yun scheint es noch Hoffnung zu geben – er ist noch nicht vollständig der Dunklen Seite der Macht verfal-

len. Leider gibt ihm auch das Gemisch aus Fähigkeiten der Hellen und der Dunklen Seite der Macht viele Möglichkeiten an die Hand, so daß man ihn nur sehr schlecht einschätzen kann. Sein Hauptnachteil dürfte seine Unbeherrschtheit sein.

Die beste Taktik gegen Yun dürfte ein »stand-and-deliver« sein. Bleiben Sie stehen, während er seine kleinen Tricks probiert, und schalten Sie ihn mit einigen gezielten Schlägen aus.

Andere Personen

Unter anderen Personen verstehen wir andere Humanoide, die sich meist als Kopfgeldjäger oder gedungene Söldner in den Weg stellen. Die Rassen sind unterschiedlich, die Mitglieder einer Rasse dagegen stereotyp. Das heißt, alle Mitglieder einer Rasse reagieren auf die gleiche Weise. Das stimmt zwar nicht unbedingt immer, aber meistens. Ein Gran mit einem Sturmtruppengewehr reagiert etwas anders als einer mit bloßen Fäusten ...



Jedi Knight

Feld Sturmtruppen (Field Stormtrooper)



Typ: Imperium

Kampfkraft: sehr hoch

Diese Einheiten sind die Elite der Sturmtruppen. Die Ausrüstung ist deutlich besser als normalerweise. Die Bewaffnung besteht aus Rail-Detonatoren oder Schnellfeuerge-
wehren. Meist sind diese Truppen durch einen guten Schild geschützt.

Fußgänger

Typ: Friedliche Person

Kampfkraft: –

In jeder Stadt gibt es Leute, die dort wohnen, und in jeder Fabrik gibt es Menschen, die dort arbeiten – auch wenn sie in der Regel keine körperlich anstrengende Arbeiten ausführen. Diese Personen sind harmlos.

Gamorreanische Wache (Gamorrean Guard)

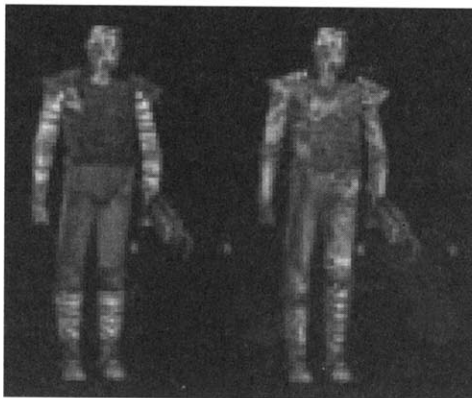


Typ: Kopfgeldjäger

Kampfkraft: hoch/gering

Die Rasse der Gamorreaner ist im gesamten bekannten Universum gefürchtet als brutale Schläger mit einer riesigen Axt. Aus diesem Grund gibt es auch diese zwei Einteilungen. Wenn Sie sich mit einem Gamorreaner auf einen Nahkampf einlassen, werden Sie beträchtlichen Schaden nehmen. Schießen und Zurückweichen ist hier die richtige Taktik, dann sollten die Wesen ihren Schrecken verlieren. Auch wenn sich der Kampf hinziehen kann, denn nicht nur beim Trinken vertragen diese Wesen unglaublich viel ...

Grab Tusker (Grave Tusken)



Typ: Kopfgeldjäger

Kampfkraft: mittel

Bei dieser Gruppe handelt es sich um »Freunde« des Dunklen Jedis *Maw*. Gelegentlich führen sie für ihn ein paar Aufträge aus – sie erledigen also die Drecksarbeit für ihn. Die Tusker schrecken nicht vor Leichenfledderei zurück. Ihre Lieblingswaffe ist eine modifizierte Armbrust, die Bogenbüchse.

Jedi Knight

Gran



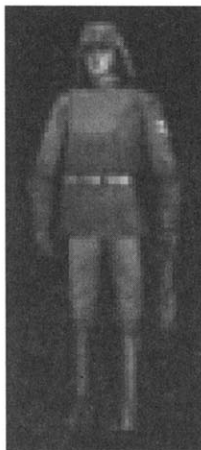
Typ: Kopfgeldjäger

Kampfkraft: mittel

Die Gran verfügen über die größte Bandbreite an Waffen von allen im Spiel vorkommenden Söldnern. Sie sind nicht unbedingt die besten Schützen, können aber schon zwei Treffer einstecken, ehe sie zusammenbrechen. Besonders das Auftreten in Teams mit unterschiedlicher Bewaffnung macht sie gefährlich. Ein Gran schießt mit einem Blaster, während ein anderer gleichzeitig den Gegner mit bloßen Fäusten angreift. Ihre ab-

solute Lieblingswaffe ist jedoch der Thermal Detonator. Seien Sie also auf eine Überraschung gefaßt.

Imperiales Kommando (Imperial Commando)



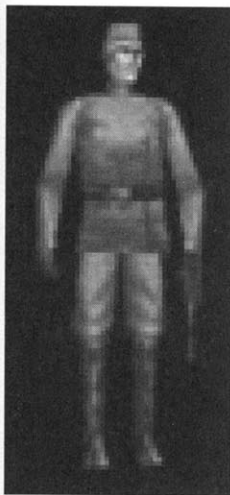
Typ: Imperium

Kampfkraft: hoch

Die Mitglieder des Imperialen Kommandos bilden die Elite der Offiziere. Sie tragen in der Regel ein Gewehr und schießen auch recht gut. Ihr Hauptvorteil ist ihre hohe Geschwindigkeit, die sie ausgezeichnet zum Ausweichen einsetzen können. Im

Nahkampf haben sie aber nur die bloßen Fäuste zur Verfügung.

Offizier (Officer)



Typ: Imperium

Kampfkraft: mittel

Eine Pistole ist alles, was ein Offizier des Imperiums an Bewaffnung mit sich herumträgt. Diese Leute geben Befehle und kämpfen nur im Notfall. Lassen Sie sich aber davon nicht täuschen, denn auch wenn der Blaster nicht viel Schaden anrichtet, schießen sie doch ausgezeichnet.

Rodian



Typ: Kopfgeldjäger

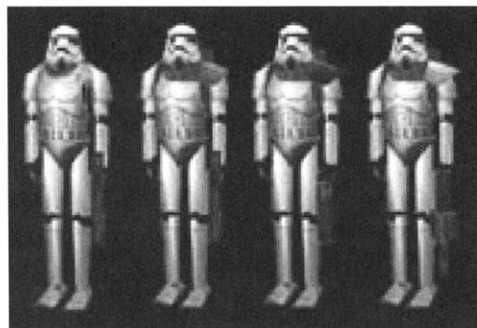
Kampfkraft: gering

Sollte irgendwann mal eine Liste mit den unbeliebtesten Rassen des Universums aufgestellt werden, dann werden die Rodians sicher als eine der ersten Rassen genannt. Sie gelten als hinterhältig, verschlagen, gierig und gemein. Ihre Hauptstärke sind Angriffe aus dem Hinterhalt, denn für einen offenen Kampf fehlen ihnen der Mut und die Fähigkeiten.

Jedi Knight

Sturmtruppen (Stormtroopers)

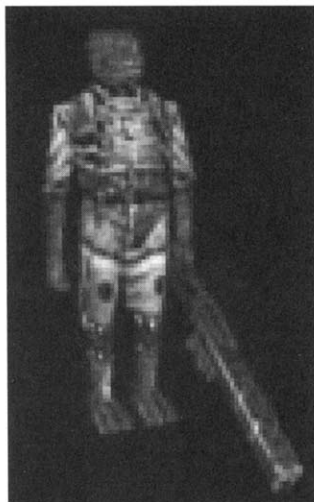
Trandoshan



Typ: Imperium

Kampfkraft: mittel

Diese Truppen des Imperiums zeichnen sich vor allem durch ihre Loyalität aus. Sie sind nicht sonderlich einfallsreich, wenn es um Hinterhalte oder originelle Pläne beim Angriff geht, aber man sollte sie nicht unterschätzen. Ihre Panzerung gibt ihnen einen recht guten Schutz, und das Sturmtruppengewehr kann schon recht unangenehm werden, wenn es in rauen Mengen auftaucht.



Typ: Kopfgeldjäger

Kampfkraft: sehr hoch

Diese Echsen sind die Elite der Kopfgeldjäger, auf die Sie in diesem Spiel treffen können. Sie halten recht viel aus und sind mit Erschütterungsgewehren bewaffnet. Sie sollten sich auf ihre Geschwindigkeit verlassen können, wenn Sie auf Trandoshan treffen, denn dann können Sie es mit den langsamen Waffen aufnehmen.

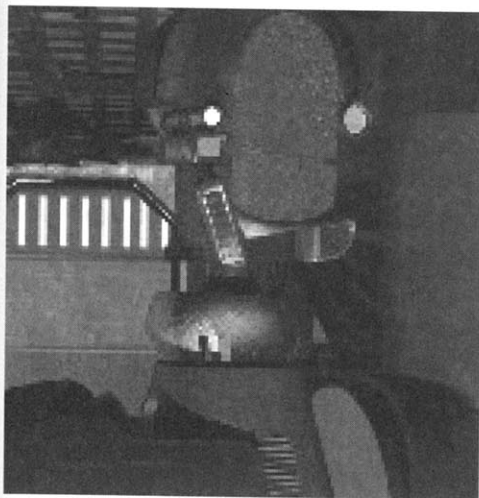
Ugnaught

Typ: Friedliche Person

Kampfkraft: –

Die Rasse der Ugnaught arbeitet zum großen Teil in den Fabriken der Menschen, denn körperlich schwere Arbeit macht diesen Wesen nichts aus. Abgesehen von ihrer schlechten Laune sind sie aber harmlos.

8t88



Typ: Droide, Handlungsträger

Kampfkraft: –

8t88 war ursprünglich ein ganz normaler Buchhaltungdroide. In seinem Bestreben, menschlicher zu werden, ging er dann doch etwas weit und hat die Ziele der Menschen leider falsch verstanden. Er strebt nach Geld und Macht – wie falsch liegt er eigentlich mit seiner Einschätzung der Menschen? Wie er es bekommt, ist ihm egal. Er befindet sich zu Beginn des Spiels in Besitz der Diskette mit den Aufzeichnungen über das Tal der Jedi.

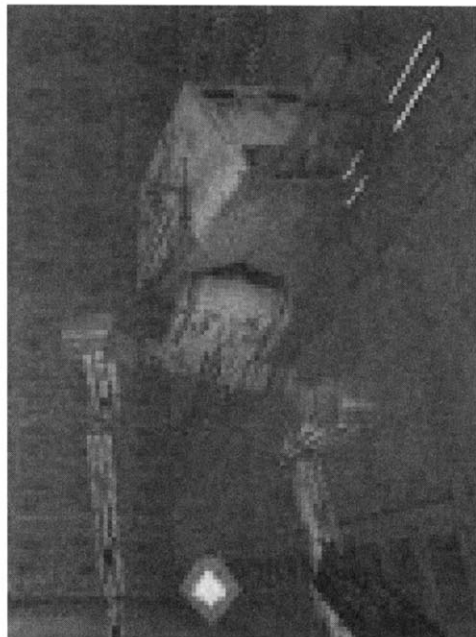
Wesen

Unter Wesen ist alles zusammengefaßt, was nicht zumindest »grob menschlich« ist. Hier sind Droiden, die kein eigenes Bewußtsein haben, Tiere und alles andere, was wir nicht unbedingt einordnen konnten.

Wir können uns gerne über diese Liste streiten, aber eine Einteilung mußten wir treffen, und wir haben uns für diese Art der Klassifizierung entschieden.

JediKnight

AT-ST



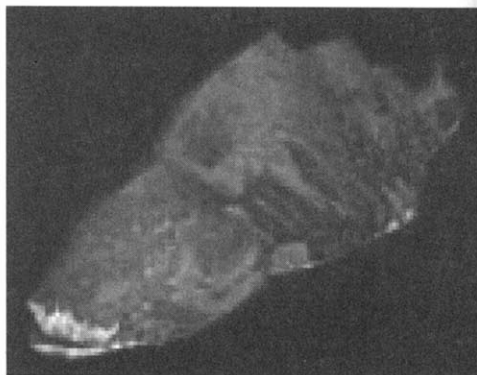
Typ: Imperium

Kampfkraft: sehr hoch

AT-ST steht für *All Terrain Scout Transport* – etwa *Scout-Fahrzeug für jedes Gelände*. Der AT-ST wird von zwei Imperialen Soldaten gesteuert. Sie sind schnell, aber dennoch recht gut bewaffnet. Die schwache Stelle ist die Panzerung. Versuchen Sie es aber besser nicht mit Energiewaffen.

Ein Angriff mit dem Lichtschwert auf die Beine ist eine erfolgversprechende Taktik.

Drugon



Typ: Fischartige

Kampfkraft: gering

Am besten weichen Sie diesem Tier im Wasser ganz einfach aus. Schwimmen Sie schnell, und schlagen Sie gelegentlich einen Haken im Wasser, denn mit dem Wenden hat unser Freund seine Probleme. Lassen Sie sich nur nicht beißen ...

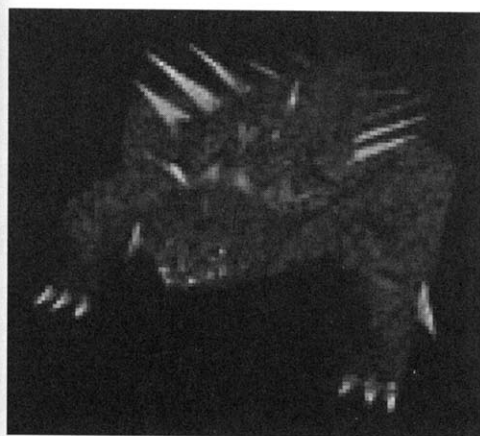
Gonk

Typ: Droide/friedlich

Kampfkraft: –

Der Gonk ist ein Transformator-Droide, der auch als mobiler Generator eingesetzt werden kann. Er ist friedlich, also lassen Sie ihn einfach in Ruhe. Schauen Sie aber mal in sein Innenleben, denn hier können sich wahre Schätze an Power-Ups verbergen.

Kell-Drachen (Kell Dragon)



Typ: Haustier

Kampfkraft: gering

Die Einstufung der Kampfkraft beruht wieder auf der relativen Schwerfälligkeit dieses Wesens. Achten Sie immer darauf, nicht am falschen Ende – also dem Maul – zu stehen, denn sonst kann es sehr unangenehm werden.

Mailoc



Typ: Insekt

Kampfkraft: mittel

Mailoc fliegen, sind schnell und haben einen Stachel, der durch den Schutzschild dringt. Auf der anderen Seite reicht ein halbwegs brauchba-

Jedi Knight

rer Treffer, um sie für immer aus der Luft zu holen. Halten Sie diese Dinger einfach nur auf Distanz.

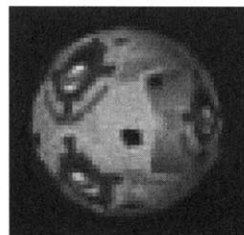
Mausroboter (Mouse Bot)

Typ: Droide/friedlich

Kampfkraft: –

Dieser Roboter dient der Überbringung von Dokumenten. Er flitzt über den Boden und ist ansonsten absolut harmlos.

Remote



Typ: Droide

Kampfkraft: gering

Remotes sind die klassischen Trainingsgeräte der Jedi. Sie sollen eine Lernhilfe für den Umgang mit dem

Lichtschwert sein. Der kleine Laser ist zwar nicht ganz harmlos, aber auch nicht übermäßig gefährlich. Allerdings sind diese Dinger recht schnell und wendig.

Robotersonde (Probe Droid)



Typ: Imperium

Kampfkraft: mittel

Diese Sonden sind langsam, haben aber als Bewaffnung eine Waffe, die dem Sturmtruppengewehr entspricht. Und schlecht schießen tun diese Dinger auch nicht. Leider können Sie mit einem Wrack nicht viel anfangen,

denn sie explodieren bei einem tödlichen Treffer mit einer kurzen Zeitverzögerung.

R2-Einheit (R2 Unit)

Typ: Droide/friedlich

Kampfkraft: –

R2-Einheiten sind DIE Standardroboter der Weltraumfahrt. Sie können als Navigator, für Kommunikation und als Ingenieur eingesetzt werden. Auch wenn ihr Aussehen etwas an eine Mülltonne erinnert, will doch kein Flieger diesen kleinen Freund missen.

Wachroboter (Sentry Droid)



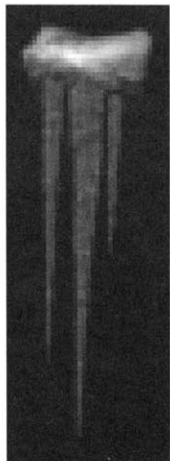
Typ: Imperium

Kampfkraft: mittel

Diese Roboter sind so eine Art Polizeitruppe. Sie erkennen sie nicht immer als Feind, aber wenn man Kyle erkannt hat, wird geschossen. Die Wachroboter sind nicht leicht zu treffen, aber wenn das einmal gelingt, sollte es keine weiteren Probleme geben.

JediKnight™

Wasser Cyc (Water Cyc)



Typ: Quallenartige

Kampfkraft: mittel

Diese »Qualle« ist mit giftigen Tentakeln ausgestattet, die blitzschnell angreifen können. Halten Sie sich von diesen Wesen, wenn möglich, fern. Sollte das nicht gelingen, dann erledigen Sie sie aus der Entfernung.

Jedi Knight

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

KAPITEL 3

Es gibt kein »gutes« 3D-Actionspiel, in dem man nicht unter einer Vielzahl von Waffen wählen kann. Leider haben die meisten Waffen unterschiedliche Vor- und Nachteile. Hier gilt das Prinzip: Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil.

Damit Sie nicht vollständig die Orientierung verlieren, geben wir Ihnen hier einen Überblick über die Waffen und die sonstige Ausrüstung.

Die Waffen

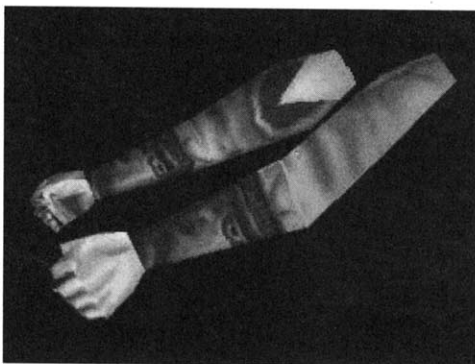
In einem Punkt könnten Sie recht haben: Je größer die Kanone, desto leichter und desto mehr Spaß!?

Aber es gibt ein schwerwiegendes Problem: **Die Ressourcen sind begrenzt!** Vor allem die Energiezellen sind nicht unerschöpflich – es sei denn, Sie benutzen einen Cheat, aber Sie wissen ja, wo da die Probleme liegen.



Eine Sache wollen wir Ihnen aber dann doch nicht verheimlichen: Es mag zwar für jede Waffe einen besonderen Anwendungsbereich geben, aber nicht jeder Spieler kommt mit jeder Waffe gleich gut zurecht. Benutzen Sie als Waffe, was Ihnen weiterhilft, und gehen Sie da auf Nummer sicher. Im Zweifelsfall sichern Sie das Spiel und setzen dann die Waffe ein. Hat sie den gewünschten Effekt, fein, wenn nicht, dann laden Sie das Spiel einfach wieder ein und starten neu ... Wenn ein Schaden angegeben ist, dann ist immer die Menge an »Schild-Einheiten« (SE) gemeint, die durch einen Treffer gestrichen werden.

Faust

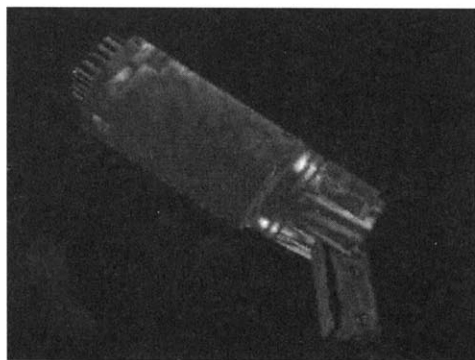


JediKnight

Tja ... die blanke Faust ist die letzte Möglichkeit zur Verteidigung. Wenn Ihnen die Munition ausgeht und kein Nachschub in Sicht ist, dann bleibt Ihnen aber nichts anderes übrig. Lassen Sie das aber nicht zur Gewohnheit werden, denn diese Taktik verkürzt das Leben Ihres Helden spürbar.

Haben Sie Ihre Finger auf ein Lichtschwert gelegt, dann hat sich das Problem gelöst.

Kyles Blaster (Bryar-Pistole)



Munitionstyp: Energie Zellen

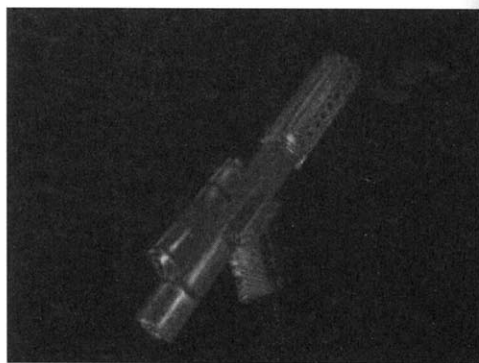
Munition – Fassungsvermögen: 500

Munition – Verbrauch: 1 Einheit pro Schuß

Schaden – Kurze Distanz: 30 Schild-Einheiten (SE); Schaden, läßt mit größerer Entfernung nach

Die Laserpistole ist in erster Linie genau, nicht besonders schnell und nicht besonders durchschlagskräftig, aber sie ist eine Allzweckwaffe. Vor allem der geringe Munitionsverbrauch macht sich positiv bemerkbar. Wechseln Sie also rechtzeitig auf diese Waffe, wenn Ihre Munition zur Neige geht.

Sturmtruppengewehr



Munitionstyp: Energiezellen

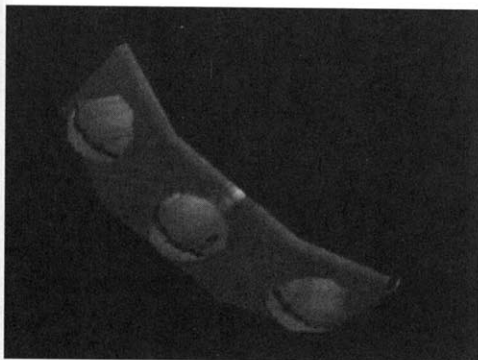
Munition – Fassungsvermögen: 500

Munition – Verbrauch: 2 Einheiten pro Schuß

Schaden – Kurze Distanz: 30 SE Schaden, läßt mit größerer Entfernung nach

Das Standardgewehr der Imperialen Sturmtruppen feuert in schneller Folge, aber nicht sonderlich genau. Genau das richtige, um eine kleine Gruppe von Gegnern zu bekämpfen, wenn man noch nicht über die großen Kaliber des späteren Spiels verfügt. Auch für den alltäglichen Gebrauch kann man das Sturmtruppengewehr verwenden, nur der hohe Energieverbrauch spricht dagegen.

Thermal Detonator



Munitionstyp: Granate

Munition – Fassungsvermögen: 30

Schaden durch einen direkten Treffer: ca. 70 SE Schaden, nimmt entsprechend der Entfernung vom Explosionszentrum ab.

Erste Feueroption: Feuerknopf gedrückt halten, um weiter zu werfen, Explosion bei Aufschlag.

Zweite Feueroption: Wie die erste Option, aber die Granate zündet mit drei Sekunden Verzögerung.

Ein Thermal Detonator kann sehr effektiv sein, wenn Sie es mit einer Gruppe zu tun haben. In erster Linie sollten Sie diese Waffe benutzen, wenn Sie an einer Kante stehen – in erhöhter Position. Ansonsten werfen Sie das Ding **weit**. Verschwenden Sie die Thermal Detonatoren nicht auf einzelne Gegner, denn dafür sind die Dinger doch zu selten.

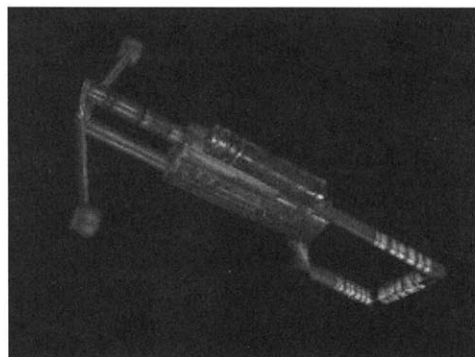
Bogenbüchse

Hier hat mal wieder der Übersetzer voll zugeschlagen. »Bowcaster« ist zwar im Prinzip nicht übersetzbar – auch in den Filmen wird der Begriff nicht übersetzt –, aber muß man sich immer so austoben? Wenn man sich im Englischen unter einem Begriff

Jedi Knight

nichts vorstellen kann, muß man ihn dann mit Gewalt ins Deutsche übertragen, wo die Bedeutung immer noch unverständlich bleibt.

Stellen Sie sich bei diesem Gerät einfach eine Armbrust vor, die Energieblitze verschießt.



Munitionstyp: Power-Zellen

Munition – Fassungsvermögen: 500

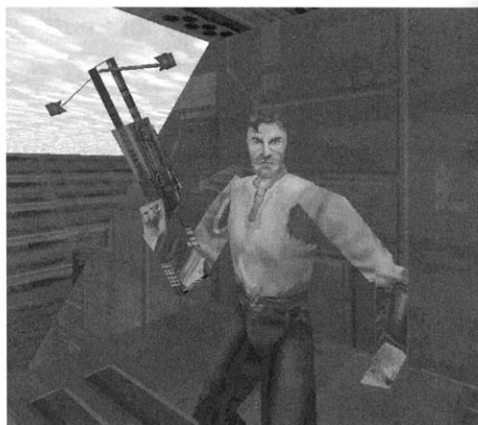
Munition – Verbrauch (Erste Feueroption): siehe unten

Munition – Verbrauch (Zweite Feueroption): 2 Einheiten pro Schuß

Schaden – Kurze Distanz: 60 SE
Schaden, vermindert sich gering mit der Entfernung

Erste Feueroption: Je länger Sie den Feuerknopf gedrückt halten, desto mehr Schüsse werden ausgelöst, aber auch mehr Energie wird verbraucht – 1 = 2 Einheiten, 3 = 4 Einheiten, 5 = 6 Einheiten

Zweite Feueroption: Hier haben Sie einen »Billardschuß«. Ein Schuß wird gelöst, der von Wänden reflektiert wird.



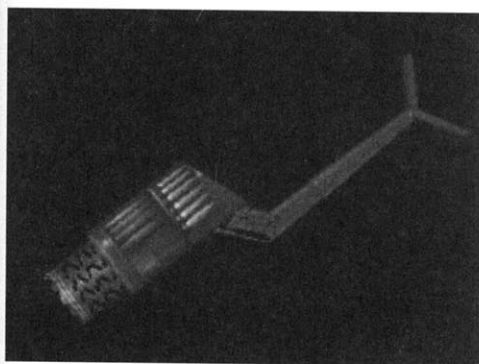
Die Bogenbüchse ist eine nette Ergänzung der Bewaffnung für Gefechte in engen Räumen – wie in Gebäuden oder Schiffen. Die erste Option hat einen Effekt wie eine Schrotflinte, die zweite Option kann man immer einsetzen, wenn man hinter der nächsten Ecke einen der bösen Buben erwartet ...

Die Bogenbüchse macht das Sturmtruppengewehr eigentlich überflüssig, auch wenn die Feuergeschwindigkeit dieser Waffen geringer als die des Gewehrs ist.

Tips zum Einsatz der Bogenbüchse

- Nutzen Sie die Bogenbüchse zum Schuß auf weit entfernte Gegner (Zweite Feueroption). Der Effekt ist besser als bei (fast) jeder anderen Waffe auf die Distanz.

Imperiales Schnellfeuergewehr



Munitionstyp: Power-Zellen

Munition – Fassungsvermögen: 500

Munition – Verbrauch (Erste Feueroption): 1 Einheit pro Schuß

Munition – Verbrauch (Zweite Feueroption): 3 Einheiten pro Schuß

Schaden – Kurze Distanz: ca. 20 SE pro Schuß. Der Schaden verringert sich mit der Entfernung.

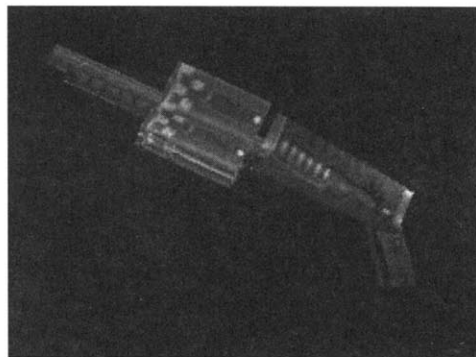
Erste Feueroption: schnelle, einzelne Schüsse

Zweite Feueroption: dreifacher Schuß, wobei alle drei »Schüsse« vollen Schaden verursachen

Reden wir von Waffen, dann dürfen wir dieses »Meisterstück« nicht vergessen, denn hier gibt es alles, was man sich wünschen kann. Auch mit der ersten Feueroption bekommen Sie (fast) jeden Gegner klein, wenn Sie nur genug Munition haben und auf der Feuertaste bleiben. Leider ist die Waffe nicht übermäßig genau, aber sie bekommt von uns das Prädikat »empfehlenswert«.

Gewöhnen Sie es sich aber an, die Finger vom Feuerknopf zu nehmen, denn der Munitionsverbrauch nimmt ungeahnte Dimensionen an, wenn Sie die Gegner so lange mit Dauerfeuer eindecken, bis diese auch ganz sicher am Boden liegen ...

Rail-Detonator



Munitionstyp: Rail-Ladungen

Munition – Fassungsvermögen: 30

Munition – Verbrauch: 1 Einheit pro Schuß

Schaden von direktem Treffer (Erste Feueroption): ca. 130 SE Schaden, nimmt mit zunehmender Entfernung ab.

Schaden von direktem Treffer (Zweite Feueroption): ca. 110 SE und ca. 10 Lebenspunkte, nimmt mit zunehmender Entfernung ab.

Erste Feueroption: Explosion bei Aufprall

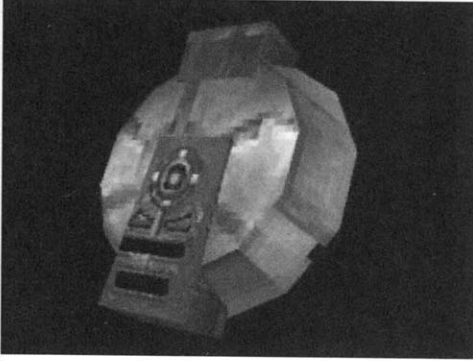
Zweite Feueroption: Heftet sich am Ziel an und explodiert mit einer Zeitverzögerung

Der Rail-Detonator ist die Waffe, die einem Raketenwerfer am nächsten kommt. Die Geschosse explodieren beim Aufschlag oder mit einer Zeitverzögerung, nachdem sie sich am Ziel festgeheftet haben.

Der Effekt bei der Schadensverteilung ist der einer Granate, also sollten Sie nicht in der direkten Umgebung des Ziels stehen.

Kommen wir zu den Nachteilen: Die geringe Menge an Munition kann ein echter Nachteil sein, denn sie geht prinzipiell dann aus, wenn man sie gerade besonders benötigt. Ein weiteres Minus ist die geringe Feuergeschwindigkeit, aber wo man trifft, wächst sowieso kein Gras mehr, also kann man über diesen Nachteil auch mal hinwegsehen ...

Sequencer Charge



Munitionstyp: Granate

Munition – Fassungsvermögen: 30

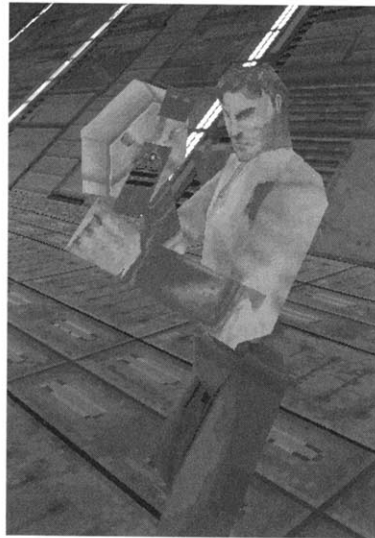
Schaden durch direkten Treffer: ca. 100 SE Schaden, nimmt mit zunehmender Entfernung ab

Erste Feueroption: Kann an einer Wand, einer Tür oder auf dem Boden angebracht werden und explodiert nach einer Sekunde

Zweite Feueroption: Anwendung wie oben, aber nach einer Sekunde macht sich die Explosivladung scharf und funktioniert auf Annäherung. Nach einer Minute explodiert die Ladung automatisch.

Mit diesen garstigen Dingen können Sie dem Gegner schon eine bittere

Überraschung bereiten. Vor allem im Mehrspieler-Modus kann man das »hinterhältige« Potential dieser Waffe voll ausnutzen. Besonders, wenn Sie die Kräfte der Macht einsetzen, wird diese Waffe richtig böse ...



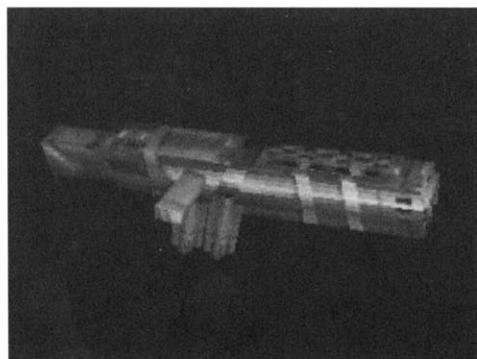
Tips zur Verwendung

- Nehmen Sie eine Mine, und benutzen Sie den »Machtsprung«. Lassen Sie die gezündete Mine auf den Gegner fallen ...
- Bündeln Sie die Ladungen, damit Sie auch jemanden erwischen können, der noch auf maximalen Schilden und bei guter Gesundheit ist ...

Jedi Knight

- Die Minen werden besonders im Mehrspieler-Modus sehr mächtig. Heben Sie sich die Dinger also bis zum richtigen Moment auf.
- »Machtsicht« (Force Sight) erkennt die Minen, also nicht darauf verlassen.
- Explosivwaffen lösen Minen aus. Ein Schuß mit einem Rail-Detonator kann ein ganzes Minenfeld räumen.

Erschütterungsgewehr



Munitionstyp: Energie-Zellen
Munition – Fassungsvermögen: 500
Munition – Verbrauch (Erste Feueroption): 8 Einheiten pro Schuß
Munition – Verbrauch (Zweite Feueroption): 4 Einheiten pro Schuß

Schaden durch direkten Treffer (Erste Feueroption): 100 SE Schaden, verringert sich mit zunehmender Entfernung

Schaden durch direkten Treffer (Zweite Feueroption): 80 SE Schaden, besonders geeignet für enge Räume

Erste Feueroption: Eine Kugel aus ionisierter Luft explodiert beim Aufprall, ähnlich wie eine Granate

Zweite Feueroption: eine Art Schrotgewehr mit ionisierter Luft

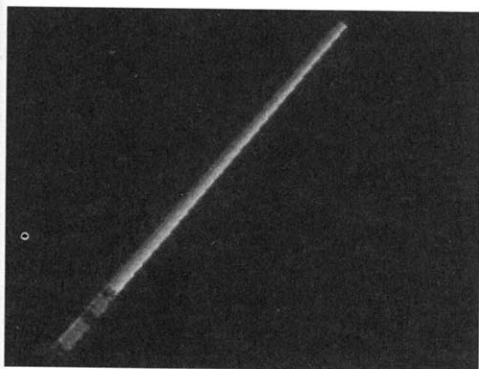
Diese Waffe ist Geschmackssache, uns war sie immer etwas teuer in der Anwendung, aber wer sie mag und damit zurechtkommt, der soll sich nicht abschrecken lassen. Probieren heißt auch hier das Zauberwort ...

Tip zur Verwendung des Erschütterungsgewehr

- Die Zweite Feueroption treibt den Gegner förmlich vor sich her. Die schiere Wucht des Treffers treibt ihn zurück. Nutzen Sie diesen Effekt an Abgründen oder in vermintem Gebiet. Vorsicht, so mancher Spieler hat sich damit allerdings auch schon selbst über eine Klip-

pe geschossen, denn das Teil hat einen höllischen Rückstoß.

Lichtschwert



Erste Feueroption: Schlag in die gewünschte Richtung

Zweite Feueroption: Schlagkombination in die gewünschte Richtung

Das Lichtschwert – die Waffe eines Jedi-Ritters – ist die mächtigste Waffe des Spiels, deshalb haben wir uns auch die Schadensangaben gespart. In der Regel gilt: Nicht-Jedi sind bei einem Treffer tot, Jedi kommen noch mal davon ... Lassen Sie sich trotzdem nicht treffen.

Das netteste bei einem Lichtschwert ist die automatische Parade von

Schüssen, die irgendwelche Schurken auf den Spieler abfeuern. Stehen Sie einfach mit gezogenem Lichtschwert in der Gegend, als hätten Sie hier nichts zu tun, und schauen Sie zu, wie sich der Gegner »selber« abschießt. Sie blocken auf diese Weise nicht alle Schüsse ab, sondern nur einen Teil, also können Sie sich nicht uneingeschränkt darauf verlassen.

Leider ist das Lichtschwert nicht sonderlich einfach zu bedienen, aber Übung macht den Meister.

Die beste Perspektive bei einem Kampf dürfte die »Außenansicht« F1 sein.



JediKnight

Tips zur Verwendung des Lichtschwertes

- Bleiben Sie in Bewegung. Verweilen Sie im Kampf mit dem Lichtschwert nicht am selben Ort, sonst werden Sie zu einem leichten Ziel.
- Je nach Bewegung Ihres Charakters werden unterschiedliche Schläge ausgeführt. Also sind nicht unbedingt zwei Schläge gleich.
- Führen Sie lieber kurze, schnelle Stöße aus, um den Gegner zu beschäftigen. Ein weiter Schwung sieht zwar eindrucksvoller aus, öffnet aber Ihre Verteidigung.
- Überlegen Sie sich, wo Sie den Gegner treffen wollen. Blindes »Eindreschen« bringt wenig.
- Eine überraschende Aktion ist ein Sprungangriff. Nehmen Sie Anlauf, und drücken Sie gleichzeitig die Tasten für den Sprung und den Feuerknopf.
- Gegen Nicht-Jedi kann ein Einsatz des »Machtgriffes« (Force Pull) den entscheidenden Vorteil bringen. Gerade schwere Waffen sind sehr anfällig. Ist der Gegner entwaffnet, gibt es kein Problem mehr.
- Nutzen Sie die Feuerpausen des Gegners zum Angriff.
- Lassen Sie andere Jedi zuerst angreifen, und nutzen Sie die Möglichkeiten, einen Schlag zu parieren. Da die Parade schneller als ein Angriff erfolgt, stößt ihr nun folgender Gegenangriff in eine Verteidigungslücke.
- Bei einem Sturmangriff auf den Gegner nutzen Sie die Zweite Feueroption, bevor Sie auf ihn losrennen. Sie treffen leichter und erschweren sein Ausweichmanöver.
- Legen Sie sich einige Varianten bei den Schlägen zu. Werden Sie in einem Schlag sicher, und üben Sie dann den nächsten. Übung macht den Meister – auch bei den Jedi-Rittern.
- Angriffe von der Seite sind generell immer besser als Frontalangriffe.



- Springen Sie über den Gegner, und greifen Sie ihn von hinten an.
- Nutzen Sie den Gleitschritt zur Seite, das funktioniert im Kampf gegen andere Spieler und gegen die computergesteuerten Jedis überraschend häufig.
- Ein klassischer Einsatz der Macht ist die Unsichtbarkeit. Jetzt kann man den Gegner in aller Ruhe ausschalten und seinen ungezielten Schlägen leicht ausweichen.
- Gegen einen Dunklen Jedi ist »Absorbieren« – Absorb – sicher eine empfehlenswerte Kraft, um alle üblen Effekte zu verhindern.
- Die Top-Nummer im Arsenal der Dunklen Seite der Macht ist der »Der Griff« – The Grip. Einfach den Gegner in den Würgegriff nehmen. Er nimmt Schaden und wird langsamer.
- »Zerstörung« – Destruction – ist fast noch besser, aber auch sehr teuer.
- Steuern Sie die Höhe der einzelnen Schläge mit der Maus, um die Schwachstellen des Gegners auszunutzen.
- Es gibt einige nette Schläge, wenn Sie vom Gegner zurückweichen; probieren Sie es aus ...

Ausrüstung

Neben den Waffen gibt es noch eine Reihe weiterer Ausrüstungsgegenstände, die sich als äußerst nützlich erweisen können. Wir stellen hier die einzelnen Gegenstände in alphabetischer Reihenfolge vor, um Ihnen die Orientierung zu erleichtern.

Wir haben in Klammern dahinter noch einmal die englischen Bezeichnungen geschrieben, falls Sie einmal über eine englische Version stolpern sollten ...

Bacta Tank

Eine Anwendung heilt 30 Gesundheitspunkte.

Feldlampe (Field Light)

Eine Taschenlampe, die Licht ins Dunkel bringt, aber Sie sind auch für alle Gegner besonders gut sichtbar. Die Lampe verbraucht eine ganze Menge Energie.

JediKnight

Infrarot-Brille (Infrared Goggles)

Die Infrarot-Brille stellt eine echte Verbesserung zur Lampe dar. Sie sehen nicht nur mehr im Dunkeln als mit der Lampe, Sie werden auch nicht so gut gesehen wie mit einer »Laterne« in der Hand.

Schlüssel (Keys)

Die Klassiker des Genre. Nehmen Sie alles an Schlüsseln mit, was Sie tragen können (also unbegrenzt viele), denn Sie wissen nie, wann sich eine Tür damit öffnen läßt ...

Schraubenschlüssel (Wrench)

Werkzeug zum Mitnehmen! Auch wenn Sie später keine eigene Werkstatt eröffnen wollen, sollten Sie diese Dinge einpacken, sie könnten nützlich sein ...

Tagebuch-Diskette (Journal Disk)

Auf dieser Diskette von Kyles Vater befinden sich wichtige Informationen,

die über Untergang oder Fortbestand der Republik entscheiden können.

Power-Up

Unter einem Power-Up verstehen die Designer des Spiels alle kleinen Hilfen, auf die Sie im Spiel treffen, die aber sofort einen Effekt auslösen, den Sie sich nicht bis später aufheben können. Wieder haben wir auch die englische Bezeichnung aufgeführt.

Batterien (Batteries)

Ohne Batterien werden Sie an der Feldlampe und an der Infrarot-Brille nicht allzulange Freude haben, denn ohne Energie funktionieren die beiden nicht ...

Dunkle Machtwelle (Dark Force Surge)

Unbegrenzte Macht-Energie für 20 Sekunden, wenn Sie auf der Dunklen Seite der Macht stehen ...

Gepanzerte Weste (Armored Vest)

Diese Panzerweste erhöht Ihren Schild-Wert auf 200 – also den Maximalwert.

Gesundheits-Wiederbelebung (Health Revive)

Gesundheit und Schilde werden auf volle Stärke gesetzt.

Helle Machtwelle (Light Force Surge)

Wenn Sie auf der hellen Seite sind, bekommen Sie für 20 Sekunden unbegrenzte Energie.

Macht Energieladung (Force Energy Boost)

Dieses Power-Up steigert Ihre Macht um 50 (Einzelspieler) oder 100 (Mehrspieler) Punkte.

Medizinischer Roboter 2-1B (Medical Droid)

Wenn Sie den Roboter wecken – mit der Leertaste – dann stellt er Sie wieder her – im maximalen Gesundheitszustand!

Schild-Einheiten (Shield Charge)

Eine Schild-Einheit erhöht Ihre Schilde um 20 Punkte. Die Schilde schützen Sie vor Energiewaffen, geben aber keinen Schutz vor Gegnern, die Sie mit bloßen Fäusten angreifen.

Schild-Superladung (Shield Supercharge)

Die Schild-Superladung gibt Ihnen für 30 Sekunden Unverwundbarkeit. Nutzen Sie diese Option weise!

Superschild (Super Shield)

Unbegrenzte Schildenergie für 30 Sekunden. Leider nur im Mehrspieler-Modus erhältlich ...

Jedi Knight

Waffen-Superladung (Weapons Supercharge)

Hört sich das gut an? Doppelte Schußgeschwindigkeit und verringerter Munitionsverbrauch? Wenn Ihnen das gefallen könnte, dann greifen Sie zu, denn dieses Power-Up wirkt nur für kurze Zeit ...

Munition

Damit bleibt nur noch eine Sache, die Sie in den Labyrinthen der Stationen, Raumschiffe und Gebäude finden können: die Munition.

Die Munition ist streng genommen ebenfalls ein Power-Up, denn wenn Sie bereits eine gewisse Menge Sachen aufgeladen haben, paßt nicht noch mehr Munition in Ihre Taschen.

Energiezelle (Energy Cell)

Hier ist die Munition für die Bryar-Pistole und das Sturmtruppengewehr. Im Zweifelsfall immer mitnehmen, man kann es doch immer wieder brauchen.

Rail-Ladungen (Rail Charges)

Die Munition für den Rail-Detonator kommt in netten Bündeln zu drei Stück. Aber Achtung! – Im Gegensatz zur Munition der »kleinen« Kaliber können Sie hier nicht viel mitnehmen.

Schmuggler-Rucksack (Smuggler Backpack)

In diesem Rucksack finden Sie alles, was ein Schmuggler – besser: »ein unabhängiger Händler« – so zum Überleben braucht: ein Sturmtruppengewehr, Energiezellen, Schild-Einheiten und Bacta-Packungen.

Sequenz-Ladungen (Sequencer Charges)

Es ist scheinbar eine Regel: *Aller Guten Dinge sind drei* ... – also auch hier drei Teile ...

Stromzellen (Power Cells)

Hier findet sich die Munition für die »größeren« Kaliber – also Bogenbüchse, Schnellfeuergewehr und Erschütterungsgewehr. Auch hier gilt:

alles mitnehmen, was sich mitnehmen läßt.

Sturmtruppen-Rucksack (Stormtrooper Backpack)

Das Imperium rüstet seine Truppen nicht so gut aus, wie man es sich vielleicht wünscht: Ein Sturmtruppende- wehr, einige Energiezellen und etwas Schild-Energie – das war es dann ...

Thermal-Detonator-Gürtel (Thermal Detonator Belt)

An diesem Gürtel sind drei Thermal-Detonatoren befestigt. Lassen Sie sich nicht täuschen, Sie können mehr als nur diese drei Thermal-Detonatoren tragen.

Jedi Knight

DIE MACHT

Kapitel 4

»The Force is what gives a Jedi his power. It's an energy field created by all living things. It surrounds us and penetrates us. It binds the galaxy together.« – Obi Wan Kenobi

In der Vorlage zum Spiel – den Filmen der »Star Wars«-Trilogie – wird etwas mehr auf den philosophischen Hintergrund der Macht eingegangen als in diesem Spiel.

Die Macht ist eine Art Energiefeld, das alle Dinge des Universums miteinander verbindet. Durch Kenntnis und Manipulation dieser Verbindungen kann ein Jedi seine Umgebung beeinflussen. Das Ausmaß dieser Beeinflussung hängt von seiner Übung in dieser Macht ab und dem Maß an Energie, das er beeinflussen kann – oder besser: welches er zur Verfügung hat.

Die Macht bestimmt das Leben und das Wirken eines Jedi. Und zwar schon lange, bevor er beginnt, diese Macht bewußt zu nutzen. Tendiert Ihr Charakter schon vor Erlangung seiner Jedi-Fähigkeiten dazu, Unschuldige zu erschießen oder Droiden zu

zerstören, dann wird er Schwierigkeiten haben, wenn er der Hellen Seite der Macht folgen möchte.



Die Macht in diesem Spiel ist in drei Bereiche aufgeteilt:

- Die Helle Seite der Macht – die den »guten« Jedi zur Seite steht
- Die Dunkle Seite der Macht – auf die »böse« Jedi zugreifen können
- Die Neutralen Kräfte der Macht – die von beiden »Ausrichtungen« der Macht benutzt werden können

Auf jeden Fall ist das Spiel auf beiden Wegen spiel- und lösbar. Welchen Weg Sie wählen, hängt auch von Ihrer persönlichen Überzeugung ab. Probieren Sie einfach beide Wege,

JediKnight

wenn Sie an den Scheideweg kommen (siehe Komplettlösung).

Solange Sie sich noch nicht endgültig festgelegt haben, welchem Weg Sie folgen wollen, können Sie sich in allen drei Zweigen der Macht weiterbilden. Damit lassen sich einige sehr interessante Kombinationen finden, wie die Kombination »Überredung« und »Der Griff« – was unter dem Strich einen unsichtbaren Würgeangriff ergibt ...

Welche Fähigkeit in einem Mehrspieler-Spiel am besten ankommt, hängt sehr von der Spielrunde ab, in die Sie gelangen.

Neutrale Fähigkeiten

Bei diesen Neutralen Fähigkeiten handelt es sich um das »Grundwissen« der Jedi. Also um das, was eigentlich jeder Jedi wissen sollte. Treffen Sie auf einen fremden Jedi, dann sollten Sie auf jeden Fall mit diesen Fähigkeiten rechnen, denn sie sind zu nützlich, um sie einfach so zu mißachten.

Die neutralen Aspekte der Macht drehen sich fast ausschließlich um Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten und der Wahrnehmung. Als besonderen Bonus gibt es noch die Telekinese dazu. Aber kommen wir zu den Fähigkeiten im einzelnen.

Machtgeschwindigkeit (Force Speed)



Wenn Sie diese Fähigkeit anwenden, dann beschleunigen Sie sich. Punkt. Sie laufen schneller, als Sie es sich jemals vorgestellt haben. Es ist besonders schwer, Sie zu treffen, und auch Ihre Schläge mit einem Lichtschwert kommen schneller, als Sie es bisher gewohnt waren.

Machtsprung (Force Jump)



Genauso wie Sie Ihre Geschwindigkeit erhöhen, können Sie Ihr Sprungvermögen steigern. Ein kurzer Druck auf die Taste **[F]** läßt Ihre Helden so hoch wie möglich springen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto flacher wird der Sprung.

Machtgriff (Force Pull)

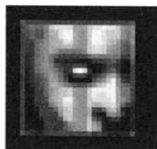


Hier haben Sie die grundlegende Form der Telekinese. Sie können nur Dinge bewegen – also in Ihre Hand fliegen lassen – die Sie auch mit normalen Mitteln greifen könnten. Waffen und andere kleine Gegenstände sind kein Problem, aber schwere Kisten oder Container liegen außerhalb Ihrer Möglichkeiten.

Tips zur Verwendung

- Wenn Sie Ihrem Gegner die Waffe entreißen, können Sie Munition sparen, aber denken Sie daran, daß jede Anwendung dieser Kraft Ihre Machtenergie vermindert.
- Waffenlose Gegner laufen vor Ihnen davon. Es ist also die einfachste und »humanste« Methode, Ihre Gegner auszuschalten, wenn Sie ihnen einfach nur die Waffen entreißen. **Aber es ist äußerst un-sportlich, diese Gegner dann zu erschießen!**
- Legen Sie viele Sterne in diese Fähigkeit, wenn Sie sie häufig verwenden wollen. Mit jedem Stern wird der Griff stärker und verlässlicher.

Machtsicht (Force Seeing)



Haben Sie auch schon immer die Helden beneidet, die durch Wände hindurchsehen können? Nun können

Jedi Knight

Sie es auch. Je bewandter Sie in dieser Fähigkeit sind, desto genauer und besser sind die Informationen. Im Mehrspieler-Modus können Sie so auch die anderen Spieler sehen.

Tips zur Verwendung

- Nutzen Sie die Machtsicht, um den Unsichtbarkeits-Effekt der »Überredung« zu neutralisieren.
- In Verbindung mit der eingeblendeten Karte des Levels bekommen Sie die Position von Gegenständen, Waffen und Gegnern angezeigt
- Im Bedarfsfall kann die Fähigkeit auch die Infrarot-Brille ersetzen.

Die Helle Seite der Macht

Die Fähigkeiten der Hellen Seite der Macht widmen sich der Heilung und der Defensive. Diese Kräfte schützen Sie, bis Sie den Gegner mit dem Lichtschwert bezwungen haben. Die Helle Seite der Macht verschafft Ihnen einen Vorteil. Was Sie dann aus diesem Vorteil machen, bleibt Ihnen überlassen.

Achtung! Wenn Sie sich in einem Multiplayer-Spiel ausschließlich der Hellen Seite der Macht widmen, also weder die Dunklen noch die Neutralen Kräfte entwickeln, dann bekommen Sie eine Bonusfähigkeit, die nicht im Handbuch steht, Ihnen aber eine beeindruckende Option verschafft.

Heilung (Healing)

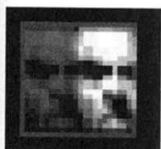


Ihr Wissen um die Beschaffenheit des Universums und die Strukturen der Macht gestattet es Ihnen, sich nah einem Kampf – oder in demselben – wieder zu heilen. Je weiter Sie diese Fähigkeiten entwickelt haben, desto besser ist das Resultat, d.h., Sie heilen mehr Schaden, wenn Sie in dieser Kraft geübt sind.

Tip zur Verwendung

- Wenn der Kampf schlecht steht, dann setzen Sie sich ab, um sich zu heilen, während Sie durch die Gegend rennen. Legen Sie die Heilung auf jeden Fall auf eine Taste, die Sie schnell betätigen können.

Überredung (Persuasion)



Hier haben Sie eine Variante der Fähigkeiten Obi Wan Kenobis aus dem ersten Teil der *Star-Wars-Trilogie*. Sie überzeugen andere davon, daß Sie gar nicht da sind – also benutzen Sie einen Tarnkappeneffekt, um sich unsichtbar zu machen. Sie können einfach zwischen den Gegnern hindurchgehen, ohne zu kämpfen, oder in einem Duell den Gegner immer wieder umgehen.

Tips zur Verwendung

- Nutzen Sie die Überredung, um sich – gerade in einem Multi-Player-Spiel – unsichtbar zu machen, und verwenden Sie eine Waffe mit großem Kaliber, um aufzuräumen. Unsichtbar brauchen Sie sich nicht vor einem Machtgriff zu fürchten.
- Leider sind Sie nicht vollständig unsichtbar. Eine Aura heller »Sternchen« umgibt Ihre Position. Beachten Sie dies – auch bei der Suche nach einem Gegner ...
- Setzen Sie diese Fähigkeit am besten in einer dunklen Ecke ein. Verfolgen Sie einen Gegner, bis er stehenbleibt. Nun noch die größte Waffe auspacken und »Feuer Frei«!

Blenden (Blinding)



Der Effekt ist ähnlich wie bei der Überredung, aber nicht so dauerhaft. Dafür fällt er aber heftiger aus. Alle Geg-

JediKnight

ner in der Umgebung werden von einem hellen Licht geblendet und verlieren kurzzeitig die Orientierung.

Tips zur Verwendung

- Blenden schaltet auch Gegner aus, die »Machtsicht« verwenden.
- Diese Fähigkeit ist eine der wenigen Möglichkeiten, sich gegen einen »Der Griff« zu verteidigen.

Absorbieren (Absorb)



Die Macht errichtet einen zusätzlichen Schild um den Jedi. Sie hilft bei der Abwehr von Angriffen der Dunklen Seite der Macht und wandelt die Energie von Machtangriffen der Dunklen Seite in neue Energie für den Jedi um. Auf diese Weise kann man viele Angriffe der Dunklen Seite der Macht entschärfen und aus der Verteidigung neue Stärke gewinnen.

Tips zur Verwendung

- Legen Sie die Fähigkeit unbedingt auf eine Speichertaste, um beim Treffen auf einen Dunklen Jedi gewappnet zu sein.
- Gegen den »Machtwurf« werden Sie leider nicht geschützt.
- Waffen richten immer noch den üblichen Schaden an.

Schutz (Protection)

Diese Bonusfähigkeit schützt Ihren Charakter vor (fast) allen Angriffen. Es gibt nur zwei Schwachstellen in der Verteidigung – Näheres bei den Tips zur Verwendung. Die Zeitdauer ist nur mittelmäßig lang, also gehen Sie nicht von einem unendlich langen Schutz aus. Richtig eingesetzt, können die meisten Gegner aber nichts machen.

Tips zur Verwendung

- Diese Fähigkeit hat zwei Schwächen: Erstens schützt sie nicht gegen Angriffe mit der bloßen Hand, und zweitens kann ein Dunkler Jedi den »Machtwurf« dagegen einsetzen ...

- Handeln Sie schnell, nachdem Sie diese Fähigkeit eingesetzt haben, damit der Gegner nicht erst auf die Idee kommt, was hier los ist, und sich überlegt, was man dagegen tun kann.

Die Dunkle Seite der Macht

Die Dunkle Seite der Macht widmet sich dem Angriff und der Zerstörung. Die speziellen Fähigkeiten sind offensiv und auf Schaden und/oder Geschwindigkeit ausgelegt. Die generelle Taktik sollte wie folgt aussehen: Sie schwächen den Gegner durch einen Angriff mit einer Fähigkeit der Dunklen Seite und gehen dann mit dem Lichtschwert in den Nahkampf, um dem Gegner den Rest zu geben. Alternativ können Sie nun auch den Blaster einsetzen.

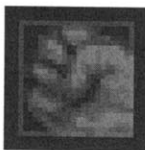
Achtung! Auch die Dunkle Seite der Macht bietet ihren treuesten Anhängern eine Bonusfertigkeit für die Mehrspieler-Option. Was der Hellen Seite recht ist, kann der Dunklen Seite nur billig sein ...

Machtwurf (Force Throw)



Hier haben Sie die Fähigkeit von Darth Vader aus dem zweiten Teil der *Star-Wars-Trilogie*. Sie beleben alle lose umherliegenden Gegenstände und werfen diese auf Ihr Gegenüber. Leider funktioniert die Fähigkeit nicht überall, denn wo kein Müll ist, da kann auch keiner bewegt werden. Ein angenehmer Nebeneffekt dieser Fähigkeit ist, daß der Gegner nicht mehr zu einem gezielten Schuß kommt ...

Der Griff (The Grip)



»Ihr Mangel an Glauben ist beklagenswert ... « – Darth Vader

»Der Griff« würgt einen Gegner langsam, aber sicher zu Tode. Die einzi-

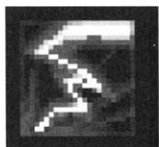
Jedi Knight

gen Möglichkeiten zu entkommen, sind wilde Schläge mit dem Lichtschwert oder wildes Geballer, denn kontrollierte Aktionen sind kaum noch möglich. Solange Sie den Gegner sehen können, bleibt »Der Griff« bestehen. Ein »Blenden« kann die Anwendung dieser Fähigkeit schnell unterbinden.

Tip zur Verwendung

- Eigentlich eher ein Tip zur Vermeidung: Die beste Möglichkeit **gegen** einen »Der Griff« ist die Flucht aus dem Sichtbereich des Gegners, damit sich der Griff löst.

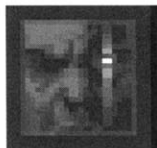
Energieblitze (Lightning Bolts)



Sie schleudern Blitze auf den Gegner – wie *Imperator Palpatine* im dritten Film der *Star-Wars*-Trilogie. Mit der Übung in dieser Fähigkeit – also den Punkten, die darin verteilt wer-

den – steigt auch der Schaden, der durch einen Einsatz angerichtet wird.

Zerstörung (Destruction)



Der Traum eines jeden Zerstörers. Alles in der Nähe wird zumindest schwer beschädigt oder verletzt, wenn Sie der Dunklen Seite der Macht freien Lauf lassen. Der Effekt ist ähnlich wie bei einer Granate oder einem Thermal-Detonator. Die Stärke variiert wieder mit dem Grad, den man in dieser Fähigkeit erreicht hat.

Tips zur Verwendung

- Gehen Sie mit voller Macht-Energie in ein Lichtschwertduell, und benutzen Sie diese Fähigkeit, wenn der Schutz des Gegners zusammengebrochen ist und er bereits einige Verwundungen davongetragen hat. Ein abschließender »Griff« sollte den Kampf beenden.

- Zerstörung richtet nicht nur Schaden an, sondern schleudert einen Gegner auch von Ihnen weg, genau wie eine Granate. Besonders bei Abgründen und Klippen kann diese Option ein sicherer »Kill« sein.
- Ohne zeitweilige unbegrenzte Energie handelt es sich hier leider um eine »Einmal-Option«.

Tödlicher Blick (Deadly Sight)

Sie schauen ein Ziel an, und das Ziel beginnt sich aufzulösen – oder Schaden zu nehmen, wenn es sich um ein lebendes Wesen handelt. Besonders auf die Entfernung ist diese Fähigkeit eine tödliche Waffe. Der Schaden ist gewaltig.

Tip zur Verwendung

- Sie sollten noch massig Energie besitzen, wenn Sie diese Fähigkeit anwenden. Es ist ein teurer Spaß ...

Jedi Knight

DIE LEVELS

KAPITEL 5

Im folgenden Kapitel kommen wir nun endlich »zur Sache«, nämlich zum eigentlichen Spiel **Jedi Knight**. Wir haben uns bemüht, die 21 Level dieses Spiels verständlich und möglichst ausführlich zu beschreiben, so daß Sie ohne allzu große Probleme durch das Spiel kommen sollten. Die Karten dienen Ihnen dabei als Orientierungshilfe, nicht jedoch als direkter Wegweiser. Letzteres ist leider in einem so komplexen 3D-Spiel nicht möglich, da auch die Karten dreidimensional sind und sich dies auf einer 2D-Ansicht leider nur schwer darstellen läßt.

Die Lösungen für die einzelnen Levels sind in der Regel ein direkter Weg, der Sie an allen Verstecken dieses Levels vorbeiführt. Es gibt einige Bereiche, die Sie in den einzelnen Levels nicht sehen werden, wenn Sie der Lösung folgen, aber der Sinn einer solchen Lösung soll ja auch nicht sein, daß Sie eine Führung durch jeden einzelnen Level erhalten, sondern daß Sie den schnellsten und besten Weg aufgezeigt bekommen. Sollten Sie irgendwo einen besseren Weg finden, dann nehmen Sie ihn. Zum Ziel kommt man

meist auf mehreren Wegen, aber irgendwo treffen sie sich alle wieder.

Die Beschreibungen der Levels lassen sich übrigens am besten einsetzen, während Sie spielen. Es bringt relativ wenig, wenn Sie sie sich vorher alles durchlesen und dann loslaufen. Es ist viel einfacher, wenn Sie während des Laufens kurz stoppen und lesen, wie es weitergeht. Damit behalten Sie besser den Überblick und wissen, wovon wir schreiben.

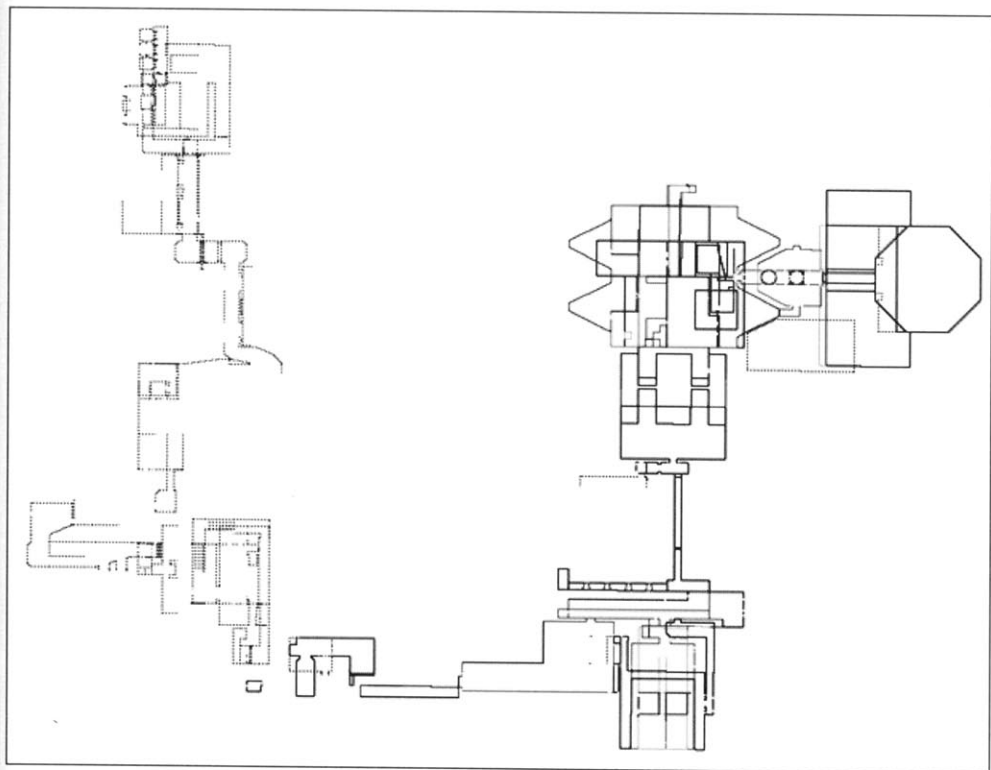




JediKnight

Nun noch einige Tips, bevor es losgeht:

- Jeder Schalter hat einen Sinn und eine Funktion. Die meisten Schalter sind in unmittelbarer Nähe dessen, was sie steuern, also z.B. Aufzüge, Türen etc.
- Jede Wand, hinter der etwas versteckt ist, kann man erkennen. Diese Wände und Paneele haben entweder Risse oder heben sich sonst irgendwie von den anderen Wänden ab, damit Sie sie erkennen können. Laufen Sie also langsam durch die Gänge, und achten Sie auf Ihre Umgebung.
- In jedem Level, in dem Sie alle Verstecke (Secret Areas) finden, erhalten Sie einen Stern als Belohnung, den Sie zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten einsetzen können. Sie sollten diese Möglichkeit nutzen, denn die Macht ist gegen Ende Ihr stärkster Verbündeter und Ihre beste Waffe.

Level 1:**Double-Cross on Nar Shaddaa**

JediKnight

Ziel: Finden Sie 8t88, bevor er mit der Datendisk Ihres Vaters fliehen kann.

Belohnung: Ein Stern, den Sie noch nicht zuordnen können, da Sie noch kein Jedi-Schüler sind.

Weg: Verlassen Sie die Nische, und gehen Sie durch die Halle und in die Bar. Verlassen Sie sie durch die Tür am Ende des Raumes, und gehen Sie weiter geradeaus, um die Ecke und rechts die Rampe hinunter.

Gehen Sie unter dem Ventilator hindurch und weiter nach links. Geradeaus weiter springen Sie dann, sobald möglich, eine Etage tiefer. Gehen Sie an der Wand entlang, springen Sie dann auf den gewinkelten Mauervorsprung, und klettern Sie auf das Dach. Lassen Sie sich durch das nächste Loch im Boden nach unten fallen, und gehen Sie geradeaus weiter, unter dem Ventilator hindurch. Nehmen Sie den Aufzug nach oben, und holen Sie sich die Power-Ups. Jetzt geht es die Wand hinunter und den Weg unter dem Ventilator weiter, bis Sie zu einer Tür kommen.

Öffnen Sie die Tür mit dem Schalter, und gehen Sie weiter bis zu einem Raum bei einem tiefen Abgrund. Gehen Sie weiter, am Abgrund entlang zum anderen Ende. Dort geht es nach rechts weiter und dann mit dem Aufzug nach oben. Laufen Sie über die Brücke und durch den nächsten Raum zur nächsten Brücke.

Gehen Sie über diese Brücke und dann durch den nächsten Eingang. Laufen Sie nun weiter, an einigen Kisten vorbei, durch einen Raum und die Rampe hinauf. Geradeaus weiter, unter dem Ventilator hindurch und durch die nächste Tür. Gehen Sie nun über die Brücke, und schauen Sie über die Kante hinunter. Sie werden dort einen Vorsprung erkennen können, auf den Sie sich fallen lassen müssen, um die dort verborgenen Power-Ups einsammeln zu können. Nehmen Sie nun den Aufzug nach oben, und lassen Sie sich dann durch den Ventilator nach unten fallen. Öffnen Sie die Tür, und überqueren Sie die Brücke.

Gehen Sie um die Ecke zu dem dort verborgenen Schalter, und rufen Sie den Fracht-Aufzug. Steigen Sie auf, und springen Sie rechts in die Nische hinein, während er nach oben fährt. sammeln Sie dort die Power-Ups ein, lassen Sie sich durch das Loch nach unten fallen, rufen Sie den Fracht-Aufzug erneut, und fahren Sie nun ganz nach oben. Gehen Sie in den rot beleuchteten Raum, und legen Sie dort den Schalter um, um den zweiten Fracht-Aufzug zu rufen. Verlassen Sie den Raum schnell wieder, und nehmen Sie den Aufzug nach oben.

Laufen Sie geradeaus, am Abgrund entlang und durch die erste Tür. Überqueren Sie die Brücke, bevor Sie durch die erste Tür rechts gehen. Legen Sie dort den Schalter um, drehen Sie sich um, und nehmen Sie den Ausgang links. Gehen Sie nun geradeaus weiter, und lassen Sie sich wieder einmal durch das Loch im Boden nach unten fallen. Unten legen Sie den Schalter um, um den zweiten Aufzug zu rufen. Sobald er da ist, legen Sie den Schalter wieder um und springen auf, um nach oben zu ge-

langen. Oben müssen Sie nun auf den Vorsprung springen.

Laufen Sie auf dem Vorsprung entlang, bis Sie zu einer Tür kommen. Gehen Sie durch die Tür hindurch, den Gang links entlang und über die Brücke. Auf der anderen Seite drehen Sie sich nach links und laufen die Wand entlang bis zu einer Nische, in der Sie wieder Power-Ups finden. Gehen Sie wieder zurück und durch die Tür.

Laufen Sie nun wieder über die Brücke und durch die nächste Tür. Nun geht es geradeaus weiter, dann nach unten und auf der anderen Seite wieder nach oben. Lassen Sie sich in die Grube fallen, die sich rechts hinten befindet, und laufen Sie die Rampe nach oben. Dort finden Sie einen Schalter, den Sie umlegen müssen. Rennen Sie nun die Rampe wieder hinunter, und klettern Sie aus der Grube heraus, bevor Sie eingeschlossen werden. Der Schalter, den Sie umgelegt haben, bewirkt, daß sich die Bodenplatten zur Seite schieben und damit die Grube, in der Sie sich be-

Jedi Knight

finden, abdecken. Dadurch wird jedoch in der Mitte des Raumes eine Rampe freigegeben, die Sie nun hinunterlaufen können.

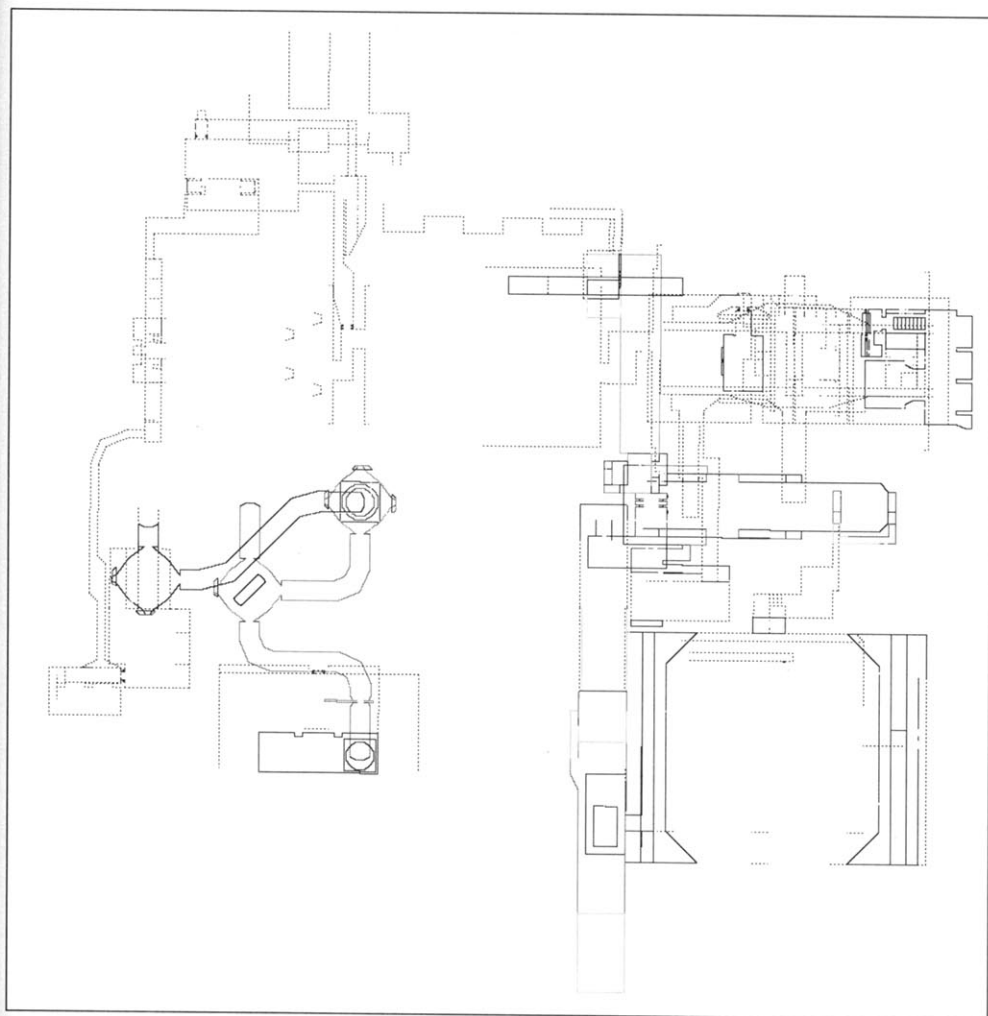


hinauf und in die Öffnung am oberen Ende hinein. Lassen Sie sich durch den Ventilator im Boden nach unten fallen, und öffnen Sie dann die größere der beiden Türen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.

Laufen Sie auf der schmalen Mauer seitlich der Rampe, und rennen Sie so schnell, daß Sie auf den Kistenstapel unter sich springen können. Springen Sie nun hoch, und laufen Sie zum Loch im Boden. Springen Sie hinunter, und sammeln Sie die Power-Ups auf. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Loch, das Sie dazu verwenden können, um aus dem Kistenstapel heraus zu kommen.

Laufen Sie nun weiter geradeaus und dann rechts, um den Stapel mit Kisten herum. Gehen Sie die Schräge

Level 2:**The lost Disk**

JediKnight

Ziel: Finden Sie den Arm von 8t88 mit der Daten-Disk Ihres Vaters. Beseitigen Sie die Grans, um eine sichere Landezone für die Crow zu schaffen, und finden Sie Ihren Weg zurück nach oben, damit Jan Sie abholen kann.

Belohnung: Ein Stern, den Sie noch nicht zuordnen können, da Sie noch kein Jedi-Schüler sind.

Weg: Springen Sie von der Landeplattform so lange einen Etage tiefer, bis es nicht mehr weitergeht. Sie werden dann eine Tunnelöffnung im Boden entdecken, durch die Sie sich nach unten fallen lassen müssen. Dort werden Sie den abgetrennten Arm von 8t88 finden: **Missionsziel erfüllt.**

Öffnen Sie die Tür vor sich, und folgen Sie dem Tunnel. Nehmen Sie zuerst die linke Abzweigung, und springen Sie dann nach unten. Gehen Sie an dem Generator vorbei und wieder hinunter durch ein Rohr. Jetzt geht es geradeaus weiter und dann durch die Tür auf der linken Seite. Springen Sie nun nach links hinunter, über den Überhang und zum Tun-

nel darunter. Springen Sie am Ende des Tunnels über den Rand hinunter.

Sehen Sie nach unten, und springen Sie auf den kleinen Absatz unter Ihnen, um dort alle Power-Ups einzusammeln. Springen Sie nun auf den Aufzug, um nach oben zu fahren.

Gehen Sie weiter nach links, und springen Sie durch den Riß im Boden eine Etage tiefer. Gehen Sie weiter und um die Ecke. Jetzt geht es die Rampen nach oben, über die Brücke und durch die Halle.

Im nächsten Raum gehen Sie die Rampe nach oben und durch die Tür. Laufen Sie nach links und die Schräge nach unten zur Tür. Bleiben Sie auf der linken Seite, um die erste Fallgrube zu vermeiden, und achten Sie auch auf die zweite Grube im Boden. Springen Sie nach unten, so daß Sie auf dem Hochofen oder dem Förderband landen. Springen Sie von diesem in den Kontrollraum, und legen Sie dort den Schalter um. Klettern Sie wieder nach oben, und springen Sie auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter. Laufen Sie um die

Ecke, und klettern Sie über die Kisten, bis Sie einen kleinen Aufzug finden. Springen Sie auf eine Kiste, sobald sie unter Ihnen vorbeikommt, und lassen Sie sich zum Aufzug befördern. Oben angekommen springen Sie auf die Brücke und von dort weiter durch die Tür links. Klettern Sie über die Kisten und in den Kontrollraum. Schnappen Sie sich den roten Schlüssel, und laufen Sie über die Kisten zurück zur Tür.

Jetzt müssen Sie über einen der Träger laufen, um den Vorsprung auf der anderen Seite erreichen zu können. Dort angekommen gehen Sie zur Tür, um dort den Schalter umzulegen. Warten Sie, bis die Träger zum Stillstand gekommen sind, und öffnen Sie dann die rote Tür, um den Schalter im Inneren umlegen zu können. Dieser Schalter wird die Tür des Hochofen draußen öffnen.



Laufen Sie wieder über den Träger, und folgen Sie dann dem Weg links durch die Türen. In einem Raum werden Sie einige Kisten finden. Klettern Sie nach oben, bis Sie auf der farbigen Kiste stehen. Springen Sie von dort auf den gegenüberliegenden Mauervorsprung, wo Sie die Power-Ups einsammeln. Nun geht es die Rampe hinauf zu einem riesigen Förderband mit einer ebenso großen Kiste darauf.

Gehen Sie weiter vor, bis Sie an der großen Kiste vorbei sind, und laufen Sie einen diagonal verlaufenden Träger hinauf. Springen Sie auf eine der riesigen Kisten, sobald Sie unter ihnen ist, und laufen Sie zum nächsten Träger auf der gegenüberliegenden

JediKnight

Seite. Laufen Sie diesen ebenfalls wieder nach oben, und springen Sie auf die nächste Kiste usw., bis Sie ganz oben angekommen sind.

Laufen Sie weiter geradeaus, bis zur Gabelung. Laufen Sie ganz zur linken Seite, und springen Sie auf den diagonalen Bereich der Etage darunter. Folgen Sie den Gabelungen zu einem Loch in der Wand, und sammeln Sie dort alle Power-Ups ein. Gehen Sie zurück zum Vorsprung und dann die Rampe in der Mitte hinunter.

Springen Sie durch das Loch nach unten, rennen Sie um die Kisten herum in Sicherheit, und springen Sie dann über die Kisten, bis Sie an einem Aufzug sind, der Sie eine Etage nach oben bringt.

Laufen Sie an dem Förderband auf der anderen Seite vorbei und hinunter durch das Loch. Drehen Sie sich nach links, und gehen Sie geradeaus durch die Tür. Klettern Sie auf den Kistenstapel auf der linken Seite, und springen Sie über die Kisten auf der anderen Seite. Dort können Sie erneut einige Power-Ups einsammeln.

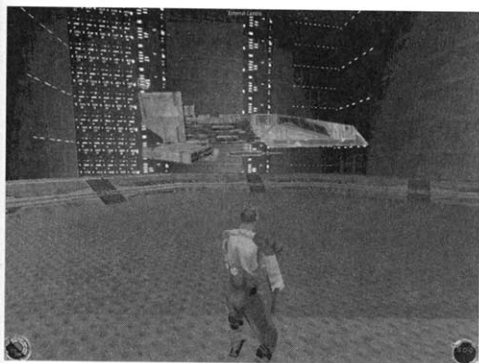
Lassen Sie sich nun auf das defekte Förderband fallen, und laufen Sie zum Aufzug. Während der Aufzug nach oben fährt, springen Sie auf die linke Wand und folgen dem Gang bis unter das Förderband, wo Sie weitere Power-Ups finden. Nun müssen Sie wieder zurück zum Aufzug und mit ihm nach oben fahren. Springen Sie dort auf einen der Container und von dort auf den Hochofen.

Springen Sie nun noch auf den zweiten Aufzug, und fahren Sie fast ganz bis nach oben, bevor Sie dann nach links unten springen. Dort finden Sie wieder einige Power-Ups, die Ihnen weiterhelfen werden. Laufen Sie nun den Gang entlang und die Rampe hinauf. Oben angekommen, drehen Sie sich um und laufen auf der Mauer entlang zurück. Von dort können Sie in einen weiteren versteckten Bereich springen, in dem Sie wieder Power-Ups finden.

Nun geht es wieder zur Rampe und dann am Vorsprung entlang. Überqueren Sie die Brücke, und betreten Sie den Raum dahinter.

Missionsziel erfüllt.

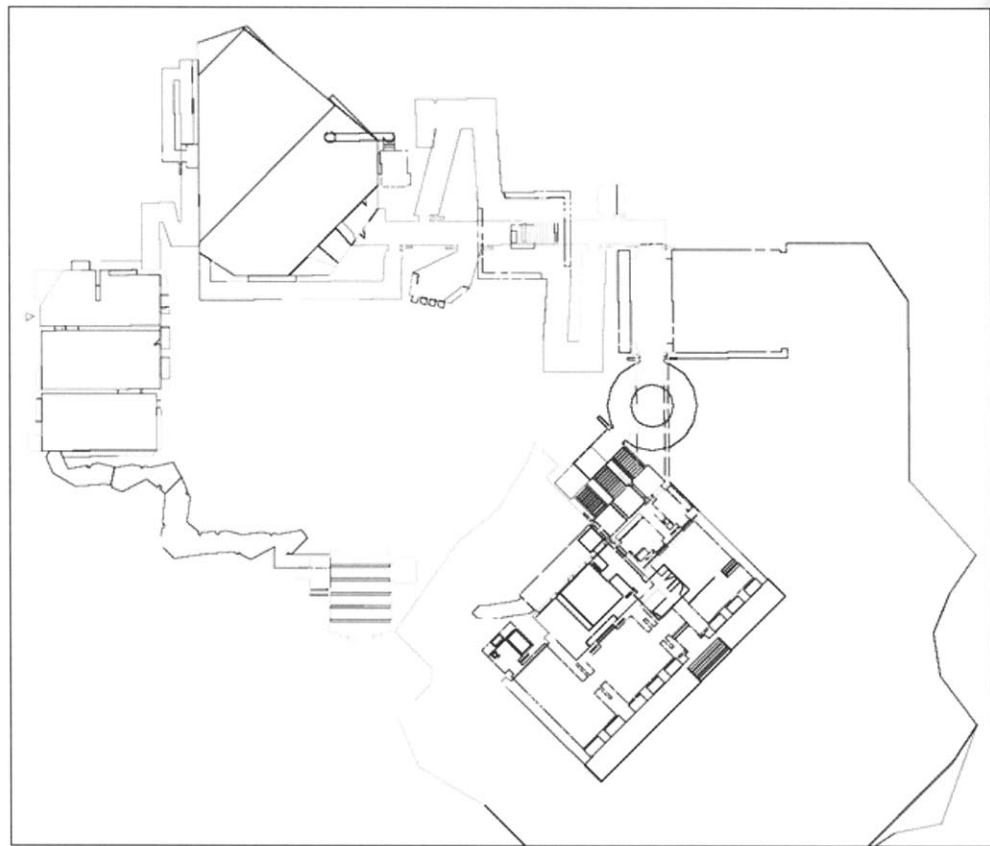
Beseitigen Sie nun noch alle Grans, die auf dem Landefeld herumlungern, damit Jan Sie mit der Crow abholen kann.

Mission erfolgreich abgeschlossen.

Jedi Knight

Level 3:

The return home to Sulon



Ziel: Gehen Sie in das Haus Ihres Vaters, und suchen Sie dort WeeGee, den Familienroboter.

Belohnung: Ein Stern. Sie sind zwar noch kein Jedi-Schüler, aber Sie können nun bis zu vier Ihrer angesammelten Sterne auf die Fähigkeit »Machtgeschwindigkeit« setzen.

Weg: Drehen Sie sich sofort nach dem Start um 180°, und laufen Sie den Hügel hinauf. Zerschießen Sie dort die Wand, um an die dahinter verborgenen Power-Ups zu gelangen. Begeben Sie sich dann zurück zur linken Seite des Hauses. Laufen Sie an den Holzbarrikaden vorbei, und zerschießen Sie dann links wieder eine Wand, um ein weiteres Versteck mit Power-Ups zu finden. Nun geht es zur Rückseite des Hauses, wo Sie drei Fenster mit halboffenen Fensterläden sehen. Schießen Sie auf das mittlere Fenster, und springen Sie ins Haus.



Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie nun durch die linke Tür und durch den nächsten Raum. Öffnen Sie die gegenüberliegende Tür. Springen Sie nun durch das Loch im Boden, links von Ihnen und von dort aus gleich weiter durch die Tür.

Laufen Sie geradeaus und dann rechts um die Ecke. Rechts von Ihnen ist wieder eine brüchige Wand, die Sie zerschießen können, um an ein Versteck mit Power-Ups zu gelangen. Gehen Sie nun die Treppe bis zum ersten Absatz nach oben. Gehen Sie dort durch die Tür, den Bogengang entlang und durch die Doppeltür. Springen Sie im Raum dahinter auf die Kisten ganz links hinten, der rote Schlüssel ist dahinter versteckt.

JediKnight

Kehren Sie zurück zur Treppe und weiter nach oben. Gehen Sie durch zwei Türen und im nächsten Raum dann durch die Tür unmittelbar rechts von Ihnen.

Nun folgt noch eine weitere Tür, und dann finden Sie sich plötzlich im Garten wieder. Laufen Sie den Säulengang nach hinten weiter, bis Sie vor einer kleinen Höhle stehen. Schießen Sie auf die Wand links davon, um ein weiteres Versteck mit Power-Ups zu finden.

Laufen Sie nun den Säulengang zurück bis zu einer Doppeltür, und öffnen Sie diese.

Nun geht es die Treppen nach oben und durch die Tür. Schießen Sie auf die zweite Nische, um eine Geheimpforte zu öffnen, die ein Versteck mit Power-Ups freigibt.

Weiter geht es durch zwei Doppeltüren und einen Gang entlang; dann die Treppe nach oben und durch die Doppeltür auf der linken Seite. Im Raum dahinter finden Sie den gelben Schraubenschlüssel. Verlassen Sie den Raum, und gehen Sie den Gang wei-

ter. Laufen Sie durch die nächste Tür rechts und die Rampen hinunter, um den blauen Schraubenschlüssel zu finden.

Laufen Sie die Rampen wieder nach oben und dann rechts weiter, bis zum Wasserbassin. Springen Sie hinein, und schwimmen Sie nach rechts. Tauchen Sie durch das Loch im Boden, und wenden Sie in dem Kontrollraum, den Sie dann erreichen, die beiden Schraubenschlüssel an. **Achtung:** Gehen Sie dazu in die Hocke!

Tauchen Sie nun wieder hinaus, und schwimmen Sie zum Wasserfall. Rechts davon ist eine Öffnung, durch die Sie gehen müssen. Laufen Sie die Rampen nach oben und in die Nische rechts von Ihnen, wo sich ein weiteres Versteck mit Power-Ups befindet.

Nun können Sie die Rampen wieder hinunterlaufen und über die Wand springen, die das Bassin abtrennt. Laufen Sie durch die Öffnung in der Wand und die Treppen nach oben. Folgen Sie dem Gang, bis Sie an einem großen Säurebassin stehen.

Lassen Sie sich in die Säure fallen, und drehen Sie sich zum Ausgang des Ganges um. Tauchen Sie durch das Loch in der Wand, um die dort versteckten Power-Ups einzusammeln, und verlassen Sie danach die Säure ganz schnell, indem Sie nach rechts schwimmen und das Bassin verlassen.



Laufen Sie nun entweder an den Seiten des Bassins entlang oder, falls Ihnen das Probleme bereitet, schwimmen Sie einfach möglichst schnell durch die Säure, und klettern Sie auf der anderen Seite wieder heraus.

Missionsziel erfüllt.

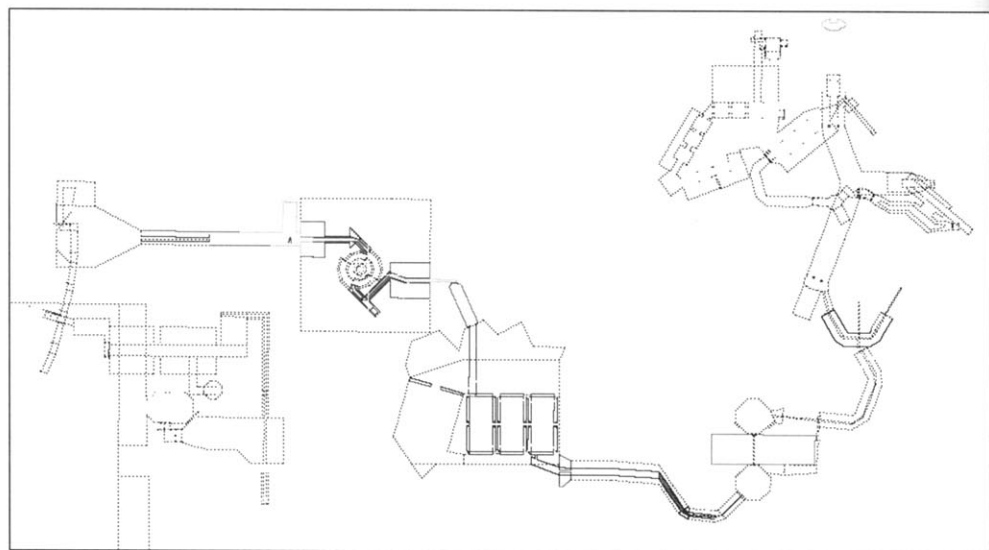
Laufen Sie nun durch den Tunnel weiter. Etwa auf halbem Weg durch den Tunnel befindet sich auf der rechten Seite ein Versteck mit Power-Ups, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Durchqueren Sie nun Tunnel bis zum Ende, und Sie haben die Werkstatt Ihres Vaters erreicht.

Mission erfolgreich abgeschlossen.

JediKnight

Level 4:

The Jedi's Lightsabre



Ziel: Bahnen Sie sich einen Weg durch die Wasserkanäle zur Reinigungsanlage. Heben Sie dort den Wasserspiegel an, um zum Damm zu gelangen und von dort zum Treffpunkt mit Jan.

Belohnung: Drei Sterne für die Macht. Sie sind nun Jedi-Schüler, können Ihre Sterne aber nur auf die Fähigkeit »Machtgeschwindigkeit« verteilen.

Weg: Betätigen Sie den Schalter im Raum, um eine Drohne zu aktivieren, mit der Sie das Parieren und Schlagen mit dem Lichtschwert trainieren können.

Wenn Sie damit fertig sind, dann öffnen Sie mit Ihrem Schwert das Bodengitter in der Nische in der Ecke und lassen sich nach unten fallen. Zerschneiden Sie auch das nächste Gitter im Kanal mit Ihrem Schwert. Am Ende des Kanals geht es nach rechts, bis Sie zu einer Tür kommen, die Sie mit einem Schalter daneben öffnen können.

Klettern Sie links die Rampe nach oben, und laufen Sie dann nach rechts zu einem weiteren Kanal. Springen Sie ins Wasser, und lassen Sie sich mit der Strömung bis zu einem Gitter treiben. Öffnen Sie es mit Ihrem Laserschwert, und sammeln Sie die Power-Ups ein. Danach geht es wieder ins Wasser und gegen die Strömung in den Tunnel.

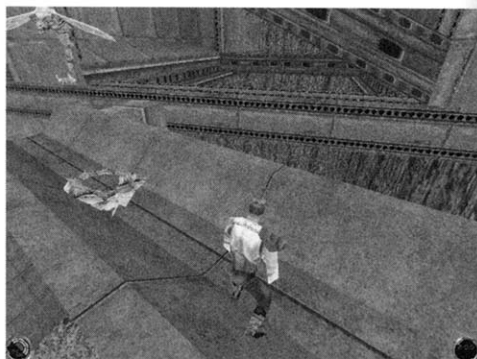
Laufen Sie die Rampen hinauf, und bücken Sie sich dann, um unter dem Gitter hindurchzugelangen. Laufen Sie weiter geradeaus und dann nach rechts, bis Sie wieder an fließendes Wasser gelangen. Springen Sie ins Wasser, und lassen Sie sich treiben. Am nächsten Gitter müssen Sie sich Ihren Weg erneut mit dem Laserschwert freischlagen. Sobald Sie auftauchen, müssen Sie sich umdrehen und auf den, über dem Wasser angebrachten, Catwalk springen. Laufen Sie ihn entlang bis zu einer Gabelung. Nehmen Sie die rechte Abzweigung bis zu einem Wasserfall. Über dem Wasserfall ist ein Eingang, den Sie am besten erreichen, wenn Sie sich am Rand bewegen und dann

Jedi Knight

springen. Laufen Sie den Tunnel entlang bis zur Plattform, wo Sie wieder einmal Power-Ups finden. Lassen Sie sich wieder ins Wasser fallen, und klettern Sie dann zurück auf die Plattform. Laufen Sie nun die Plattform entlang und den schrägen Tunnel weiter.

Laufen Sie durch den Bereich links (mit den ganzen Rampen und Stufen). So bald wie möglich lassen Sie sich eine Etage tiefer fallen. Sie landen in einem mit Wasser gefüllten Kanal. Lassen Sie sich von der Strömung treiben, bis Sie an der Seite eine Reihe von Vorsprüngen sehen. Springen Sie auf einen dieser Vorsprünge, und lassen Sie sich vom Rand erneut nach unten fallen. Laufen Sie das Gefälle nach unten, bis zum Ausgang. Lassen Sie sich nun auf den Vorsprung direkt unter Ihnen fallen, aber passen Sie dabei gut auf, denn direkt unter dem Vorsprung geht es sehr tief nach unten. Speichern Sie also vorher ab, und versuchen Sie etwas nach vorne zu springen. Wenn Sie das geschafft haben, dann laufen Sie gradeaus, um die Ecke und an den Kisten vorbei. Lassen Sie sich

in das Aquädukt fallen, und klettern Sie durch den Riß in der Wand weiter. Folgen Sie nun dem Kanal bis zum Ende.



Nun müssen Sie die Gerüstkonstruktion überwinden. Sie müssen vorsichtig über die Stahlträger laufen und auf den zentralen Träger springen. Hier sollten Sie wieder öfter abspeichern. Wenn Sie das Ende des Gerüsts erreicht haben, dann lassen Sie sich einfach in den Bewässerungskanal fallen. Folgen Sie dem Kanal, bis Sie zu einer großen Anlage gelangen, der »Wasseraufbereitungsanlage«.

Missionsziel erfüllt.

Kurz bevor Sie in die Anlage gehen, können Sie auf der linken Seite des Kanals auf einen Vorsprung springen. Laufen Sie diesen Vorsprung entlang, und springen Sie dann durch das Loch im Boden. Sammeln Sie dort die Power-Ups ein, und gehen Sie dann zurück zum Kanal und in die Anlage hinein.

Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie nach links. Tauchen Sie durch ein Loch in der Betonmauer hindurch, und holen Sie auf der anderen Seite wieder Luft.

Am unteren Ende der zentralen Säule in der Anlage befindet sich auf der rechten Seite ein Loch, durch das Sie in das Innere dieser Säule tauchen können. Schwimmen Sie hindurch, und tauchen Sie auf. Legen Sie dort den Schalter um, und tauchen Sie dann wieder nach draußen und nach rechts, um auch durch das zweite Loch in der Wand wieder frische Luft zu schnappen. Verlassen Sie die Anlage durch denselben Kanal, durch den Sie hereingekommen sind. Der

Wasserspiegel ist jetzt hoch genug, daß Sie ihn wieder erreichen können.

Missionsziel erfüllt.

Folgen Sie den Bewässerungskanälen, die von der Anlage wegführen, bis Sie an ein Becken voller Wasser gelangen. Ganz am Rand ist der Abstieg zum Damm möglich, ohne daß man hinunterstürzt. Zu Ihrer Rechten sehen Sie ein Stück trockenen Beton, schwimmen Sie dorthin.

Missionsziel erfüllt.

Folgen Sie nun dem Gang, und gehen Sie die Plattform hinauf. Überqueren Sie die Brücke, die über den Damm führt, und wenden Sie sich sobald wie möglich nach rechts. Dann geht es eine Plattform nach unten. Laufen Sie an den Holzkisten vorbei und ins Wasser. Der folgende Raum hat drei schräge Wandpaare. In der Mitte des zweiten Paares finden Sie unter Wasser ein Rohr, das Sie zu einem Versteck mit Power-Ups führt. Nun geht es das Rohr zurück und den Kanal wieder entlang, nach rechts.

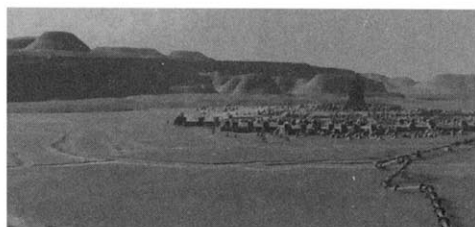
JediKnight

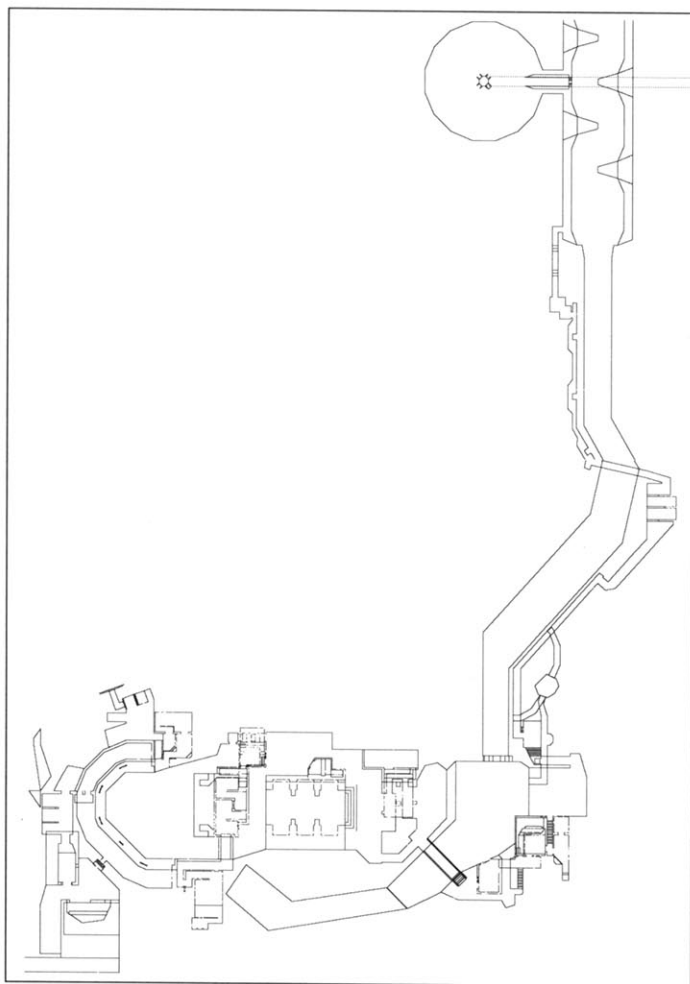
Links geht es eine Rampe nach oben, die zu einem Kanal führt. Folgen Sie diesem Kanal, bis Sie sich über einem großen Wasserbecken befinden. Lassen Sie sich ins Wasser fallen, klettern Sie heraus, und laufen Sie zu der großen Tür auf der rechten Seite.

Missionsziel erfüllt.

Fahren Sie nun noch mit dem Aufzug nach oben. Legen Sie den Schalter um, um das Tor draußen zu öffnen, bevor Sie sich dann wieder nach unten begeben, um sich mit Jan und der Crow zu treffen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



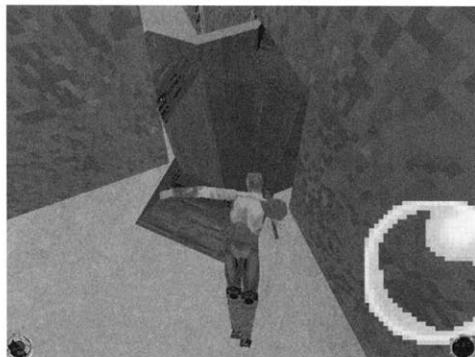
Level 5:**Barons Hed – The fallen City**

Jedi Knight

Ziel: Folgen Sie dem Kanal in die belagerte Stadt Barons Hed. Finden Sie einen Weg durch die Stadt und in die Ruinen vor Jerecs Palast.

Belohnung: Ein Stern, den Sie noch immer nur auf »Machtgeschwindigkeit« verteilen (oder natürlich sparen) können.

Weg: Springen Sie ins Wasser, und tauchen Sie genau in der Mitte in die Unterwasserkonstruktion ab. Relativ weit unten finden Sie ein Versteck mit Power-Ups. Tauchen Sie nun möglichst schnell wieder auf, bevor Ihnen die Luft ausgeht.



Schwimmen Sie jetzt zum Kanal, und laufen Sie dann nach rechts, bis Sie an eine Tür kommen. Folgen Sie dem Gang, überqueren Sie den Kanal, und folgen Sie dem Gang weiter, bis Sie an sein Ende gelangen. Öffnen Sie die Tür, und laufen Sie die Treppe nach unten.

Missionsziel erfüllt.

Gehen Sie nach draußen und ins erste Haus, auf das Sie zulaufen. Gehen Sie nach oben und in den ersten Raum links. Mit Ihrem Laserschwert können Sie eine Wand rechts unten zerstören, hinter der Sie einige Power-Ups finden. Innen schlagen Sie nach der Decke des Verstecks und klettern dann über die Holzbarriere, um weitere Power-Ups zu finden.

Verlassen Sie das Zimmer, und gehen Sie ins Zimmer gegenüber. Gehen Sie durch das Zimmer und auf der anderen Seite wieder hinaus und die Treppen hinunter.

Laufen Sie nach draußen, über die Brücke, und wenden Sie sich bei der ersten Möglichkeit nach links. Lassen Sie den Bazar hinter sich, und nehmen Sie die hinterste Straße nach links. Gehen Sie durch die Tür mit der Markise davor, und springen Sie über den Tresen. Links hinter dem Tresen können Sie wieder eine Wand mit Ihrem Laserschwert öffnen, um dahinter eine wahre Schatztruhe von Power-Ups zu finden. Verlassen Sie nun den Laden, und gehen Sie links in den zweiten Hauseingang. Laufen Sie die Treppen nach oben, und rennen Sie über den Hof zum Markt. Genau gegenüber lehnt eine Tür an der Wand. Stoßen Sie sie um ([SPACE]-Taste), und sammeln Sie die Power-Ups dahinter ein. Laufen Sie nun zurück und die Rampe nach oben. Oben angelangt, springen Sie zuerst auf das Geländer und von dort aus auf das Dach der Rampe. Laufen Sie geradeaus, und springen Sie auf das schiefe Dach, von dort aus gelangen Sie durch das Fenster in das Haus.

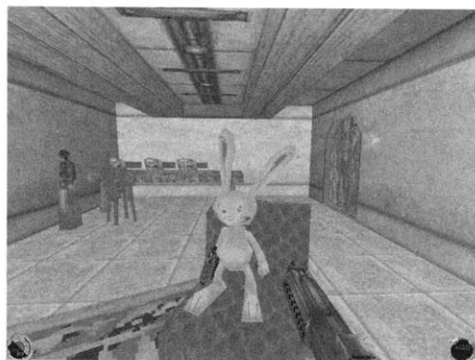
Gehen Sie durch das Haus bis zur oberen Galerie. Laufen Sie die Galerie bis zu ihrem Ende, und gehen Sie dann durch die Tür mit der Markise. Im Club springen Sie auf die Bühne und öffnen mit Ihrem Laserschwert ganz links die brüchige Wand, um an die Power-Ups dahinter zu gelangen. Verlassen Sie nun den Club wieder, und springen Sie auf die Markise am Eingang. Laufen Sie das Dach des Marktes entlang bis zum Ende, und springen Sie dann auf den Absatz hinunter.

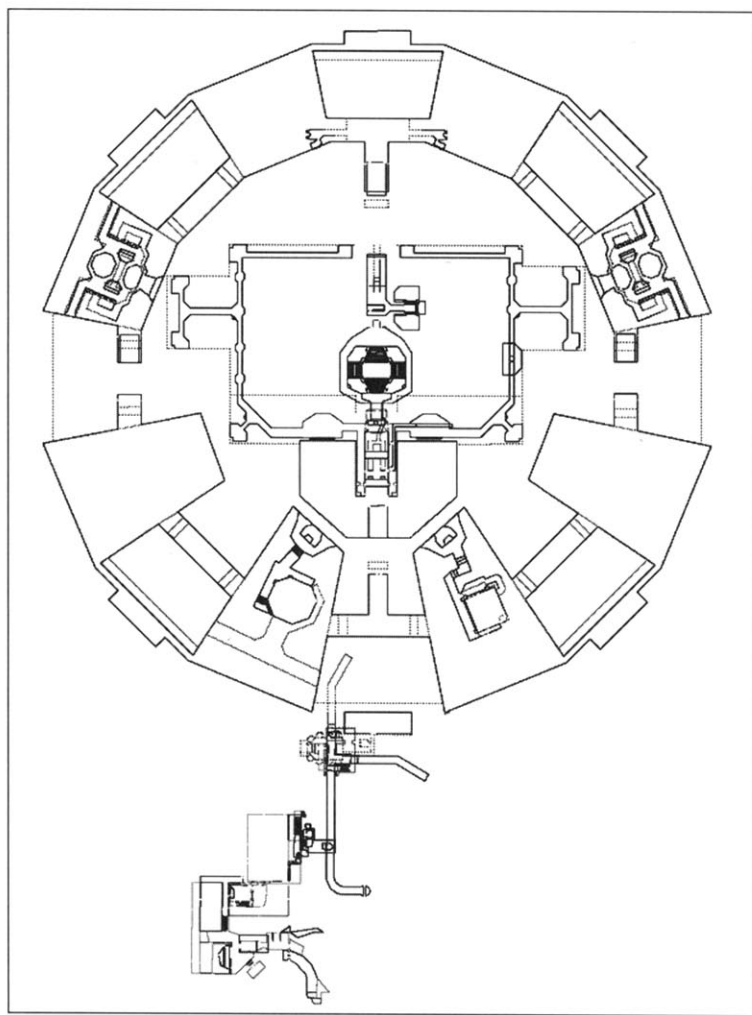
Gehen Sie nun die Rampe nach unten und zu der zusammengebrochenen Brücke. Hier müssen Sie nun mit Geschick und etwas Hilfe durch die Macht zum Eingang oben gelangen, um die dort versteckten Power-Ups zu bekommen. Sobald Sie das geschafft haben, laufen Sie zurück zur Rampe, gehen nach oben und durch die Tür ins Haus.

JediKnight

Laufen Sie durch das Haus, und springen Sie am Ende auf die Dächer. Laufen Sie diese entlang, und springen Sie dann nach unten.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 6:**Into the dark Palace**

JediKnight

Ziel: Finden Sie einen Weg durch die Ruinen zum Eingang des Palastes. Gelingen Sie irgendwie in den Palast und dann ganz nach oben.

Belohnung: Drei Sterne für Machtfähigkeiten. Sie sind nun Jedi-Schüler, und die Fähigkeit Machtsprung (Force-Jump) steht Ihnen zur Verfügung.

Weg: Laufen Sie durch die Ställe, gehen Sie dann nach rechts und gleich in das erste Gebäude, das Sie sehen. Laufen Sie drinnen die Treppen nach oben, sprengen Sie oben die verkeilte Tür auf, und bahnen Sie sich einen Weg durch den halb verschütteten Torbogen hinten rechts. Laufen Sie dann nach rechts und in das zerfallenen Gebäude, wo Sie im Boden ein Loch finden, durch das Sie sich fallen lassen müssen.

Laufen Sie die Stufen nach unten ins Wasser, tauchen Sie dann den nächsten Treppenabsatz ebenfalls nach unten, und schwimmen Sie in den Raum rechts, um die Power-Ups einzusammeln. Tauchen Sie durch das Loch in der Decke des Raums nach

oben, und sammeln Sie die Power-Ups und den Rail-Detonator ein. Hier können Sie jetzt wieder Luft holen.

Tauchen Sie wieder ab, schwimmen Sie eine Treppe nach oben, dann nach links weiter und durch das Loch im Boden. Jetzt noch ein Stück links, und Sie befinden sich irgendwo in der Kanalisation. Klettern Sie aus dem Graben heraus, und laufen Sie die Rampe rechts nach oben und den Gang entlang bis zum Aufzug.

Oben angelangt, durchqueren Sie einen Raum mit vielen Computerstationen, bevor Sie einen Gang betreten. Dort hören Sie Sturmtruppen im Raum links, die Sie gleich darauf beseitigen sollten. Laufen Sie danach durch die zweite Tür in diesem Gang.

Missionsziel erfüllt.



Springen Sie nach unten, und laufen Sie auf den Palast zu. Rennen Sie links am Palast entlang, bis Sie zum Haupteingang mit einer unterbrochenen Brücke kommen. Auf der linken Seite der Brücke sind zwei gegenüberliegende Räume, in denen sich jeweils ein Schalter für die Brücke befindet. Sie müssen beide Schalter möglichst schnell hintereinander umlegen (Machtgeschwindigkeit) und dann die Rampe in den Palast hochlaufen. Drehen Sie sich sofort um 180°, und rennen Sie über die Brücke, die Sie ausgefahren haben. Laufen Sie dann nach links weiter, bis Sie zu einer Stelle kommen, von der aus Sie in den Palast springen können, nachdem Sie vorher die Kanone in der Nische zerstört haben.

Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie in den Palast, und nehmen Sie den rechten Gang, bis Sie vor den Türen des Kontrollraums stehen.

Missionsziel erfüllt.

Legen Sie den Schalter an der Wand um, und die äußere Tür des Eingangs fährt herunter. Rennen Sie hinüber, und legen Sie den zweiten Schalter um, so daß sich nun auch die zweite (innere) Tür senkt. Dieses Tor hat oben Ausbuchtungen, in die Sie hineinlaufen müssen. Sobald das Tor nach oben in die Decke fährt, können Sie aus der Ausbuchtung in eine Nische springen. Von dort führt der Weg durch ein Gitter in der Wand und eines im Boden in den Kontrollraum.

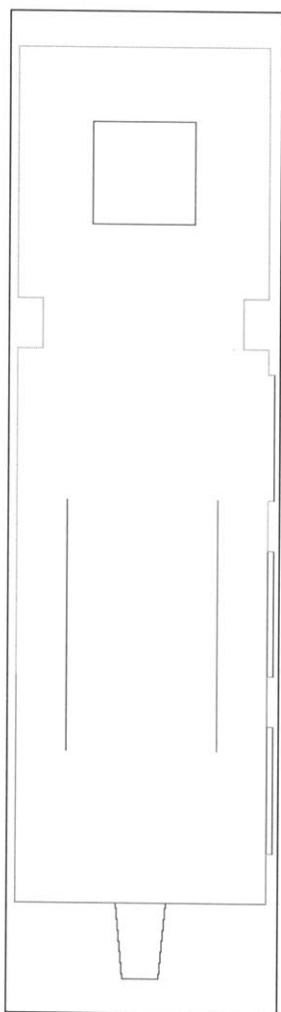
Missionsziel erfüllt.

JediKnight

Legen Sie den Schalter um, und schlagen Sie das Gitter im Boden durch. Lassen Sie sich nach unten fallen, laufen Sie durch die Vorkammer zur Tür, legen Sie dort den Schalter um, und betreten Sie kurz darauf den Aufzug.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 7:**Yun the dark youth**

JediKnight

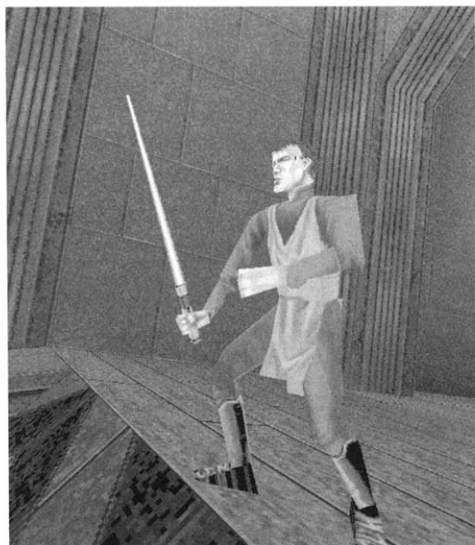
Ziel: Besiegen Sie Yun, den jungen, dunklen Jedi, und beweisen Sie, daß Sie ein wahrer Jedi sind.

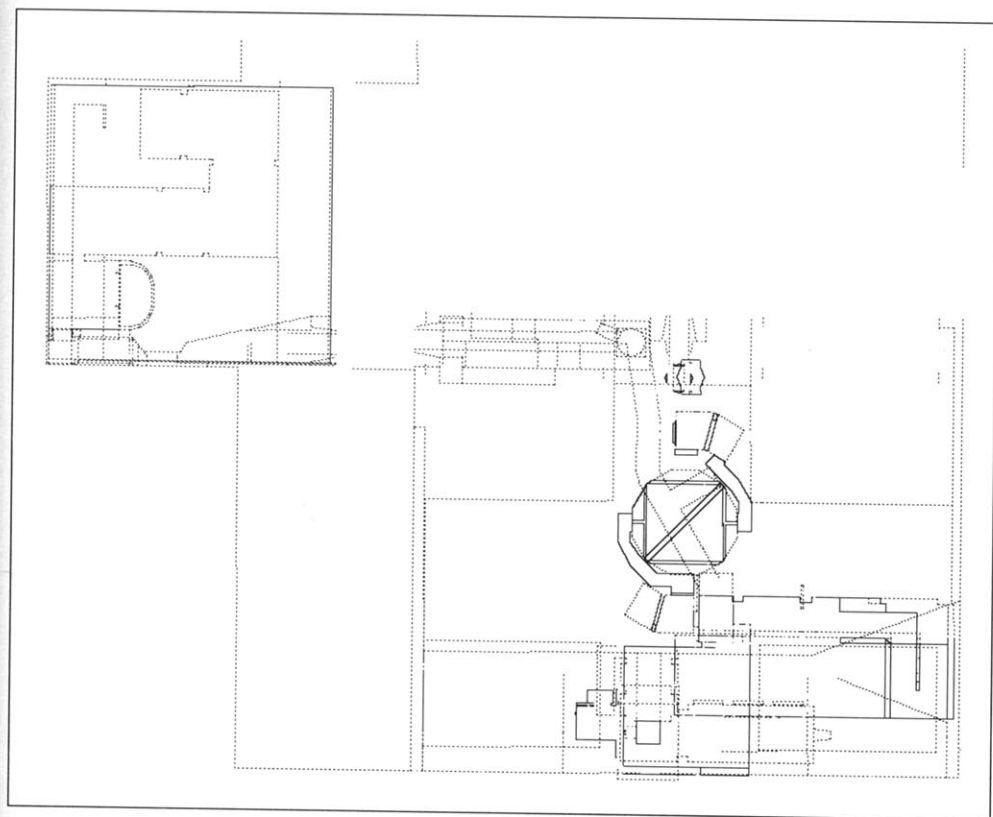
Weg: Yun ist Ihr erster Jedi-Gegner. Es ist nicht allzu schwer, ihn zu besiegen, wenn Sie etwas mit Ihrem Laserschwert umgehen können, aber Sie sollten ihn nicht unterschätzen.

Yun wird versuchen, Sie mit der Macht zu blenden, sich unsichtbar zu machen, und wird sehr viel herumspringen. Seine Fähigkeiten sind allerdings noch nicht sehr ausgeprägt und werden nicht lange anhalten.

Umkreisen Sie Yun möglichst häufig, und greifen Sie unmittelbar nach seinen Schlägen an, wenn er seine Dekkung fallen läßt.

Wenn Sie es schaffen sollten, Yun mit konventionellen Waffen zu besiegen (was ohne Cheat fast unmöglich ist), können Sie, je nachdem, wie schnell Sie sind, bis zu drei Sterne hier erhalten. Sie haben damit allerdings Ihren Weg auf die Dunkle Seite der Macht vorgezeichnet, denn dieses Verhalten ist eines echten Jedi unwürdig.



Level 8:**Palace escape**

Jedi Knight

Ziel: Fliehen Sie aus dem Palast auf das Dach, und versuchen Sie, von dort das Shuttle von 8t88 zu erreichen.

Belohnung: Drei Sterne. Sie haben nun die Ausbildungsstufe Lehrling (Apprentice) erreicht und verfügen über die Fähigkeiten Machtsprung, Machtgeschwindigkeit und Machtgriff steigern.

Weg: Laufen Sie zum Aufzug, und fahren Sie nach unten. Unten angekommen, laufen Sie um den linken Computer herum und sammeln dort die Power-Ups ein. Kehren Sie dann schnell zurück, um den Aufzug noch zu erwischen. Auf dem Weg nach oben können Sie ein Gitter in der Wand zerschlagen. Beim nächsten Trip nach unten klettern Sie in die Nische dahinter, um mit Ihrem Laserschwert die Schalttafel zu zerstören. Der Aufzug fährt Sie nun bis zum Dach hinauf. Springen Sie auf das Dach, und laufen Sie zur linken Wand.

Missionsziel erfüllt.

Verwenden Sie den Machtsprung, um auf die Mauer zu springen, und laufen Sie darauf entlang bis zur Mitte. Jetzt springen Sie vorsichtig auf die Mauer in der Mitte. Unter sich sehen Sie einen riesigen Lufteinlaßkanal. Bewegen Sie sich **ganz langsam und vorsichtig** am Seitenträger nach unten und in die Mitte des ersten Quadrats. Vorsicht, wenn Sie abstürzen, sind sie tot. Speichern Sie also oft! Nun können Sie einen kleinen Eingang sehen, in der unteren Seitenwand des Luftkanals. Lassen Sie sich vorsichtig hinunterrutschen, und klettern Sie in den Eingang.



Missionsziel erfüllt.

Im Tunnel befindet sich etwas weiter rechts ein Bodenpanel, das Sie zerschlagen können, um an die Power-Ups darunter zu gelangen. Nun geht es den Gang weiter bis zu einem schräg abfallenden Stück. Die Wand links von Ihnen kann wieder zerschlagen werden, um neue Power-Ups in Besitz zu nehmen. Laufen Sie weiter, und lassen Sie sich am Ende des Gangs in den Raum darunter fallen.

Verlassen Sie den Raum durch die Tür, und laufen Sie die Rampe eine Etage nach unten und nach links zum Aufzug. Holen Sie den Aufzug, und steigen Sie in ihm auf die Kisten. Springen Sie mit einem Machtsprung durch die Öffnung in der Decke, und landen Sie auf dem Rand des Aufzugs. Springen Sie von dort in den hellen Schacht, und öffnen Sie mit Ihrem Laserschwert das Gitter. Laufen Sie nun den Gang entlang, und springen Sie dann auf den Aufzug, der Ihnen am nächsten ist. Springen Sie nun auf den Aufzug daneben, um nach unten zu fahren. Vom Dach des Aufzugs aus können Sie dann in einen Tunnel hineinspringen.

Lassen Sie sich durch die Türen im Boden fallen, und am Boden springen Sie nach links. Gehen Sie weiter geradeaus und dann nach links. Wenn das Ventilatorgeräusch aufhört, dann springen Sie nach unten und laufen in den Ventilator hinein. Im Boden ist ein Rohr mit einer Nische. Wenn der Ventilator wieder aufhört zu blasen, springen Sie mit einem Machtsprung in die Nische. Wenn der Ventilator das nächste Mal eingeschaltet wird, verlassen Sie die Nische, um sich über den Abgrund zum andere Gebäude blasen zu lassen.

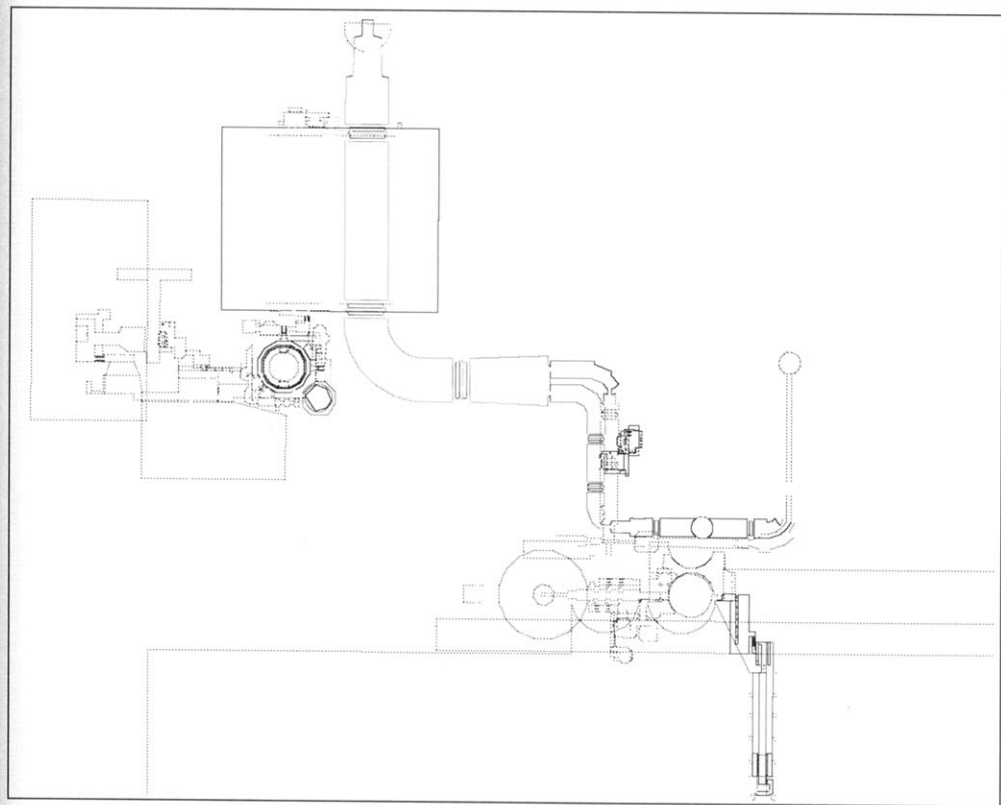
Springen Sie auf den Vorsprung, und laufen Sie **ganz vorsichtig** rechts um das Gebäude herum, bis Sie zu einem Gitter kommen, hinter dem wieder ein Versteck mit Power-Ups zu finden ist. Laufen Sie den Weg wieder zurück zum Lufteinlaß, und klettern Sie über das Rohr nach hinten. Am Rand der Plattform können Sie sich »stückchenweise« von Absatz zu Absatz nach unten fallen lassen, bis Sie in einer großen Nische mit einigen kleinen Kisten landen. Rechts befindet sich ein kleiner Eingang,

Jedi Knight

durch den Sie hindurchkriechen müssen. Laufen Sie nach links zum Aufzug, und fahren Sie ganz nach oben. Laufen Sie nun noch den Gang entlang, und rennen Sie schnell über die Bodenplatten, die sich für 8t88s Shuttle öffnen. Warten Sie darauf, von Jan abgeholt zu werden.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 9:**Fuel Station launch**

JediKnight

Ziel: Schleichen Sie sich in die Tankstation und durch die Treibstoffrohre in das Frachtschiff, bevor es abhebt.

Belohnung: Ein Stern und die Möglichkeit, die Machtfähigkeit Machtsicht zu steigern.

Weg: Laufen Sie nach links und dann gleich wieder nach links die Stufen hinauf. Springen Sie nach unten, und kriechen Sie unter dem Rohr hindurch. Rechts ist ein schmaler Mauervorsprung, über den Sie zu einem Versteck mit Power-Ups gelangen können. Danach müssen Sie nach unten springen und zur verschlossenen Tür weiter hinten laufen. Links können Sie sich am Rohr entlangdrücken und in einen Tunnel kriechen, der Sie unter dem Rohr hindurchführt. Laufen Sie danach nach links und die Rampen hinauf, um den gelben Schlüssel und die weiteren Power-Ups einzusammeln. Anschließend nehmen Sie den gleichen Weg zurück zur verschlossenen Tür, die Sie nun öffnen können.

Missionsziel erfüllt.

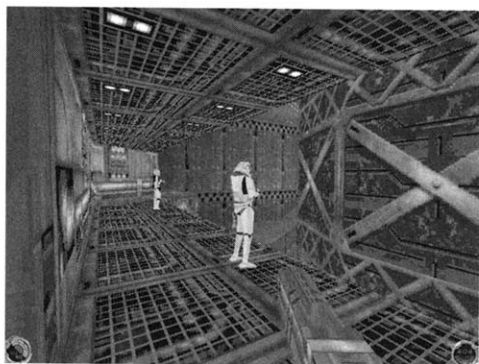
Laufen Sie weiter geradeaus und links hinunter zum Bunker. Wagen Sie einen Machtsprung auf den Bunker, wo Sie einige Power-Ups finden werden. Springen Sie wieder herunter, und gehen Sie in den Bunker und auf der anderen Seite durch die Tür wieder hinaus. Folgen Sie dem Weg, der um die Anlage herumführt, zu einem Schalter, mit dem Sie den Treibstoffstand regulieren. Gehen Sie in den Bunker zurück, wo auf der Anzeige nun ein grüner Balken auf der Mitte des Tanks sein müßte. Nehmen Sie jetzt den Aufzug nach unten. Sobald Sie den Aufzug verlassen haben, entdecken Sie links oben ein kleines Loch in der Wand, in dem Power-Ups versteckt sind. Kommen Sie wieder von da oben runter, und laufen Sie nach links weiter.

Nun befinden Sie sich wieder auf dem Weg um den großen Tank herum. Auf der gegenüberliegenden Seite sehen Sie etwas erhöht einen Einschnitt in der Wand. Springen Sie mit einem Machtsprung dort hinauf, und folgen Sie dann dem Weg weiter um den Tank herum. Fahren Sie mit dem Lift nach oben, um sich dort den Tank-

schlüssel zu schnappen. Lassen Sie sich dann nach links eine Etage tiefer fallen, und gehen Sie Richtung Tür. Links von der Tür findet sich oben wieder ein Versteck mit Power-Ups. Springen Sie wieder herunter, und laufen Sie nach rechts und wieder eine Etage tiefer. Gehen Sie nach draußen, und springen Sie zur orangenen Tür hinüber. Gehen Sie hinein und nach unten. Springen Sie über den kleinen Spalt, und laufen Sie nach links Richtung Tür. Aktivieren Sie dort den Schalter, und gehen Sie durch die offene Tür. Schließen Sie die Tür hinter sich, laufen Sie über die Plattform, und öffnen Sie die Tür auf der anderen Seite. Gehen Sie hindurch, und springen Sie wieder über den Spalt auf die andere Seite.

Missionsziel erfüllt.

Gehen Sie auf die Plattform, und fahren Sie nach unten. Bleiben Sie auf der Plattform, und fahren Sie wieder zwei Etagen nach oben. Zerschießen Sie die Treibstofftanks, und schnappen Sie sich die Power-Ups aus den beiden Verstecken.



Fahren Sie nun mit der Plattform wieder nach unten, und begeben Sie sich zur Tür auf der anderen Seite. Gehen Sie hindurch, und betätigen Sie den Schalter dort. Der Boden wird anfangen sich zu bewegen. Rennen Sie schnell über das Rohr, und zerstören Sie dabei die Wachdroiden. Am anderen Ende springen Sie auf das rechte Rohr, bevor Sie dem Ring weiter nach unten folgen, wo Sie erneut ein Versteck mit Power-Ups finden werden.

Jedi Knight

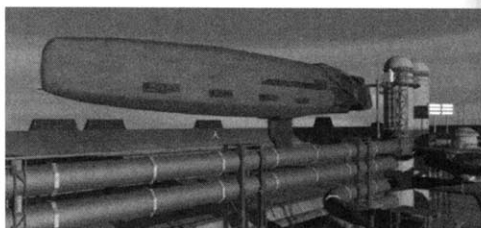
Springen Sie wieder auf das andere Rohr, und kriechen Sie durch das Loch, das entstanden ist, als Sie die Wachdroiden zerstört haben. Gehen Sie nun nach rechts durch die orangefarbene Tür, und betätigen Sie dort in der Reihenfolge von links nach rechts die drei Schalter. Fahren Sie nun mit der Plattform nach unten, und betätigen Sie dort den Schalter zum Öffnen der Tür. Gehen Sie nach draußen und weiter nach rechts, aber vergessen Sie nicht, die Tür hinter sich zu schließen.

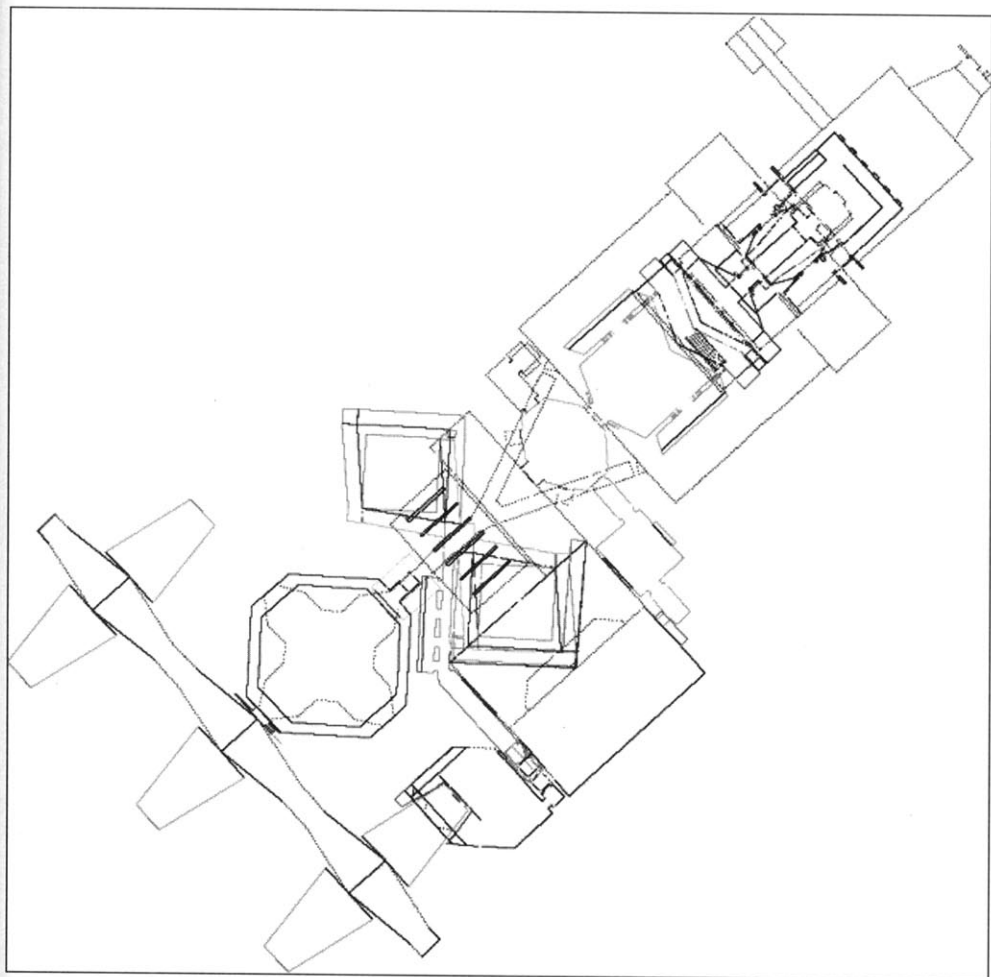
Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie weiter, und vergessen Sie nicht, jede der folgenden Türen hinter sich auch wieder zu schließen. An der nächsten Gabelung geht es nach rechts und noch durch zwei Türen. Lassen Sie sich das Rohr hinunterfallen, und verwenden Sie den Machtsprung, um über das Bassin zu gelangen. Nun geht es das nächste Rohr hinunter. Nehmen Sie das untere Rohr, springen Sie über das Bassin und weiter das Rohr entlang in ein kugelförmiges Reservoir. Verwenden Sie Ihr Laserschwert, um sich durch den Verschuß zu schneiden.

Links oben sehen Sie ein kleines Loch, in das Sie springen müssen. Folgen Sie dann dem Vorsprung zu Ihrer Rechten über den Rand des Rohres. Laufen Sie die Stufen hinauf und um den Raum herum zum Aufzug. Oben folgen Sie dem Gang, gehen durch eine Tür und dann zweimal links. Fahren Sie mit dem großen Aufzug zwei Etagen nach oben. Laufen Sie an den großen Treibstofftanks vorbei die Rampe hinauf, und fahren Sie dann mit dem nächsten Aufzug ganz nach oben. Laufen Sie wieder die Rampe hinauf, und springen Sie auf das obere Rohr. Rennen Sie das Rohr entlang bis zu dessen Ende, und rutschen Sie dann links die Schräge nach unten. Lassen Sie sich nach unten fallen, und laufen Sie an den Treibstoffrohren entlang. Verwenden Sie einen letzten Machtsprung, um an Bord des abfliegenden Schiffes zu gelangen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 10:**8t88's reward**

Jedi Knight

Ziel: Gelingen Sie ins Frachtschiff, schalten Sie den Hauptreaktor ab, und schleichen Sie sich dann in die Shuttlerampe.

Belohnung: Drei Sterne zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten. Sie haben nun den Rang eines »Gesellen« (Journeyman) erreicht. Ihnen stehen alle neutralen Machtfähigkeiten zur Verfügung.

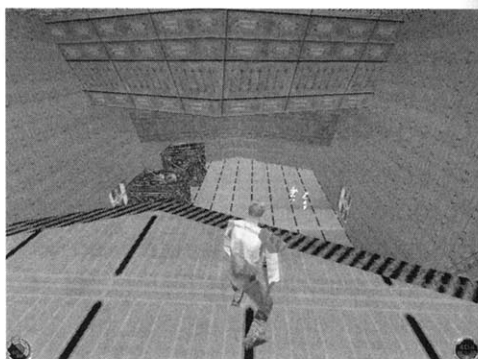
Weg: Laufen Sie geradeaus in die Kammer mit der großen Frachtraumtür. Drehen Sie sich nach rechts, und laufen Sie zur Tür rechts hinten. Laufen Sie durch die Tür und weiter in den Bereich hinter der Treppe, wo Sie ein Versteck mit Power-Ups finden.

Laufen Sie nun die Treppe nach oben, und betätigen Sie den Schalter am Fenster, um die Frachtraumtüren zu öffnen.

Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie die Treppe wieder hinunter, und gehen Sie nach draußen. Springen Sie in den Frachtraum hinunter, schlagen Sie sich den Weg durch eine der Türen mit Ihrem Laserschwert frei, und folgen Sie dem Gang, bis Sie in einen Raum mit einigen Kisten gelangen. Verlassen Sie den Raum durch die Tür.

Nehmen Sie die obere Brücke, und laufen Sie durch die V-förmigen Türen. Lassen Sie sich bis zum Boden des nächsten Raumes hinunterfallen, und gehen Sie erneut durch einige V-förmige Türen. Die anderen beiden Türen in diesem Raum sind verschlossen. Nehmen Sie nun einen der Aufzüge nach unten, und lassen Sie sich in den Frachtbereich mit den Frachtcontainern fallen.



Verwenden Sie den »Machtsprung«, um auf die farbige Kiste unter der etwas abgesenkten dreieckigen Decke zu springen. Hüpfen Sie in das Loch, das Sie nun über sich sehen, laufen Sie zu den Aufzügen zurück, und fahren Sie nun ganz nach oben. Öffnen Sie die Türe zu Ihrer Rechten, und betreten Sie danach durch die nächste Tür den Kontrollraum, wo Sie den roten Schlüssel finden. Laufen Sie nun wieder zum Aufzug zurück, laufen Sie erneut durch die V-förmigen Türen, und öffnen Sie die beiden verschlossenen Türen mit dem roten Schlüssel. Sammeln Sie die Power-Ups dahinter ein, und laufen Sie dann zurück zum Kontrollraum.

Dort begeben Sie sich zur Tür hinaus und auf die Brücke. Lassen Sie sich so lange Stück für Stück nach unten fallen, bis Sie von einer Brücke auf den untersten Absatz springen können. Gehen Sie nach links und durch die Tür zum Computerraum mit der R2-Einheit. Betätigen Sie den Schalter rechts neben der Rampe, um das untere Kraftfeld zu deaktivieren. Gehen Sie nun in den Raum mit der C3PO-Einheit, schnappen Sie sich

den blauen Schlüssel, und legen Sie den nächsten Schalter um, um das Kraftfeld über Ihnen zu deaktivieren. Rennen Sie die Rampen nach oben, und laufen Sie durch die Tür direkt vor Ihnen. Folgen Sie den Gängen, und gehen Sie so lange weiter, bis Sie an einen Aufzug gelangen, mit dem es nun wieder abwärts geht.

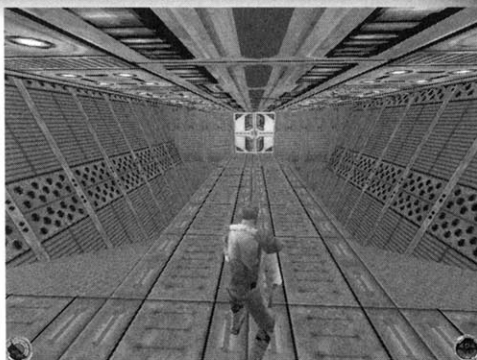
Unten angekommen, geht es unter den Ventilator. Klettern Sie nach oben, und zerstören Sie die roten Kisten seitlich des Ventilators, um ihn anzuhalten. Wenn der Ventilator steht, laufen Sie zur Front, und springen Sie hindurch.

Missionsziel erfüllt.

Kriechen Sie in die Luftschächte und weiter durch den Gang rechts von Ihnen. Folgen Sie diesem Gang bis zum Kern und am Eingang vorbei. Der Gang wird hier zuerst wieder etwas abschüssig und steigt dann wieder an. Kriechen Sie in die beiden abzweigenden Rohre hinein, um die dort versteckten Power-Ups zu bekommen, und laufen Sie dann zum Eingang des Kerns zurück und hinein.

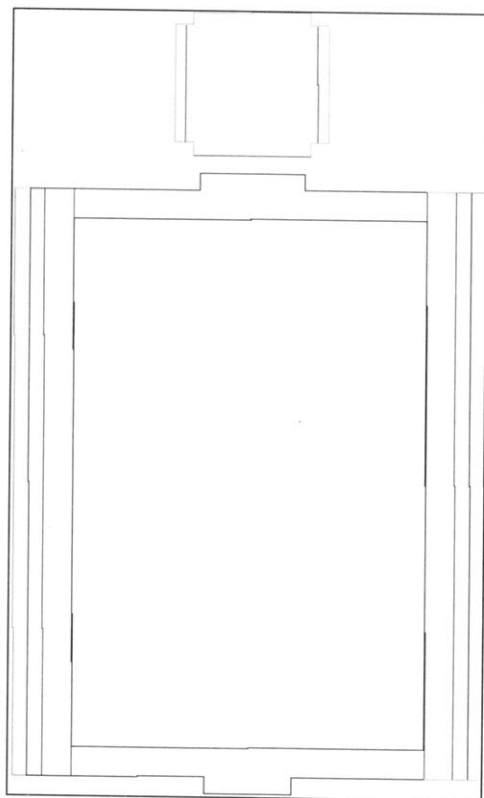
Jedi Knight

Laufen Sie am Rand entlang zur blauen Tür. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, und betätigen Sie dort alle Schalter, bis Sie den Kern abgeschaltet haben (das rote Licht erlischt). Fahren Sie nun mit dem Aufzug wieder nach unten, und lassen Sie sich in den Kern rutschen. Öffnen Sie das Gitter in der Wand am besten wieder mit Ihrem Laserschwert.



Klettern Sie in das Ventilationssystem, und versuchen Sie, in den abzweigenden Luftkanal links zu gelangen. Laufen Sie geradeaus und die Treppe nach oben. Öffnen Sie das Gitter über Ihnen mit dem Schwert, und sammeln Sie dort die versteckten Power-Ups ein. Laufen Sie nun zurück, und nehmen Sie den unteren Luftschacht bis zum Ende. Springen Sie aus dem Schacht heraus, und Sie entdecken 8t88s Shuttle vor sich. Laufen Sie zur anderen Seite, und betätigen Sie dort den Schalter zum Öffnen der Türen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.

Level 11:**The brothers of the Sith**

Jedi Knight

Ziel: Besiegen Sie die ungleichen Zwillinge Gorc und Pic, und schnappen Sie sich 8t88s Kopf.

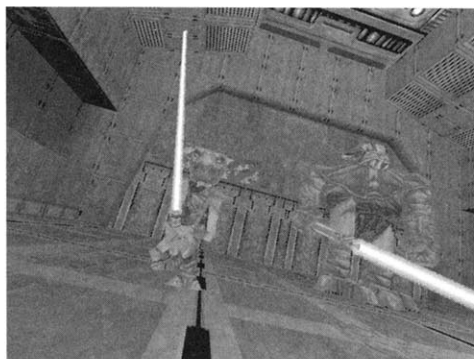
Belohnung: Keine Sterne, aber Sie können danach entweder die Fähigkeit »Heilung« oder »Machtwurf« steigern. Je nachdem, ob Sie zur hellen oder dunklen Seite der Macht tendieren.

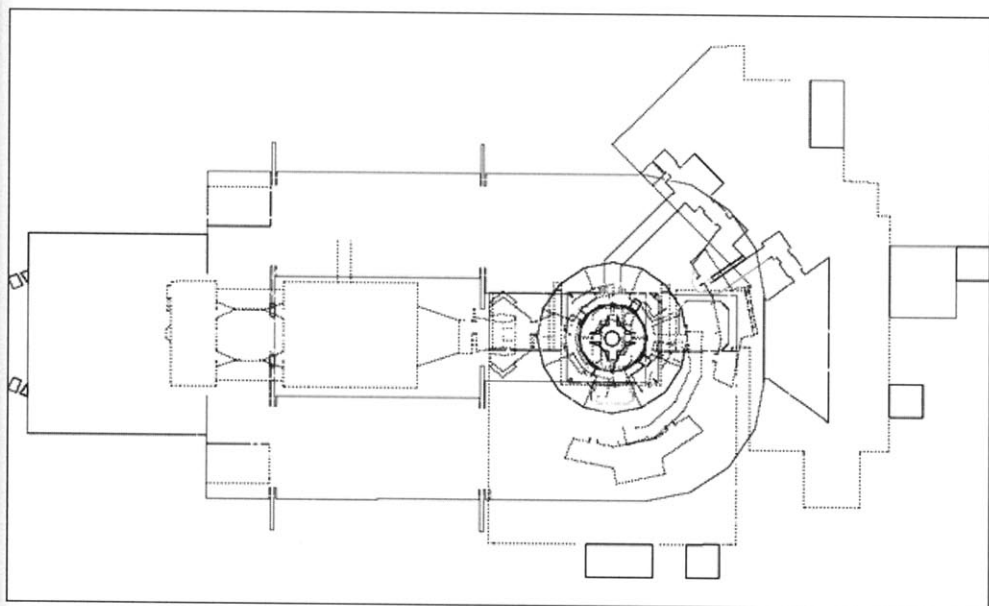
Weg: Zuerst sollten Sie sich aus dem Bereich zwischen den beiden Brüdern herausbewegen. Locken Sie Gorc etwas weg, und rennen Sie dann auf ihn zu, um ihn mit Ihrem Laserschwert zu bearbeiten. Gorc sollte trotz seiner Größe der einfachere Gegner sein.

Pic, der kleinere und flinkere Bruder wird oft die Fähigkeit »Überredung« einsetzen, die Sie mit »Machtsicht« kontern müssen. Vergessen Sie nicht, tiefe Schläge anzubringen, und achten Sie darauf, daß Sie Ihre Deckung nicht zu sehr fallen lassen, sonst bekommen Sie jedesmal Pics Schwert zu spüren.

Danach müssen Sie nur noch 8t88s Kopf finden, und die Sache ist erledigt.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 12:**Escape with the map**

JediKnight

Ziel: Gehen Sie in den Haupt-Fracht-raum, und versuchen Sie, von dort in den Kontrollraum und dann auf das Haupt-Flugdeck zu gelangen, wo Sie auf Jan und die Crow warten.

Belohnung: Drei Sterne zum Steigern Ihrer Macht-Fähigkeiten. Ihr Rang ist nun »Schützling« (Charge).

Weg: Drehen Sie sich zum Shuttle, und öffnen Sie die schräge Tür zu Ihrer Rechten. Gehen Sie hinein und nach rechts, um die dreieckigen Türen zu öffnen. Laufen Sie an den beiden großen Kisten vorbei, und öffnen Sie die nächste Folge von dreieckigen Türen auf der gegenüberliegenden Seite. Jetzt geht es nochmals an zwei großen Türen vorbei und zum Zentrum des Raumes, wo sich eine Tür befindet. Gehen Sie durch diese Tür, dann nach links und durch zwei weitere Türen. Danach geht es eine Rampe hinunter, erneut durch zwei Türen, durch einen Raum, und zu einem Aufzug hinter der nächsten Türe. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, und zwängen Sie sich zwischen die Kiste vor Ihnen und die Wand. Sammeln Sie alle Power-Ups ein, die Sie dort finden.



Laufen Sie zurück zum Hauptraum und zum Förderband im Boden. Betätigen Sie den Schalter rechts vom Kraftfeld, und springen Sie mit einem Machtsprung auf eine der vorbeikommenden Kisten.

Missionsziel erfüllt.

Wenn das Förderband die Richtung zum zweiten Mal wechselt, sollten Sie ein quadratisches Loch vor sich sehen. Springen Sie hinein, und sammeln Sie die versteckten Power-Ups ein. Lassen Sie sich nun wieder auf eine der vorbeifahrenden Kisten fallen, drehen Sie sich in Richtung Loch, und springen Sie zu einem weiteren Loch in der Wand, zwischen den Kisten über Ihnen. Sie müssen den

Machtsprung einsetzen, um dort hinauf zu gelangen und die Power-Ups einsammeln zu können. Lassen Sie sich noch einmal auf eine Kiste herunterfallen, und springen Sie dann von der Kiste auf das Förderband. Laufen Sie das Förderband entgegen dessen Laufrichtung zum Eingang zurück. Kurz vor dem Eingang sehen Sie links einen grauen Streifen Boden. Folgen Sie ihm bis zu einem Aufzug, und fahren Sie eine Etage nach oben. Laufen Sie geradeaus und links, und zwingen Sie sich wieder zwischen die Wand und die Kiste vor Ihnen. Mit Ihrem Schwert können Sie die Kiste öffnen und hineinklettern. Innen finden Sie wieder einige Power-Ups, die nur auf Sie gewartet haben. Verlassen Sie die Kiste wieder, gehen Sie zum Aufzug, drehen Sie sich nach links, und laufen Sie bis zum Rand. Lassen Sie sich auf die Kiste unter Ihnen fallen, laufen Sie zum Rand der Kiste, und drehen Sie sich nach rechts. Springen Sie nun auf den Absatz über Ihnen, und gehen Sie durch die Tür in den Kontrollraum, wo Sie den blauen Schlüssel finden. Verlassen Sie den Raum

durch die andere Tür, und springen Sie erneut auf die Kiste unter Ihnen.

Drehen Sie sich nun wieder nach rechts, und springen Sie erneut zu einem Absatz über Ihnen hinauf. Gehen Sie auch hier wieder durch die Tür, und nehmen Sie den roten, runden Aufzug nach oben. Töten Sie den Offizier, um an den gelben Schlüssel zu gelangen, und fahren Sie mit dem gelben Aufzug zwei Etagen nach oben. Schnappen Sie sich dort den grünen Schlüssel und fahren Sie mit dem blauen Aufzug eine Etage nach unten. Dort finden Sie nun noch den roten Schlüssel. Nun geht es den blauen Aufzug wieder nach oben und den gelben eine Etage nach unten. Mit dem Schaltpult neben der Tür können Sie eine Plattform vor die Tür bewegen. Gehen Sie nun durch die beiden gelben Türen, laufen Sie zur roten Tür, und benutzen Sie das Schaltpult dort, um die Brücke zu bewegen. Nun geht es durch zwei rote Türen und mit dem roten Aufzug eine Etage nach oben, wo Sie mit einem weiteren Schaltpult erneut eine Brücke steuern. Nun müssen Sie noch

JediKnight

durch die beiden blauen Türen und danach mit dem nächsten Schaltpult die Brücke ein letztes Mal bewegen. Jetzt warten noch die beiden grünen Türen, und Sie haben es fast geschafft.



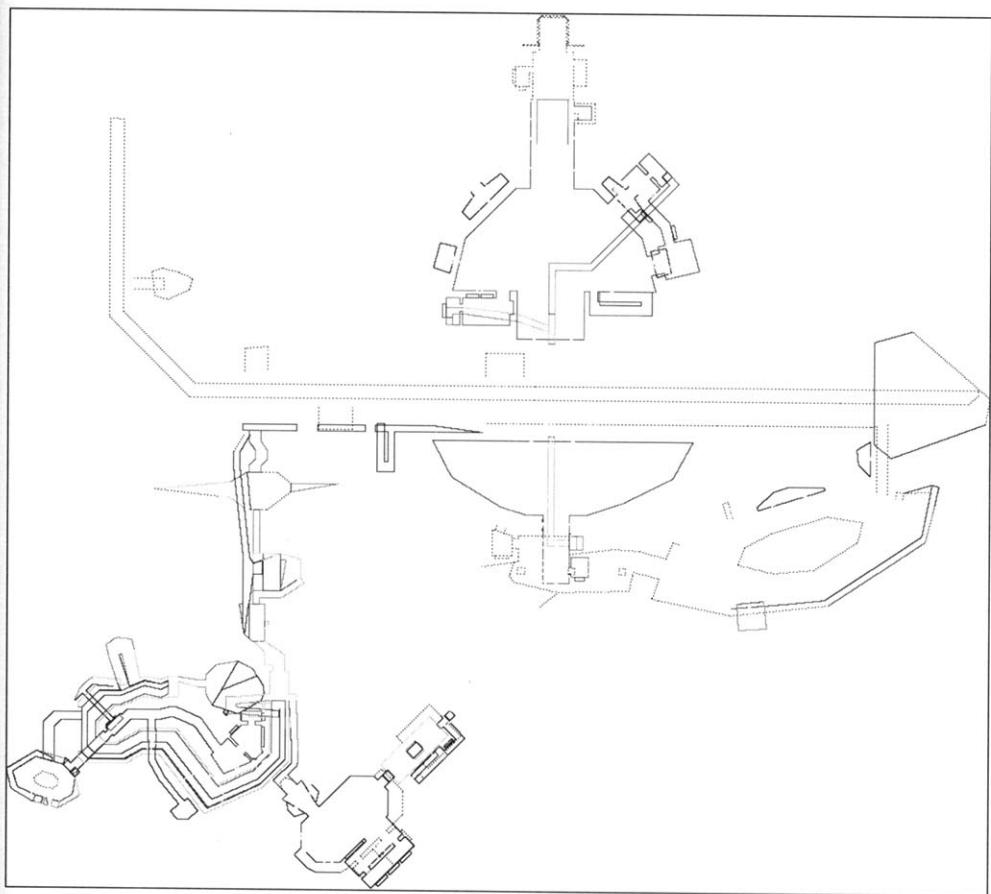
Missionsziel erfüllt.

Fahren Sie nun mit dem Aufzug nach oben, und laufen Sie die Rampe nach oben weiter. Laufen Sie durch den rot beleuchteten Bereich, erneut eine Rampe nach oben und auf der anderen Seite wieder herunter. Laufen Sie weiter nach unten und über die Brücke auf der gegenüberliegenden Seite. Gehen Sie durch die Tür, die Sie dort finden.

Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie die Schräge nach oben und dort entlang, bis Sie eine Tür finden. Gehen Sie durch, lassen Sie sich eine Etage nach unten fallen, und schlüpfen Sie durch die Tür im Boden. Jetzt müssen Sie nur noch nach draußen laufen und sich mit Jan und der Crow treffen.

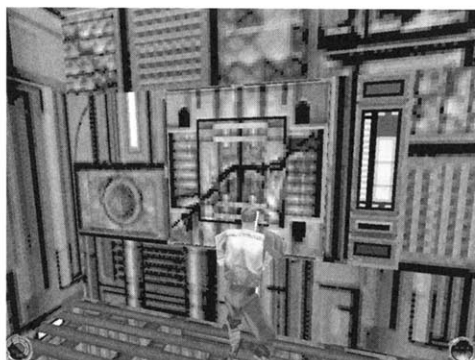
Mission erfolgreich abgeschlossen.

Level 13:**The lost planet of the Jedi**

Jedi Knight

Ziel: Finden Sie den ersten Bunker, der den Magnetschild bewacht. Zerstören Sie den ersten Schild, und schleichen Sie sich durch den zweiten. Finden Sie den Haupt-Frachtaufzug zum Tal der Jedi.

Belohnung: Ein Stern. Sie haben die Möglichkeit, zwei neue Machtfähigkeiten zu steigern, »Überredung« und »Der Griff«. Achten Sie auf Ihren Moralstand, der nächste Level (14) wird entscheiden, in welche Richtung Sie sich bewegen, ob Sie zur hellen Seite gehören, oder ob Sie sich von der dunklen Seite der Macht verführen lassen. Je nachdem, wie Ihre Entscheidung ausfällt, wird sich auch die folgende Filmsequenz ändern.



Weg: Laufen Sie nach vorne, hüpfen Sie dann von Absatz zu Absatz nach unten, und folgen Sie dem steilen Pfad bis zum Wasser. Springen Sie ins Wasser, und lassen Sie sich treiben. Wenn Sie unter einem überhängenden Felsen durchkommen, schauen Sie nach oben und springen mit einem Macht-Sprung in die Öffnung, in der einige Power-Ups versteckt sind.

Lassen Sie sich von der Strömung bis zum Ende des Kanals treiben. Tauchen Sie ab, und schwimmen Sie durch das Loch links von Ihnen nach oben. Laufen Sie den schmalen Pfad nach oben und dann weiter, bis Sie eine Brücke finden. Laufen Sie hinüber und gehen Sie durch die Tür links von Ihnen. Folgen Sie dem Pfad weiter bis zu einer Computerstation. Zerstören Sie die Schaltung dort mit Ihrem Schwert, und laufen Sie wieder zurück zur Brücke. Gehen Sie nun in den Computerraum rechts vom Eingang, und zerstören Sie auch dort das Schaltpult.

Laufen Sie nun über die Brücke und den Pfad weiter nach oben. Hinter der linken Autokanone ist ein Versteck mit Power-Ups. Nachdem Sie sich diese geholt haben, laufen Sie den Pfad weiter hinauf und dann rechts die Rampe nach oben, bis zum gelben Gitter. Zerschlagen Sie das Gitter, und lassen Sie sich nach unten fallen. Laufen Sie über den Steg zum Aufzug, aber gehen Sie davor in den Raum rechts davon. Zerschießen Sie die Treibstofftanks, und klettern Sie durch das zerstörte Gitter nach unten, um einige Power-Ups einzusammeln. Springen Sie wieder heraus, laufen Sie zum Aufzug, und fahren Sie nach oben. Gehen Sie dort zum Computerbereich in der Mitte, und zerstören Sie ein weiteres Schaltpult. Fahren Sie nun mit dem Aufzug wieder nach unten, und gehen Sie über den Steg zur roten Tür und hinaus.

Laufen Sie nun den schmalen Pfad wieder hinunter, bis zum Kraftfeld, und gehen Sie in den Computerraum links davon. Hier müssen Sie nun noch das letzte Schaltpult zerstören, um das Kraftfeld zu deaktivieren.

Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie durch das (nicht mehr vorhandene) Kraftfeld und weiter hinunter, zu einem Wasserbecken.

Missionsziel erfüllt.

Schwimmen Sie nach hinten links, und tauchen Sie ab. Folgen Sie dem Kanal, und nehmen Sie die erste Abzweigung rechts. Tauchen Sie auf, und klettern Sie an Land. Nehmen Sie dann den schmalen Pfad nach oben, und gehen Sie nach rechts weiter, bis Sie an einem Abgrund stehen. Springen Sie auf den Abhang links von Ihnen, rennen Sie ihn hinauf, und springen Sie links in das kleine quadratische Loch im Fels, in dem Power-Ups versteckt sind. Gehen Sie nun den Abhang vorsichtig wieder nach unten, und springen Sie auf den Vorsprung links von Ihnen.

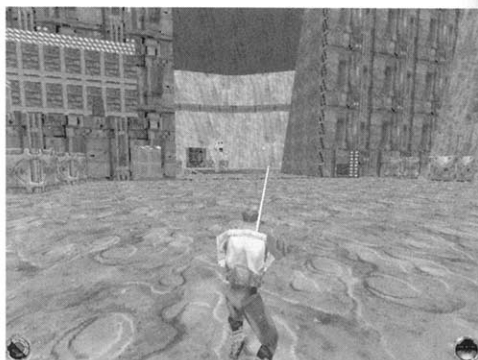
Laufen Sie weiter bis zum Wasser, und springen Sie hinein. Schwimmen Sie gegen die Strömung, Richtung Wasserfall. Etwa auf halbem Weg befindet sich unter Wasser rechts ein Tunnel, durch den Sie zu einem netten Versteck mit vielen schönen Power-Ups gelangen können. Springen Sie danach wieder ins Wasser, und

Jedi Knight

lassen Sie sich mit der Strömung bis zum Ende des Kanals treiben. Fast am Ende des Kanals sehen Sie unter Wasser wieder einen Tunnel nach rechts, den Sie entlangschwimmen müssen. Schwimmen Sie an die Oberfläche und nach rechts zu einer Höhle mit Power-Ups. Schwimmen Sie dann nach links, und klettern Sie den schmalen, steilen Pfad ganz nach oben hinauf.

Laufen Sie an den Säulen und Kisten vorbei zu dem Raum links mit Fenster. Springen Sie auf das Fenster-sims, und versuchen Sie, den AT-ST unter Ihnen mit dem Rail-Detonator oder dem Erschütterungsgewehr zu zerstören. Verlassen Sie den Raum, und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Springen Sie auf die Kisten und dann auf die beiden übereinander gestapelten Kisten. Links von Ihnen befindet sich ein weiteres Versteck mit Power-Ups. Springen Sie nun herunter, und gehen Sie wieder zum Aufzug. Lassen Sie ihn nach oben fahren, springen Sie aber rechtzeitig ab, und klettern Sie in den Bereich unter dem Aufzug. Hacken Sie sich mit Ihrem Laserschwert durch das Gitter, springen Sie nach unten

und dann durch das nächste Gitter, etwas über Ihnen. Folgen Sie dem Gang, rennen Sie über das Rohr und weiter den Gang geradeaus hinauf. Zerschneiden Sie das Gitter, auf das Sie nun treffen, und springen Sie nach oben.

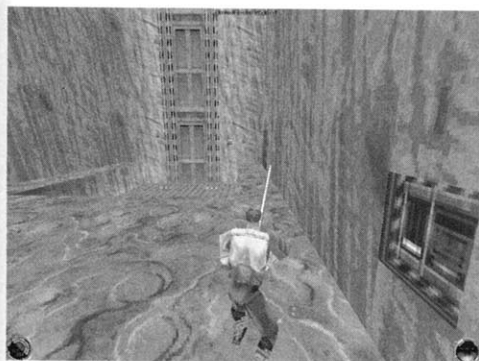


Laufen Sie über den Platz in Richtung Kraftfeld und in den linken Eingang hinein. Laufen Sie die Rampe nach oben, und legen Sie dort den Schalter um. Rennen Sie nun zu der großen Tür im Fels, bevor diese sich wieder schließt.

Missionsziel erfüllt.

Rufen Sie den Aufzug, und fahren Sie nach oben. Dort geht es in den Raum links, wo Sie einen Schalter betätigen müssen. Nun verlassen Sie den Raum und richten sich nach links zum zweiten Aufzug.

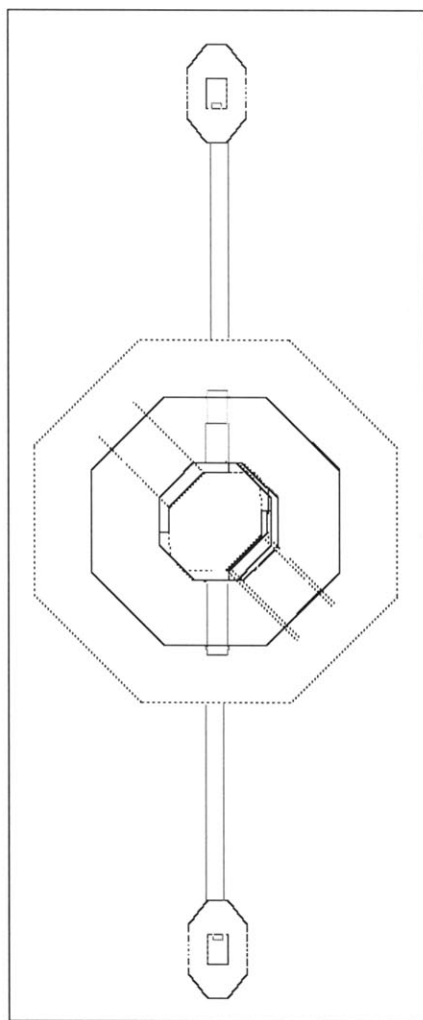
Mission erfolgreich abgeschlossen.



Jedi Knight

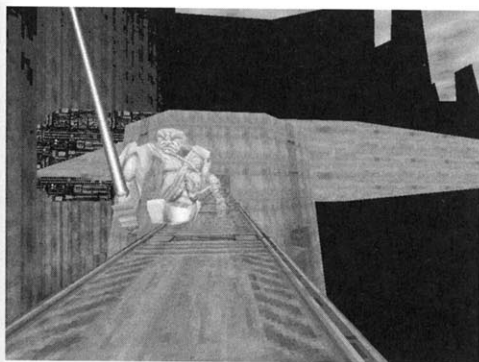
Level 14:

Maw – the revenge



Ziel: Vernichten Sie Maw, oder gehen Sie selbst unter.

Belohnung: zwei Sterne für Machtfähigkeiten. In diesem Level entscheidet sich, auf welcher Seite Sie stehen – auf der Seite des Lichts oder der Finsternis. Ihr bisheriges Verhalten nimmt darauf genauso Einfluß, wie die Entscheidung, welches Macht-Power-Up Sie wählen (helle oder dunkle Machtwelle). Von nun an sind Sie entweder ein Dunkler Jedi oder ein Jedi-Ritter der hellen Seite.



Weg: Maw ist nicht allzu schwer zu besiegen, allerdings kann man kaum Machtfähigkeiten gegen ihn einsetzen. Das Laserschwert ist also wieder die Waffe Ihrer Wahl. Wenn Sie Maw ver-

letzen, wird er zuerst in den Zentralen Bereich der Brücke fliehen und danach zur Arena auf der anderen Seite. Verfolgen Sie ihn einfach, um seiner Existenz ein Ende zu bereiten.

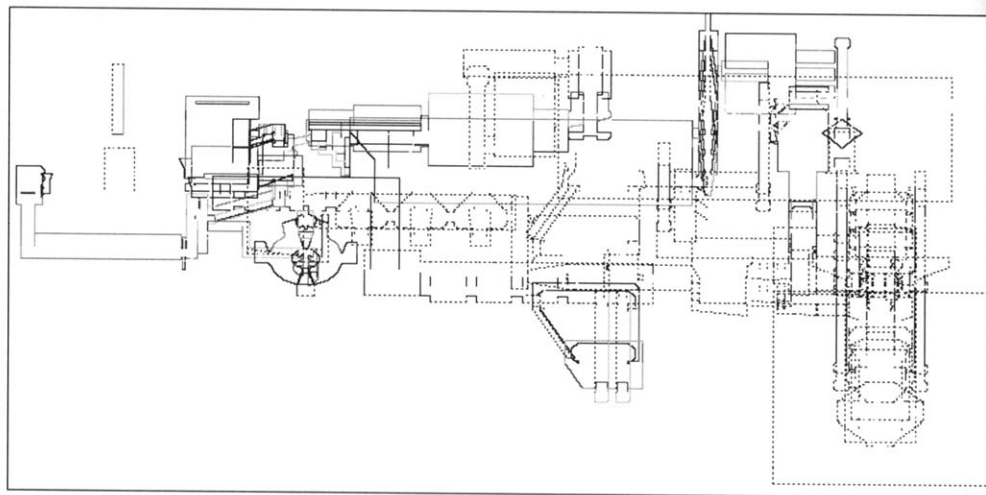
Um zur Arena zu gelangen, müssen Sie die Brücke entlanglaufen, dann in das Gebäude gehen und am Aufzug rechts auf den Absatz springen. Dann können Sie halb um das Gebäude herumlaufen, über die Brücke gehen und auf der anderen Seite hinaus zur Arena gelangen. Wenn Sie mit dem Aufzug nach unten fahren, finden Sie noch das eine oder andere Power-Up.

Nach dem Sieg über Maw werden Sie sehen, wer Sie sind und welcher Weg Ihnen bestimmt ist. Jerec wird jedoch weiterhin Ihr Feind bleiben, denn er will sich nicht aufhalten lassen, und er will die Macht des Tales auch mit niemandem teilen.

Jedi Knight

Level 15:

The falling ship oder Into the Dark Side



Ziel: Rennen Sie zur gekaperten Moldy Crow in der Landebucht, bevor das Frachtschiff im Canyon zerschellt.

Belohnung: Ein Stern, für die neutralen Machtfähigkeiten und Ihre drei Fähigkeiten der hellen oder dunklen Seite der Macht.



Weg: Laufen Sie geradeaus zur geschlossenen Tür. Schauen Sie nach links oben, und Sie werden einen Tunneleingang entdecken, zu dem Sie hinaufspringen müssen. Nach ein paar Versuchen klappt das bestimmt. Schneiden Sie sich nun Ihren Weg mit dem Laserschwert durch die beiden Gitter hindurch, und lassen Sie sich in den Schacht fallen. Wenn Sie in den nächsten Raum fallen, werden Sie einen Ventilator sehen. Genau hinter dem Ventilator ist ein Gitter, durch das Sie sich hindurchschneiden

können. Tun Sie das beim nächsten Ventilator ebenso, laufen Sie dann den Gang entlang, und springen Sie in eine rot beleuchtete Grube. Springen Sie von dort durch eine der ovalen Öffnungen mit den roten Lichtern und in den Tunnel darunter. Der Tunnel hat zwei weitere ovale Öffnungen, an denen Sie vorbei laufen und in einen rechteckigen Raum springen. Rechts und links am Rand sind Tunnel. Nehmen Sie den linken Tunnel, und folgen Sie ihm, bis Sie an ein Loch in einem Trichter kommen. Laufen Sie in den Trichter hinein, und springen Sie Richtung des Kreuzes in der zylinderförmigen Vertiefung. Einer der vier Eingänge führt zu einem Tunnel mit roten Paneelen an der Wand.



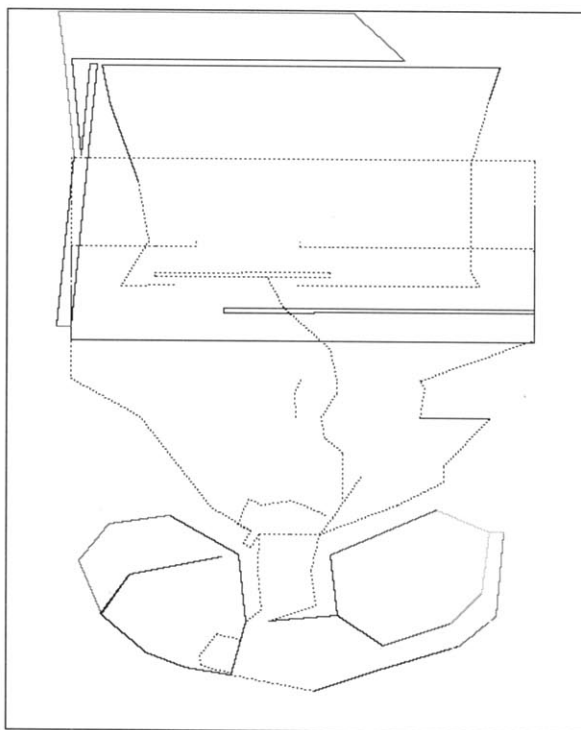
JediKnight

Folgen Sie diesem Tunnel, bis Sie in einem Raum mit einigen Kisten und zwei Rampen stehen. Nehmen Sie die nach unten führende Rampe zur Tür, gehen Sie hindurch, und folgen Sie den roten Pfeilen in einen Raum. Betätigen Sie dort beide Schalter. Der eine wird die Bremstriebwerke starten, um den Sturz des Schiffes zu verlangsamen, und der andere wird die Moldy Crow in die Landebucht absenken. Laufen Sie wieder hinaus und die beiden Rampen nach oben. Zuerst werden Sie an einigen blinkenden Pfeilen vorbeilaufen, die in die Richtung zeigen, aus der Sie kommen, dann aber werden die Pfeile in die Richtung zeigen, in die Sie gerade laufen. Folgen Sie diesen Pfeilen und den Tunneln, bis Sie eine Rampe erreichen. Laufen Sie die Rampe hinunter und durch die Tür am Fuße der Rampe. Gleich rechts bei der Tür müssen Sie einen Schalter betätigen, um die »Gangway« nach oben zu fahren. Sobald die Brücke oben ist, rennen Sie hinüber zur Crow, und machen Sie, daß Sie da rauskommen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.

Level 16:

Sariss – Jedi battleground oder Yun – Battle to the death



Jedi Knight

Ziel: Besiegen Sie als Jedi der hellen Seite Sariss und als dunkler Jedi noch einmal Yun, der seinen Weg zur hellen Seite der Macht gefunden zu haben scheint.

Belohnung: Zwei Sterne zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten. Sie sind jetzt ein Jedi-Meister (Jedi Master), und Sie erhalten die Fähigkeiten Absorption oder Zerstörung.

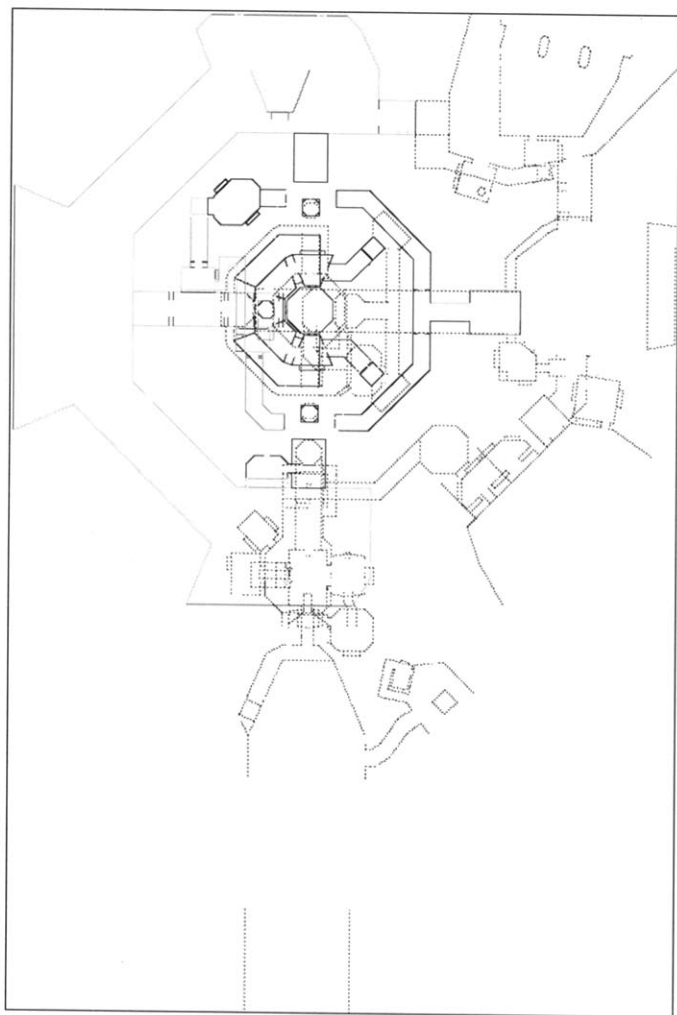
Weg: Wenn Sie gegen Sariss antreten, dann bleiben Sie möglichst viel in Bewegung, versuchen Sie, die »Überredung« einzusetzen, und schlagen Sie zu, wenn Sariss ihre Deckung durch einen Schlag fallen läßt.



Wenn Sie zur dunklen Seite der Macht gehören, dann stehen Sie erneut Yun gegenüber. Er wird selbst sehr oft die »Überredung« einsetzen, und der beste Weg, ihn zu besiegen, dürfte sein, ihn in die Enge zu treiben, um ihn dann mit Machtblitzen und dem Laserschwert zu besiegen.

Für beide Kämpfe gilt, daß das Plateau, auf dem Sie stehen, keine gute Arena für Ihren Kampf ist. Unten im Canyon liegt das zerstörte Schiff. Versuchen Sie dort, aus der Reichweite der Machtfähigkeiten von Sariss zu kommen bzw. locken Sie Yun in das Schiff hinein, und versuchen Sie, ihn dort zu besiegen. Es finden sich im Schiff einige Teile, die sich gut für den »Machtwurf« einsetzen lassen.



Level 17:**The valley tower ascent**

JediKnight

Ziel: Aktivieren Sie das interne Fracht-Beförderungssystem, es sollte Ihnen den Zugang zum Tal ermöglichen. Begeben Sie sich durch das Abluftsystem in die Zentrale und von dort über den Wartungsraum zum Aufzug, der Sie in den Hauptkomplex befördert.

Belohnung: Ein Stern, zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten.

Weg: Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, und laufen Sie dann die Rampe vor Ihnen hinauf. Betreten Sie den Kontrollraum, und legen Sie den Schalter um. Laufen Sie dann schnell hinaus und durch die offene Tür rechts. Laufen Sie an dem riesigen AT-AT-Geher vorbei und zum Aufzug. Fahren Sie mit ihm nach oben.

Auf dem nächsten Absatz müssen Sie den Schalter betätigen, um die Tür zu öffnen. Gehen Sie hindurch und in den Raum dahinter. Die erste Rampe links führt zu einem Schalter, mit dem Sie das rote Kraftfeld deaktivieren können. Laufen Sie wieder hinunter, und nehmen Sie rechts den Aufzug, der nun nicht mehr von dem

Kraftfeld geschützt ist. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Rennen Sie über die kreuzförmigen Träger und nach links, damit Sie direkt vor dem Gitter in der Wand stehen. Zerschneiden Sie es mit Ihrem Schwert und ebenso das zweite Gitter dahinter. Laufen Sie weiter, bis Sie in einem gelb beleuchteten Raum stehen. Laufen Sie weiter, und springen Sie in den Schacht hinunter. Während Sie fallen, drehen Sie sich um 180°! Und landen Sie auf dem Vorsprung unter Ihnen. Dort finden Sie einen Schalter, den Sie umlegen müssen.

Missionsziel erfüllt.



Drehen Sie sich wieder um, und springen Sie auf eine der Frachtkisten, die an Ihnen vorbei nach oben schweben. Lassen Sie sich von einer Kiste nach oben tragen, und springen Sie auf den Absatz, von dem Sie kamen. Laufen Sie den Gang zurück, und fahren Sie mit dem Aufzug zwei Etagen nach oben. Laufen Sie nun über die Förderbänder, und springen Sie auf den Absatz darüber. Laufen Sie links durch die Tür, und zerstören Sie die Treibstofftanks. Laufen Sie in den Gang, der durch die Treibstofftanks verborgen war, und schnappen Sie sich die Power-Ups. Begeben Sie sich nun wieder nach draußen zu den Förderbändern, springen Sie auf eine der Kisten, und lassen Sie sich von ihr die Rampe hinunter und in den nächsten Tunnel tragen.

Fahren Sie mit der Kiste fast ganz nach oben, und Sie werden über sich einen Absatz sehen, auf den Sie springen müssen, um an den Rail-Detonator und die anderen Power-Ups zu gelangen. Lassen Sie sich nun an den Kisten vorbei den Schacht nach unten fallen, springen Sie erneut auf eine Kiste und dann in den Tunnel-

eingang auf der Seite des Schachts. Springen Sie von dort aus in den Luftschacht, und vermeiden Sie es dabei, auf einem der Absätze zu landen, so daß Sie vom Luftstrom nach oben getragen werden. Oben angekommen, bewegen Sie sich nach vorne und aus dem Luftschacht auf den Vorsprung, knapp unterhalb des Oberen Ausgangs des Luftschachts.

Lassen Sie sich Absatz für Absatz nach unten fallen, bis Sie zu dem großen Aufzug gelangen können, der in derselben Wand eingebaut ist wie der Ausgang des Luftschachtes. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, laufen Sie etwas nach vorne, und fahren Sie mit dem kleinen Aufzug, den Sie links von sich in einem Raum finden können, wieder nach unten. Sie werden in einem Raum ankommen, der zu einer Brücke über einen Luftschacht führt. Wenn der Luftstrom aussetzt, rennen Sie mit »Machtgeschwindigkeit« in den Tunnel hinein, um ein Versteck mit Power-Ups zu finden. Sobald der Luftstrom das nächste Mal aussetzt, rennen Sie auf dem gleichen Weg wieder zurück. Springen Sie auf die andere Seite der

JediKnight

Brücke, und laufen Sie dort die Steinrampen nach oben.

Laufen Sie die Rampe nach oben, bis Sie einen Schalter finden. Betätigen Sie ihn, und sehen Sie nach oben. Eine große Plattform bewegt sich über Ihnen. Rennen Sie jetzt schnell den Weg zurück zum Aufzug, fahren Sie nach oben, gehen Sie durch die Tür, und laufen Sie nach rechts zu der Plattform. In der Wand ist ein Schalter, mit der Sie die Plattform über den Canyon bewegen können. Rennen Sie weiter, bis Sie einen Raum mit einigen Benzintanks finden. Zerstören Sie sie, und räumen Sie das Versteck von Power-Ups darunter aus. Verlassen Sie nun den Raum, und gehen Sie zum Rand des Abgrundes. Lassen Sie sich auf den Absatz unter Ihnen fallen, gehen Sie weiter, und nehmen Sie den Aufzug nach oben.

Auf dem Absatz, auf dem Sie ankommen, führt eine Rampe nach oben, der Sie folgen müssen. Klettern Sie auf die Aufzugs-Plattform, aktivieren Sie den Aufzug, und fahren Sie wieder einmal nach oben. Oben angekommen, laufen Sie an der Rampe

vorbei, um die Ecke, einen Gang entlang, an den Abluftöffnungen vorbei bis zum nächsten Aufzug. Der Aufzug bringt Sie eine Etage höher, wo Sie um die Ecke den Windkanal entdecken. Lassen Sie sich so in den Tunnel fallen, daß Sie in den Gang links unten rutschen. Folgen Sie dem Gang zu einer Tür, öffnen Sie diese, und laufen Sie links den Gang hinunter.

Folgen Sie den Rampen unter den Rohren, und klettern Sie auf der anderen Seite wieder nach oben. Betätigen Sie den Schalter, den Sie dort finden, und kriechen Sie wieder unter die Rohre. Im anderen Raum gibt es einen weiteren Schalter, den Sie jetzt umlegen müssen. Rennen Sie dann in die Rohre, lassen Sie sich in die Vertiefung fallen, schauen Sie geradeaus, öffnen Sie die Türen unter sich, und lassen Sie sich nach unten fallen.

Missionsziel erfüllt.



Vor sich finden Sie einen Schalter, der darauf wartet, von Ihnen betätigt zu werden. Laufen Sie einen der Gänge entlang, und hüpfen Sie in den Aufzug, der Sie eine Etage nach oben bringt. Folgen Sie den Gängen weiter, bis zu einer Rampe, die zu einer Doppeltür führt. Öffnen Sie diese Tür, und laufen Sie den Gang weiter, bis zu einem Luftkanal und einem Absatz. Laufen Sie diesen Absatz entlang, bis etwa zur Mitte, wo Sie einen Raum finden, in dem ein Schalter umgelegt werden muß.

Missionsziel erfüllt.

Springen Sie von dem Absatz herunter und in den großen Luftkanal. Lassen Sie sich nach oben tragen. Wenn Sie durch das Loch im Dach getragen werden, gehen Sie etwas zur Seite. Laufen Sie in die beiden Tunnel, die Sie dort entdecken können, um noch einmal Power-Ups einzusammeln, und springen Sie dann wieder in den Luftstrom. Lassen Sie sich vom Luftstrom ganz nach oben in den Kontrollraum tragen. Zerschneiden Sie dort das Gitter, und kriechen Sie weiter bis in den Aufzug.

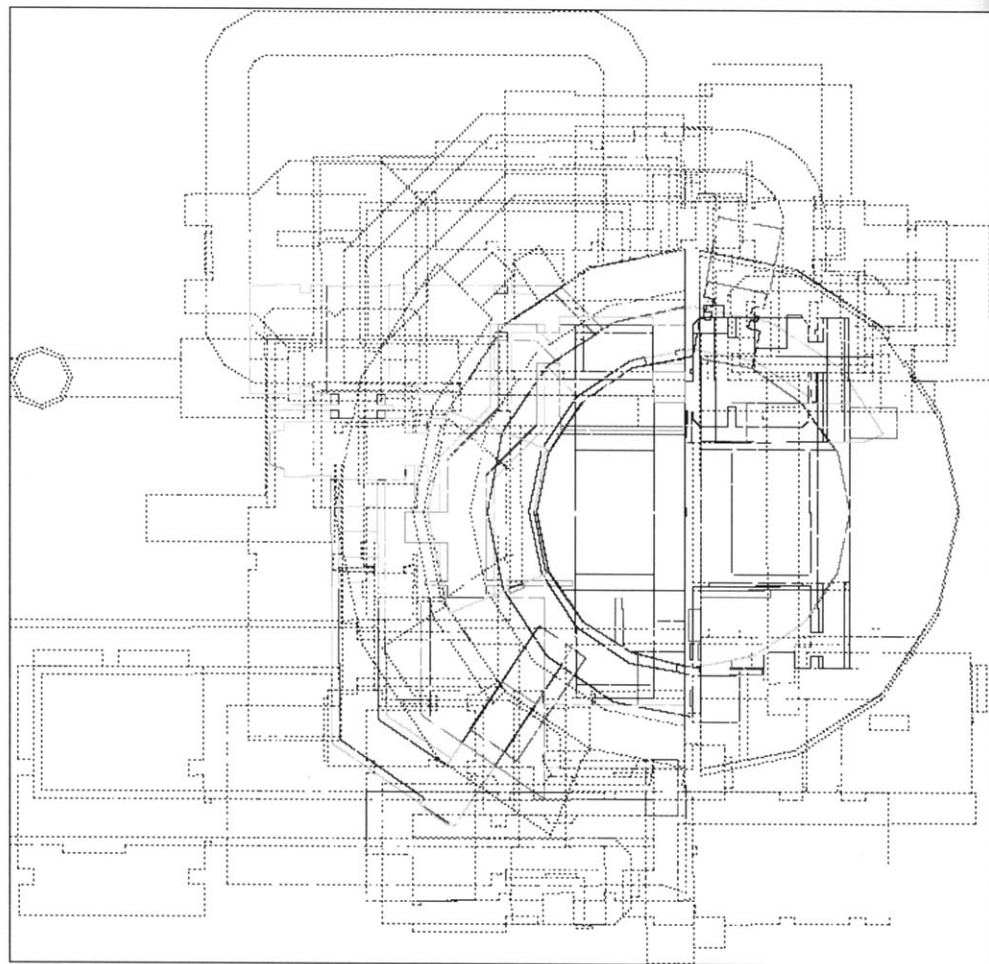
Mission erfolgreich abgeschlossen.



Jedi Knight

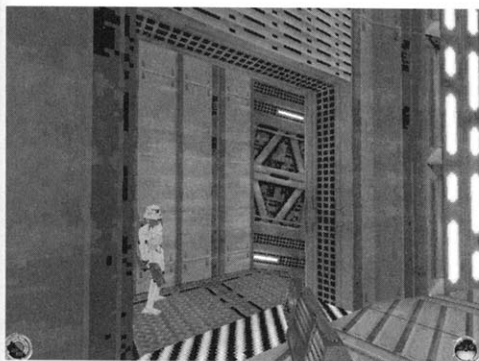
Level 18:

Descent into the valley



Ziel: Bahnen Sie sich weiter Ihren Weg zum Herzen des Tals der Jedi.

Belohnung: Drei Sterne zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten. Sie haben nun den Rang eines Jedi Lords oder eines Dunklen Lords erreicht, die höchste Stufe der Macht.



Weg: Fahren Sie mit dem Aufzug ganz nach oben und durch die Tür. Ihr primäres Ziel ist es, die Ladung, die über Ihnen hängt, Stück für Stück abzusenken. Gehen Sie durch den Raum und auf der anderen Seite die langgezogene Rampe im Uhrzeigersinn hinunter. Unten betätigen Sie den Schalter, um den kleinen Aufzug zu rufen. Oben angekommen, müssen Sie sich nach unten in die Ladebucht

fallen lassen. Wenn Sie mit einem Machtsprung den Absatz gegenüber erreichen, nehmen Sie von diesem Sprung fast keinen Schaden. Hier unten gibt es wieder einen Aufzug, mit dem Sie nach oben fahren. Springen Sie in das Loch über Ihnen, kriechen Sie nach vorne, und springen Sie dann in das kleine quadratische Loch gegenüber, um einige Power-Ups einzusammeln. Springen Sie dann nach unten, und folgen Sie dem Tunnel in den Raum mit der Rampe. Klettern Sie dort auf die Kiste, und springen Sie dann auf den Absatz über der Kiste. Dort befindet sich ein Versteck mit Power-Ups. Jetzt geht es wieder nach unten und die Rampe hinauf.

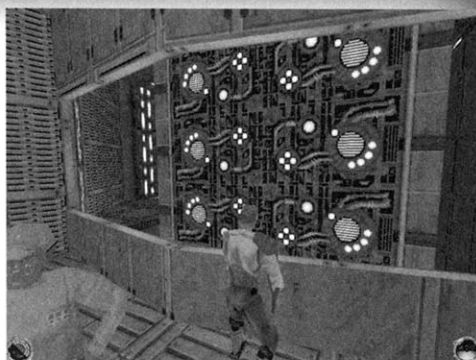
Der folgende Gang wird Sie zu zwei Türen bringen. Rechts die verschlossene Tür zum Kontrollraum und geradeaus eine weitere Tür. Gehen Sie durch diese, und im nächsten Raum durch die Tür rechts von Ihnen. Laufen Sie wieder den Gang im Uhrzeigersinn weiter und auch die Rampe nach unten. Sie stehen jetzt in einem Raum mit einem großen Loch in der Mitte. Laufen Sie am Rand weiter, und springen Sie auf das Dach des näch-

Jedi Knight II

sten Ganges, wo einige Power-Ups auf Sie warten. Drehen Sie sich um, und schießen Sie mit dem Rail-Detonator unter die Rampe. Springen Sie herunter, und holen Sie sich auch die Power-Ups, die dort in der Wand versteckt waren. Laufen Sie jetzt in den nächsten Gang, und rufen Sie den Aufzug.

Im Aufzug betätigen Sie den Schalter, und fahren Sie los. Sobald der Aufzug hält, laufen Sie zur äußeren Brücke hinüber und öffnen die Türe dort mit dem Schalter daneben. Im Raum müssen Sie den Schlüssel zum Kontrollraum mitnehmen und den Raum dann durch die andere Tür verlassen. Fahren Sie nun mit dem nächsten Aufzug wieder nach oben, und springen Sie von dort herunter, um in einen Tunnel zu gelangen. Folgen Sie diesem Tunnel, und laufen Sie dann die Rampe hinauf zur Tür des Kontrollraums. Innen müssen Sie nun noch den Schalter betätigen, mit dem Sie die Ladung absenken können.

Missionsziel erfüllt.



Verlassen Sie den Kontrollraum, und gehen Sie durch die Tür rechts von Ihnen. Weiter geht es durch die nächste Tür und dann im Uhrzeigersinn den Gang entlang. Gehen Sie um die Grube herum, und nehmen Sie auf der anderen Seite den Aufzug nach unten. Laufen Sie über die Brücke und durch die beiden Türen, bis Sie bei der Ladung sind. Legen Sie den Schalter um, damit sich die Fracht in Bewegung setzt. Sobald sie an Ihnen vorbei ist, springen Sie auf, drehen sich zur Wand und laufen nach links zum Absatz und durch das Loch im Boden hinunter. Folgen Sie dem Gang, nehmen Sie die linke Abzweigung und die nächste Tür. Dort befindet sich ein Aufzug, der Sie nach unten bringt. In dem Raum befindet sich

ein Schalter, mit dem Sie die Ladung nochmals absenken können. Verlassen Sie den Raum, und folgen Sie dem Gang zur rechten Abzweigung. Springen Sie auf die sich drehende Fracht, und versuchen Sie dort, auf die untere Etage zu springen. Vorsicht, hier kann es sehr leicht sehr weit nach unten gehen! Heil unten angelangt, finden Sie eine Tür.

Missionsziel erfüllt.

Hinter der Tür geht es den Gang rechts entgegen des Uhrzeigersinns nach unten, wo Sie drei Schalter finden und betätigen können. Folgen Sie der Brücke und den Gang entlang bis zum Aufzug, der Sie wieder nach unten bringt. Laufen Sie durch den felsigen Gang. Kurz darauf wird der Gang wieder felsig, drehen Sie sich nun nach rechts um, und schießen Sie auf die Wand hinter sich. Sammeln Sie die Power-Ups ein, und laufen Sie weiter, bis Sie an einen Abgrund gelangen.

An diesem Abgrund müssen Sie auf die Brücke springen und auf ihr weiterlaufen, bis Sie zu einer Rampe

kommen, die nach oben führt. Zerschießen Sie die brüchige Wand, um an die dahinter versteckten Power-Ups zu gelangen. Laufen Sie die Rampe nach unten, und gehen Sie dann ganz nach rechts. Betreten Sie den Raum, gehen Sie durch die Tür, und lassen Sie sich durch das mit Warnfarben markierte Loch im Boden fallen. Gehen Sie zur Tür hinaus, und springen Sie auf den dreieckigen Absatz gegenüber. Folgen Sie diesem Absatz, laufen Sie die schmale Mauer entlang, und springen Sie wieder auf den Absatz gegenüber. Wenn Sie den Schalter dort betätigen, fährt unter Ihnen eine Brücke heran. Lassen Sie sich auf diese Brücke fallen, und laufen Sie geradeaus weiter. Gehen Sie den Gang rechts entlang, durch die Tür und die Rampen hinauf. Über der letzten Rampe ist ein Vorsprung, auf den Sie springen müssen.

Springen Sie die einzelnen Vorsprünge hinauf bis ganz nach oben. Lassen Sie sich von dort auf den äußerst schmalen und gefährlichen Absatz fallen, und laufen Sie auf ihm entlang bis zum Ende. Dort befindet sich ein Raum mit Power-Ups. Verlassen Sie



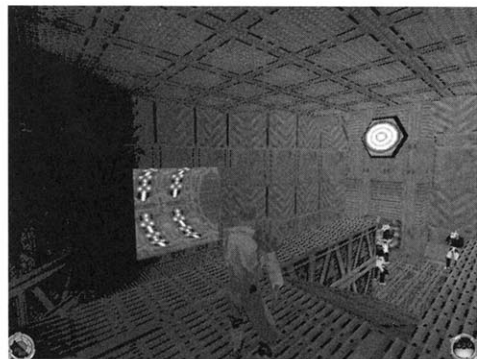
Jedi Knight

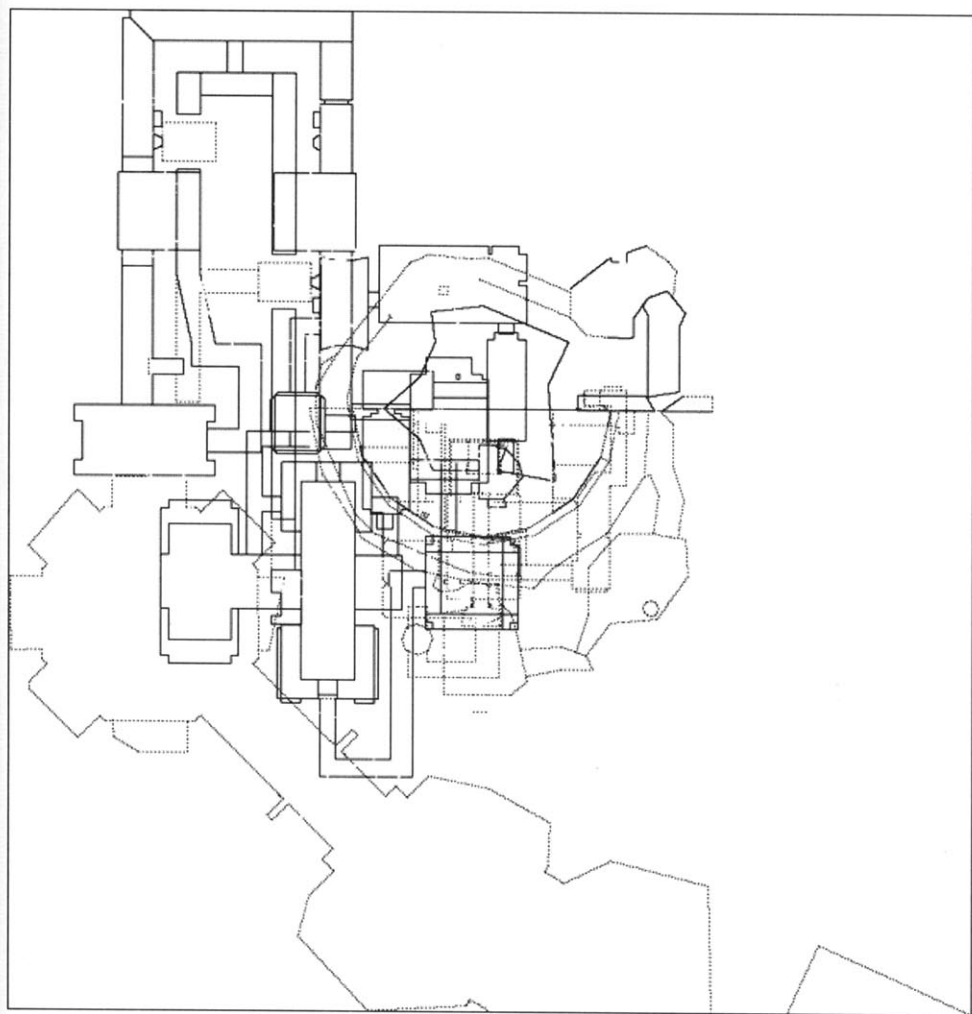
den Raum, und springen Sie auf dessen Dach. Gehen Sie durch die Öffnung, und folgen Sie dem Gang zu einem Raum mit einer Rampe.

Missionsziel erfüllt.

Laufen Sie die Rampe hinunter, und drücken Sie dort den Knopf. (Drück aufs Knöpfchen, Max ...) Mit diesem Schalter unterbrechen Sie kurzfristig den Luftstrom im Tunnel. Springen Sie in den Schacht, solange der Luftstrom noch bläst, damit er Ihren Sturz abbremst. Unten angelangt, schneiden Sie sich schließlich noch den Weg durch das Gitter unter Ihnen.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 19:**The valley of the Jedi**

Jedi Knight

Ziel: Suchen Sie sich Ihren Weg durch die Ausgrabungen des Imperiums direkt zur Begräbniskammer im Tal der Jedis.

Belohnung: Ein letzter Stern zur Steigerung Ihrer Machtfähigkeiten.

Weg: Laufen Sie den Gang entlang und die Rampe nach oben. Rechts sehen Sie eine Tür, die in einen Raum mit einer weiteren Rampe führt. Laufen Sie diese Rampe nach unten, bis Sie an einen Aufzug gelangen. Rufen Sie den Aufzug mit dem Schalter, und fahren Sie hinunter bis zum ersten Stop. Verlassen Sie den Aufzug, und springen Sie auf die Kiste. Springen Sie von dort nach oben zum nächsten Absatz, wo Sie ein Versteck einiger Power-Ups finden.



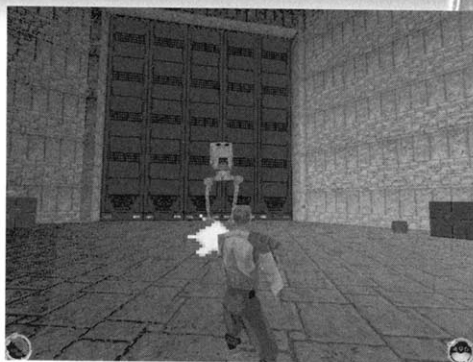
Gehen Sie zurück zum Aufzug, und fahren Sie weiter nach unten. Im folgenden Raum sehen Sie eine Art Container in der Mitte, auf den Sie mit einem gewaltigen Machtsprung hinaufspringen können. Laufen Sie über die Brücke, und springen Sie zum Fenster hinaus, wo Sie auf dem Absatz einige Power-Ups finden. Wenn Sie nun nach oben sehen, sehen Sie einen Felsvorsprung, auf dem ein weiteres Versteck von Power-Ups ist. Zurück auf dem Dach des Containers, sehen Sie in Richtung Aufzug. Dort ist ein Fenster, auf dem weitere Power-Ups liegen. An diese gelangen Sie entweder durch einen gewagten Sprung oder indem Sie nach draußen gehen und von dort auf das Fenstersims springen. Sobald Sie alle Power-Ups eingesammelt haben, wird es Zeit, das Gitter im Dach des Containers zu zerschneiden und sich hindurchfallen zu lassen.

Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, und schicken Sie ihn wieder hinauf, damit sie an die darunter versteckten Power-Ups gelangen können. Fahren Sie mit einem weiteren

Aufzug nach unten, und laufen Sie nach draußen.

Missionsziel erfüllt.

Folgen Sie dem Weg im Uhrzeigersinn um den Bohrer herum, bis Sie den Bohrkopf sehen können. Lassen Sie sich durch das Loch im Boden fallen, und folgen Sie den Räumen wieder im Uhrzeigersinn, bis Sie zu einem Raum mit einer Sackgasse rechts kommen. Die Sackgasse hat eine brüchige Wand, hinter der wieder einmal Power-Ups versteckt sind. Drehen Sie sich um, und laufen Sie in den nächsten Raum und hinunter in den abschüssigen Tunnel. Am Ende des Tunnels befindet sich ein Raum mit einer niedrigen Stahlrampe. Neben dieser Rampe ist eine Wand, die Sie zerschießen können, um an die dahinter versteckten Power-Ups zu gelangen.



Laufen Sie die Rampe hinauf und in den nächsten Raum hinein. Sie laufen nun in einen Tunnel hinein, der zwei Ausgänge hat, die beide in denselben Raum führen. In diesem Raum stehen Sie zwei Kell-Drachen gegenüber, die Sie nacheinander besiegen müssen. Die beste Taktik ist, die Drachen zuerst mit Granaten oder Rail-Geschossen zu bearbeiten und sie dann mit dem Laserschwert zu besiegen.

Lassen Sie sich nun durch die Öffnung im Boden fallen, die der Drache bewacht hat. Versuchen Sie dabei, in den Tunnel zu springen, der sich etwa in der Mitte des Schachts öffnet. Folgen Sie diesem Tunnel nach oben, bis Sie in einem Raum stehen, an des-

Jedi Knight

sen Wänden einige Absätze zu sehen sind. Nehmen Sie den Gang am Fuße der Absätze, und laufen Sie weiter in den nächsten Raum mit einer Rampe. Lassen Sie sich dort durch den Schacht nach unten fallen.

Missionsziel erfüllt.

Öffnen Sie die Steintür vor sich durch viermaliges Drücken des Wandpanels (Schalters), auf dem vier Hände abgebildet sind. Laufen Sie nun zur nächsten Tür, und betätigen Sie den Schalter fünf Mal, damit sich die Tür wieder schließt. Rennen Sie durch die Tür, bevor Sie sich vor Ihnen geschlossen hat.

Sie werden in einem Raum ankommen, in dem eine Öffnung durch Kisten versperrt ist. Hier geht es nicht weiter, und Sie müssen eine alternative Route finden.

Laufen Sie also den Gang entlang und an dem ersten Gewicht vorbei. Links davon wartet eine brüchige Wand mit einigen Power-Ups auf Sie. Laufen Sie am zweiten Gewicht vor-

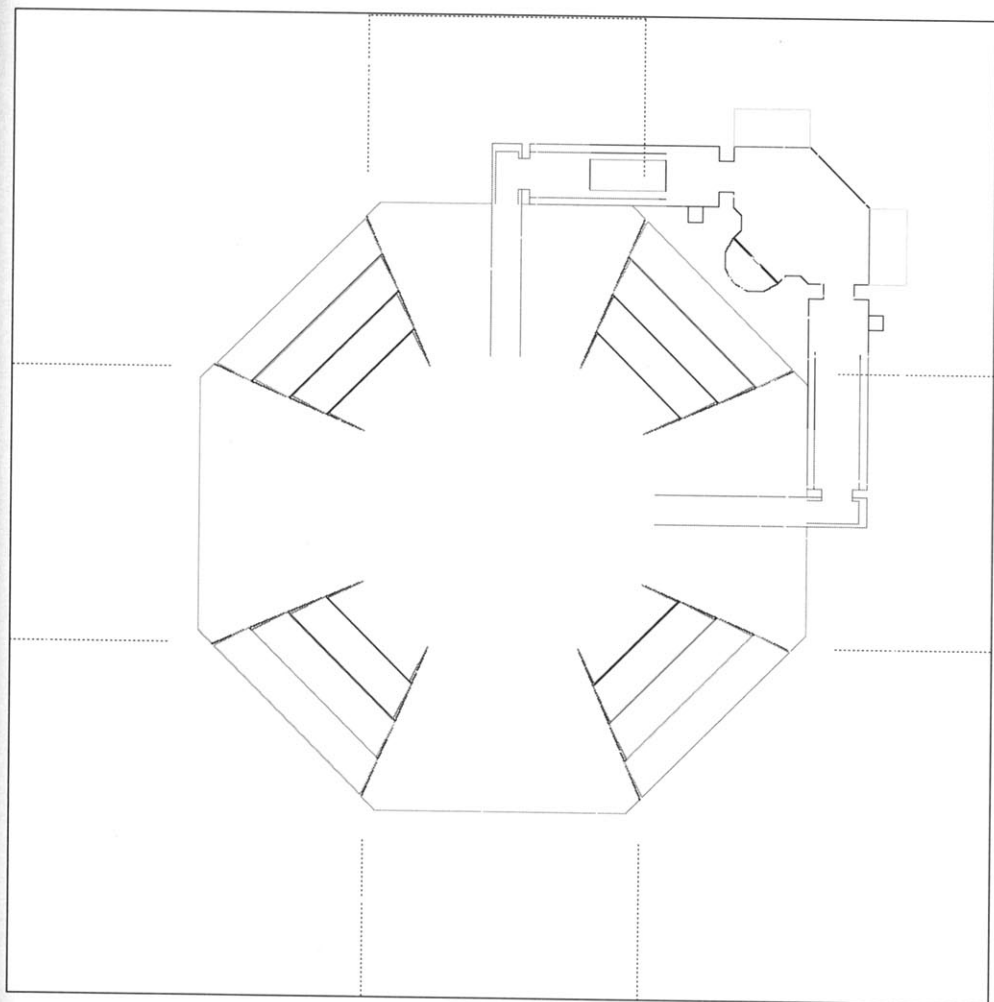
bei, und lassen Sie sich dahinter in einen Raum mit einigen Kisten fallen.

Missionsziel erfüllt.

Nun geht es über die Kisten weiter und dann nach links bis zu einer großen Tür. Auf der anderen Seite steht ein AT-ST-Geher, den Sie entweder mit dem Rail-Detonator, dem Erschütterungsgewehr oder dem Schwert zu Leibe rücken. Der Kommando-Soldat im Inneren hat den roten Schlüssel, mit dem Sie die Tore öffnen können.

Mission erfolgreich abgeschlossen.



Level 20:**Boc – the crude oder Boc – a nuisance**

Jedi Knight

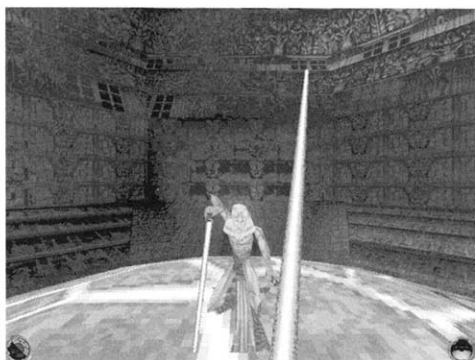
Ziel: Boc ist der letzte der dunklen Jedis, die noch zwischen Ihnen und Jerec stehen. Beseitigen Sie ihn, und treten Sie dann Jerec gegenüber.

Weg: Boc ist ein sehr schwieriger Gegner, durch sein ständiges Herumgehüpfe ist es schwer, ihm beizukommen.

Als Jedi der hellen Seite sollten Sie die Fähigkeiten »Überredung« und »Blenden« möglichst oft einsetzen, um sich an ihn heranzuschleichen und ihn schlagen zu können.

In jedem Fall ist es dringend nötig, daß Sie Ihr Laserschwert blind beherrschen, sonst werden Sie unterliegen.

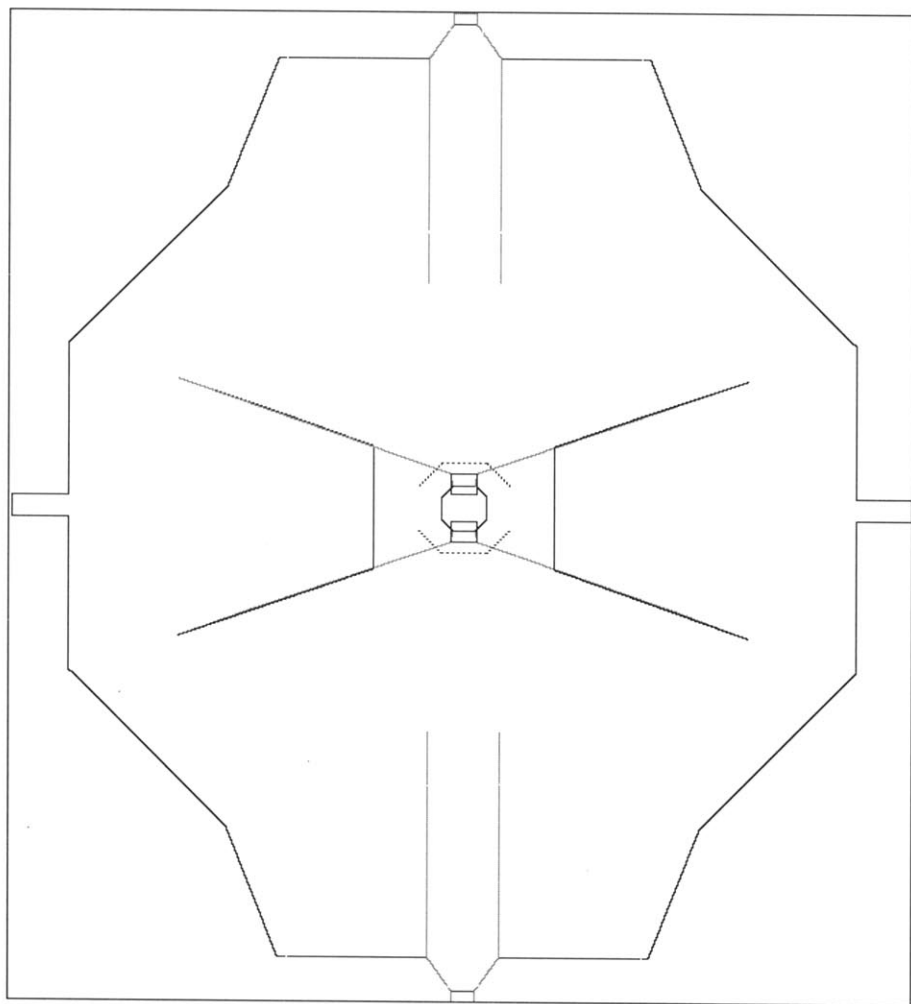
Auf einer Seite der Halle geht es in einen Raum, in dem sich viele nette Dinge finden lassen, mit denen man mit »Machtwurf« um sich werfen kann. Außerdem finden Sie dort noch einen Bacta Tank.



Als dunkler Jedi haben Sie die Möglichkeit, Boc mit Ihren zerstörerischen Fähigkeiten unter Druck zu setzen und ihn anschließend mit dem Laserschwert zu beseitigen.

Level 21:

Jerec – the force within oder Jerec – Battle for power



JediKnight II

Ziel: Stellen Sie sich Ihrem letzten und größten Feind, Jerec, dem dunklen Jedi-Lord. Verhindern Sie, daß er die Macht des Tals an sich reißen kann, oder holen Sie sie sich selbst.

Weg: Dies ist der letzte Kampf, den Sie bestehen müssen. Als Jedi der hellen Seite gilt es, Jerec zu stoppen, bevor er sich die Kräfte des Tals aneignen kann und zu einem unbesiegbaren Wesen wird. Als dunkler Jedi ist es Ihr Ziel, selbst dieses Wesen zu werden.



In beiden Fällen müssen Sie zuerst an Jerec vorbei, der der schwierigste Gegner ist, den Sie sich vorstellen können. Er zeigt die gesamte Palette der Fähigkeiten, über die ein dunkler Jedi verfügt, und es ist nur schwer möglich, dagegen anzukommen. Als Jedi der hellen Seite ist die Fähigkeit »Absorption« überlebenswichtig, als dunkler Jedi müssen Sie viel in Bewegung bleiben, damit Jerec möglichst wenig seiner Kräfte gegen Sie einsetzen kann. Ansonsten gilt es, mit dem Laserschwert besser zu sein als er. Aber das ist noch nicht alles.

Jedesmal, wenn Sie Jerec schwer zugesetzt haben, läuft er zu dem Turm in der Mitte der Kammer und läßt sich von dem Luftstrom in den Raum an der Spitze tragen, wo er seine Kräfte wieder auftankt. Währenddessen zieht er mit Hilfe der Macht die beiden riesigen Steinstatuen immer weiter in Richtung Turm, um die Eingänge zu verschließen. Gelingt ihm das, haben Sie verloren.

Sie müssen folgendes tun: Setzen Sie die Machtgeschwindigkeit ein, und laufen Sie hinter die beiden Statuen. Dort befindet sich jeweils ein Schalter, mit dem Sie die Statuen stoppen können. Nun müssen Sie in den Raum an der Spitze des Turmes gehen und nach Jerec mit Ihrem Laserschwert schlagen, um so seinen Regenerationsprozeß zu unterbrechen. Dies müssen Sie einige Male wiederholen, während Jerec mit jedem Mal schwächer wird. Schließlich ist er so schwach, daß Sie ihn endlich besiegen können.

Und nun freuen Sie sich auf einen unterhaltsamen Schlußfilm.



The End

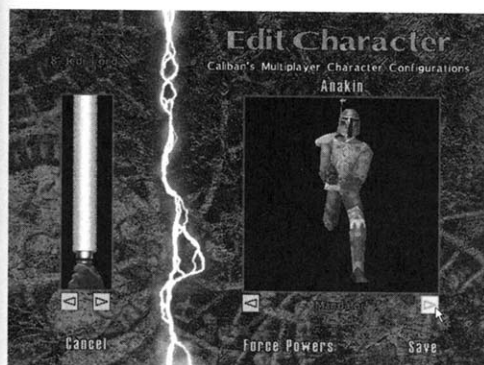
Jedi Knight

Multiplayer

Kapitel 6

Wie die meisten 3D-Spiele wird auch Jedi Knight im Mehrspielermodus erst richtig schön. Leider steht bei den meisten Leuten nicht unbedingt ein Netzwerk im Keller, und das Spiel über das Internet ist hierzulande leider doch etwas langsam und teuer.

Auf die Einstellungen und Möglichkeiten des Mehrspieler-Modus wollen wir an dieser Stelle nicht näher eingehen, da das Handbuch hierzu äußerst ausführlich und gut geschrieben ist.



Statt dessen wollen wir Ihnen einige Befehle vorstellen, die Sie über die Konsole eingeben können. Weitere Konsolenbefehle finden Sie dann unter dem Kapitel **Cheats**.

Um die Funktionen starten zu können, müssen Sie im Spiel die **Jedi-Knight-Konsole** aufrufen. Das machen Sie mit der Taste **[T]**. Danach geben Sie dann den entsprechenden Code ein.

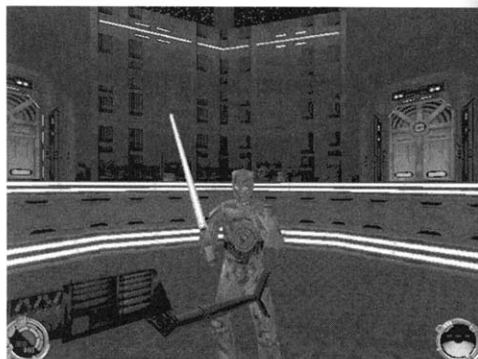
JediKnight

Code

Funktion

endlevel	Hiermit beenden Sie einen Level bzw. ein Spiel.
kick @	Mit diesem Code werfen Sie einen Spieler aus dem laufenden Spiel hinaus, wobei @ der Spielername ist. Diese Funktion kann nur auf dem Host des Spieles aufgerufen werden.
kill	Selbstmord
ping @	Hiermit testen Sie die Verbindungsgeschwindigkeit zu einem Mitspieler, wobei @ der Spielername ist.
team #	Dem Team mit der Nummer (#) beitreten. Die Teams sind 1, 2, 3, 4 bzw. rot, gelb, blau und grün.
warp xyz	Hiermit befördern Sie sich an eine beliebige Position auf der Karte, die durch die Koordinaten x, y und z angegeben wird.

Wir hoffen, daß Ihnen diese Befehle etwas weiterhelfen. Ansonsten wünschen wir Ihnen und Ihren Freunden viel Spaß beim Multiplayer-Spiel – und wenn Sie unbedingt das Spiel über das Internet testen wollen, dann schauen Sie doch mal auf die entsprechende WWW-Seite: <http://www.zone.com/asp/LAenter.asp>





Jedi Knight

CHEATS

Kapitel 7

Aha, Sie können es also wieder einmal nicht lassen und müssen zu unfairen Mitteln greifen? Naja, eigentlich kann man es Ihnen nicht verdenken, denn **Jedi Knight** ist manchmal schon ein ziemlich schweres Spiel, bei dem etwas Hilfe nun wirklich nicht schadet.

Im folgenden haben wir alle Cheats aufgelistet, die es in der Vollversion gibt. Weitere Cheats für den Multiplayer-Modus finden Sie im Kapitel **Multiplayer**.

Um die Cheats eingeben zu können, müssen Sie im Spiel die **Jedi-Knight-Konsole** aufrufen. Das machen Sie mit der Taste **[T]**. Danach geben Sie den Cheat ein, wenn angegeben, gefolgt von einem **on** oder **off** bzw. einem **1** oder **0**.

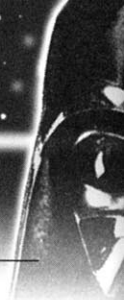
Cheat	Effekt
58581vr	Zeigt Ihnen die gesamte Karte mit allen Gegenständen und Gegnern an.
bactame	Heilt Sie vollständig und gibt Ihnen volle Schilde.
deeznuts	Steigert Ihren Macht-Level (Mana-Vorrat) um 1. Dieser Cheat kann viermal angewendet werden, bevor er wieder auf null springt und von vorne beginnt. Sehr praktisch zusammen mit imayoda , sithlord oder racooning .
eriemjh (on/off)	Flug-Modus. Damit laufen Sie über Wasser, Abgründe und ähnliches und können fliegen. Die Höhensteuerung erfolgt über die Tasten [X] und [C] . Sie brauchen allerdings etwas Übung, um damit gut umgehen zu können, aber für einen kurzen Flug reicht es immer.

Jedi Knight

Cheat

Effekt

imayoda	Sie werden zu einem Meister der hellen Seite der Macht mit allen Machtfähigkeiten dieser Seite, jedoch ohne ausreichend Mana. <i>Siehe dazu deeznuts!</i>
jediwannabe (on/off)	Unverwundbarkeit
pinotnoir #	Springen Sie zu einem ausgewählten Level. Das Zeichen # steht für die Levelnummer. Diesen Cheat sollten Sie von CD 2 aus verwenden, da es Probleme gibt, wenn Sie mit CD 1 spielen und einen Level aufrufen, der auf CD 2 ist. Auf CD 2 sind jedoch alle Level gespeichert.
racooning	Sie werden zu einem Über-Jedi mit allen Machtfähigkeiten, jedoch ohne ausreichend Mana. <i>Siehe dazu deeznuts!</i>
red5	Sie bekommen alle Waffen und maximale Munition.
sithlord	Sie werden zu einem Meister der dunklen Seite der Macht mit allen Machtfähigkeiten dieser Seite, jedoch ohne ausreichend Mana. <i>Siehe dazu deeznuts!</i>
slowmo (on/off)	Alles läuft in Slow-Motion ab. Dieser Cheat kann praktisch sein, wenn es um sehr heikle Situationen geht bzw. wenn sehr genaues Timing nötig wird.
thereisnotry	Level erfolgreich bestanden. Hiermit springen Sie einfach zum nächsten Level weiter, als hätten Sie den vorangegangenen geschafft.



Cheat	Effekt
wamprat	Hiermit erhalten Sie alle möglichen Items, also Schlüssel, Ausrüstung etc.
whiteflag (on/off)	Hiermit schalten Sie die künstliche Intelligenz der Gegner ab. Die Gegner stehen nur noch dumm in der Gegend herum, ohne Sie anzugreifen. Damit wird jeder Level zum Spaziergang – aber auch sehr langweilig.
yodajammies	Gibt Ihnen das maximale Mana, das Sie speichern können. Verwenden Sie am besten zuerst deeznuts und danach diesen Cheat, sobald Ihnen die Macht »ausgeht«.

So, und nun bleibt uns eigentlich nur noch, Ihnen viel Spaß beim Schummeln zu wünschen.



JediKnight

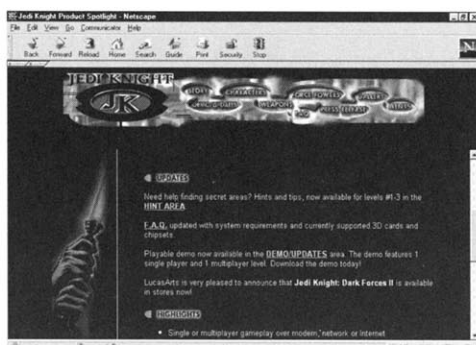


Kapitel 8

Während unserer Arbeit an diesem Buch waren wir natürlich auch ziemlich viel im Internet unterwegs, um Informationen zu sammeln. Dabei haben wir einige phantastische Seiten aufgespürt, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Wir haben uns bemüht, Ihnen eine gute Auswahl an Seiten in deutscher und englischer Sprache zusammenzustellen, aber die englischsprachigen Seiten enthalten meist mehr und aktuellere Informationen als die deutschsprachigen. Außerdem sind zur Zeit leider nur sehr wenige deutschsprachige Seiten zu **Jedi Knight** im Netz zu finden. Aber das dürfte sich mit der Zeit ändern. Schauen Sie einfach in eine der deutschen Suchmaschinen, und schlagen Sie nach!

LucasArts – Jedi Knight Homepage



<http://www.lucasarts.com/static/jk/default.htm>

Hier auf der offiziellen LucasArts Jedi Knight Homepage finden Sie viele Informationen und, sobald verfügbar, auch die aktuellsten Patches und Updates.

Hier lohnt sich ein kurzer Besuch immer.

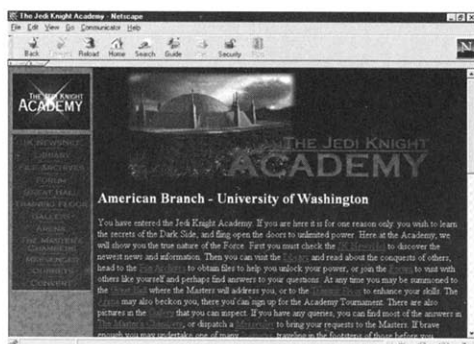
Jedi Knight

Englisch

JediKnight.com

Jedi Academy

<http://www.jediknight.com/jkindex.html>



Diese Seite ist zwar nicht sonderlich umfangreich, aber dafür kann man dort eine E-Mail-Adresse mit dem Domainnamen bekommen. Also z.B. kyle@jediknight.com.

Jedi Knight FAQ

<http://www.swgamers.com/jkfaq/>

<http://weber.u.washington.edu/~godfrei/academy/>

Diese Seite ist phantastisch gestaltet und enthält viele Informationen. Bereits beim Eintritt wählen Sie, ob Sie der hellen oder der dunklen Seite angehören, und dementsprechend unterschiedlich ist die Seite dann auch aufgebaut. Die Infos sind allerdings die gleichen.

Diese Seite sollte man gesehen haben!

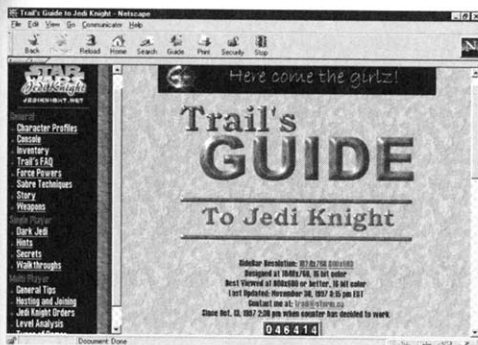
Diese Seite enthält das inoffizielle und äußerst umfangreiche Jedi Knight FAQ (Frequently Asked Questions). Wenn Sie Fragen haben oder einfach mal ein bißchen schmökern wollen, dann schauen Sie dort vorbei!

The Jedi Knight Outpost

<http://outpost.simplenet.com/JediKnight/>

Dieser Außenposten der Jedis ist eine gute Quelle für Informationen und für den Austausch mit anderen Spielern.

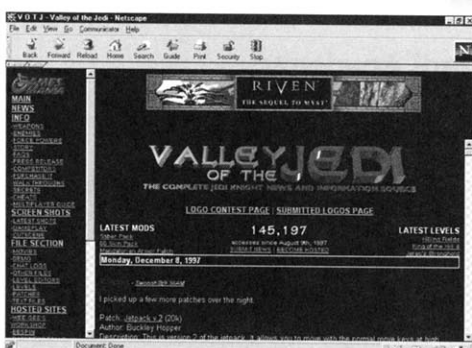
Trails Guide to Jedi Knight



<http://www.jediknight.net/trail/guide.html>

Unser absoluter Geheimtip! Mehr Tips und präzisere Informationen werden Sie nirgends finden! Auch die Mutterseite <http://www.jediknight.net/> sollte man gesehen haben!

Valley of the Jedi



<http://www.votj.com/>

Im Tal der Jedis finden Sie eine Vielzahl von Informationen, Dateien und Tips zum Spiel.

Jedi Knight

Deutsch

Christians Homepage

<http://www.snafu.de/~chrihof/index.html>

Eine nette Seite, auf der hoffentlich in Zukunft mehr Infos zu finden sein werden.

Jedi Knight Fan Page



<http://home.rhein-zeitung.de/~tfuhrman/JediKnight.html>

Sehr hübsch gestaltete Seite mit den meisten Infos und Dateien. Eigentlich die beste deutschsprachige Seite, wenn sie nur nicht so langsam wäre ...

Jedi Knight Homepage

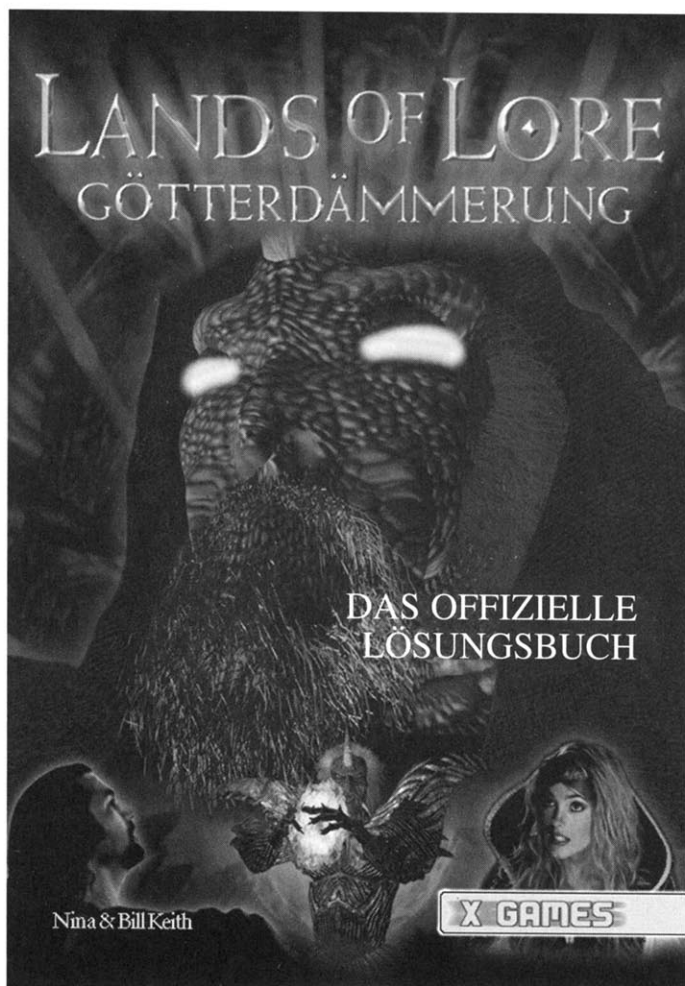
<http://www.stud.uni-wuppertal.de/~ea0239/jkframe.htm>

Nett aufgemachte Seite, mit guten Infos. Auch zu finden auf dem Power-Play-Server:

<http://www.magnamedia.de/powplay/leser/sites/jedi/lindner/dfjk1.htm>

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Lands of Lore Götterdämmerung

Das offizielle Lösungsbuch

Nina & Bill Keith

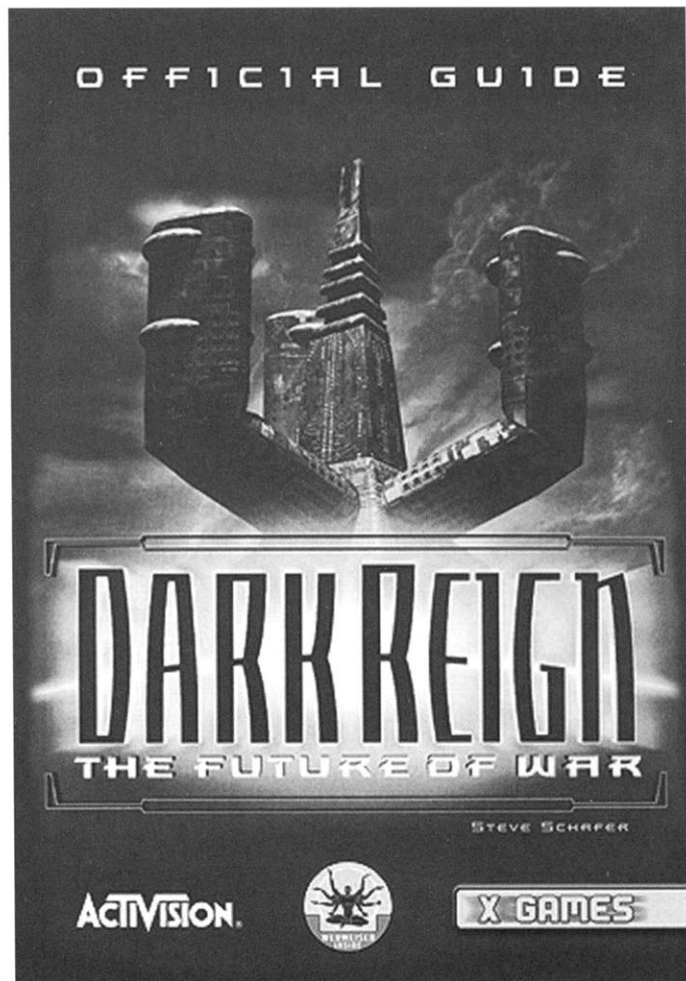
224 Seiten

ISBN 3-8272-9013-9

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Dark Reign

Steve Schäfer

Official Guide

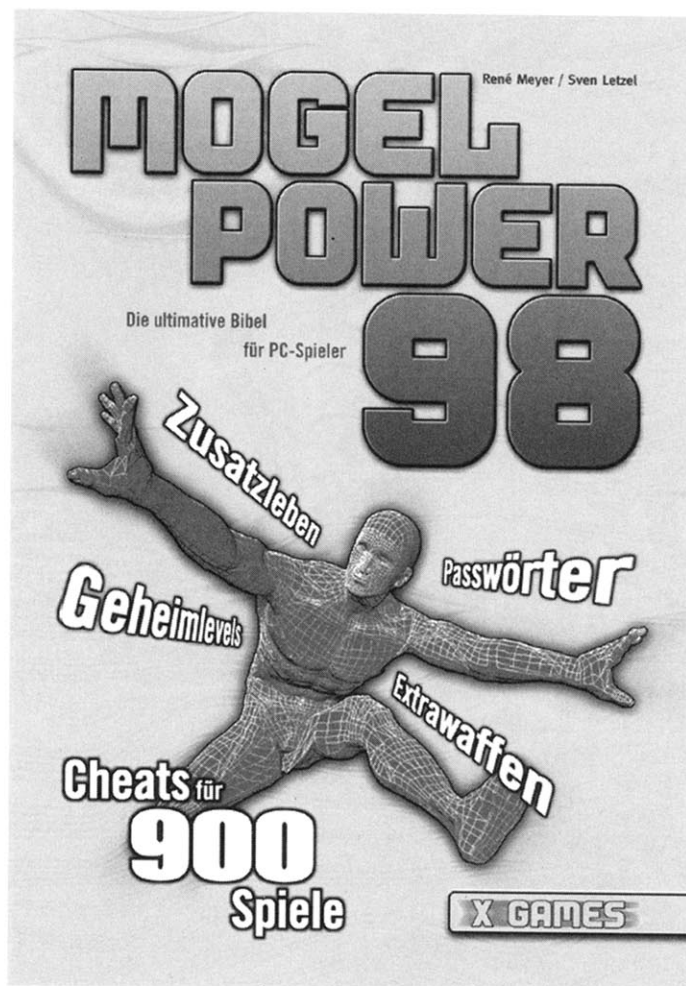
150 Seiten

ISBN 3-8272-9020-1

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Mogel Power 98

René Meyer/Sven Letzel

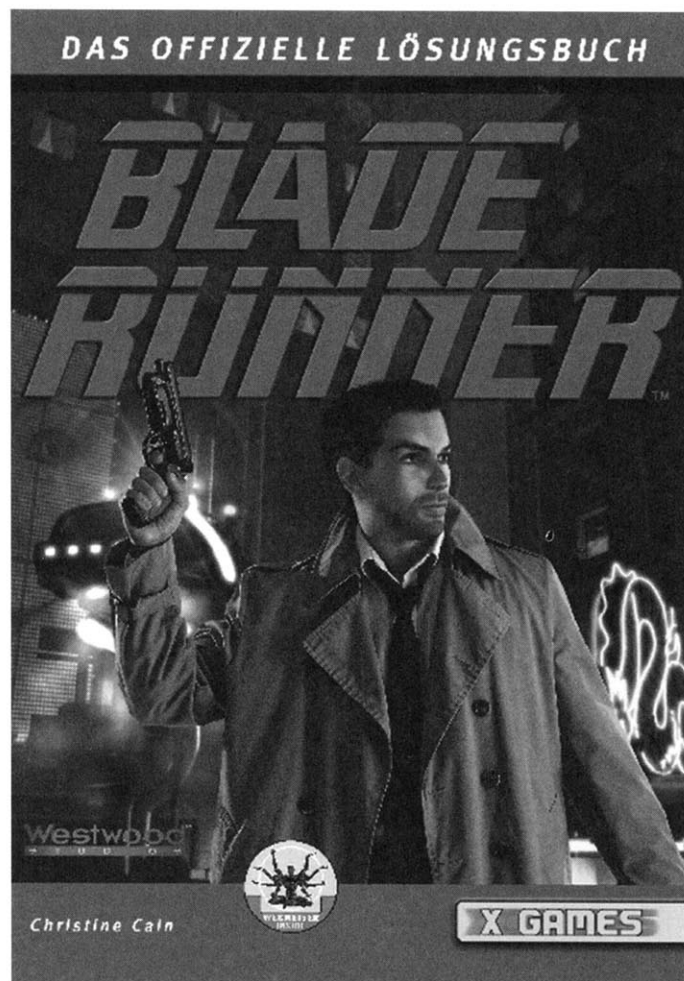
320 Seiten

ISBN 3-8272-9021-X

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Blade Runner

Das offizielle Lösungsbuch

Christine Cain

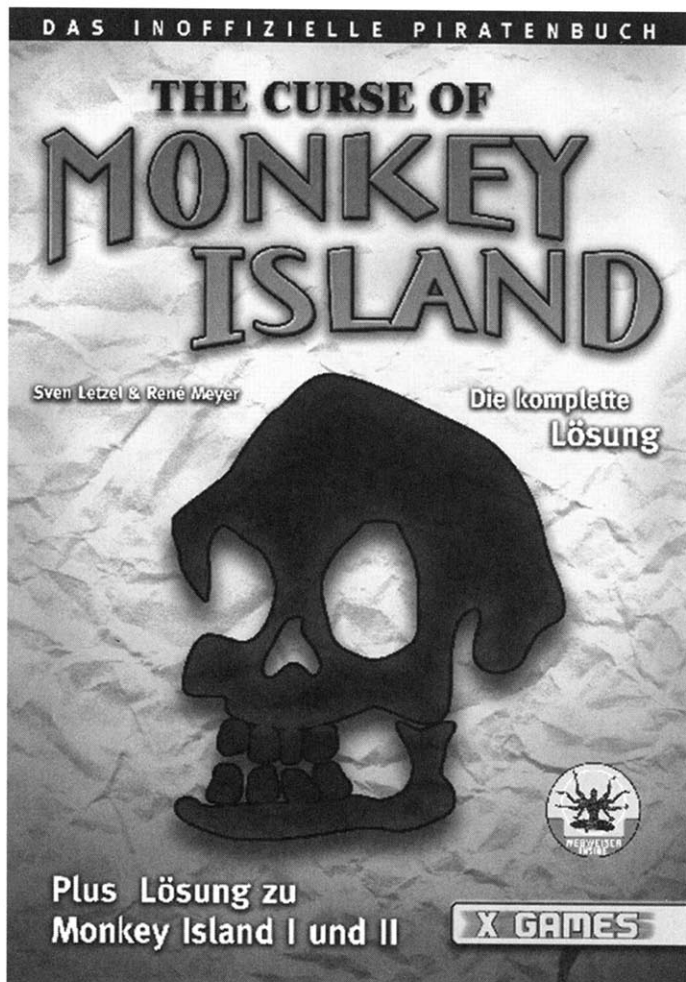
160 Seiten

ISBN 3-8272-9028-7

DM 19,95/ öS 146,-/sFr 19,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Monkey Island 3

Das inoffizielle Lösungsbuch

Sven Letzel/René Meyer

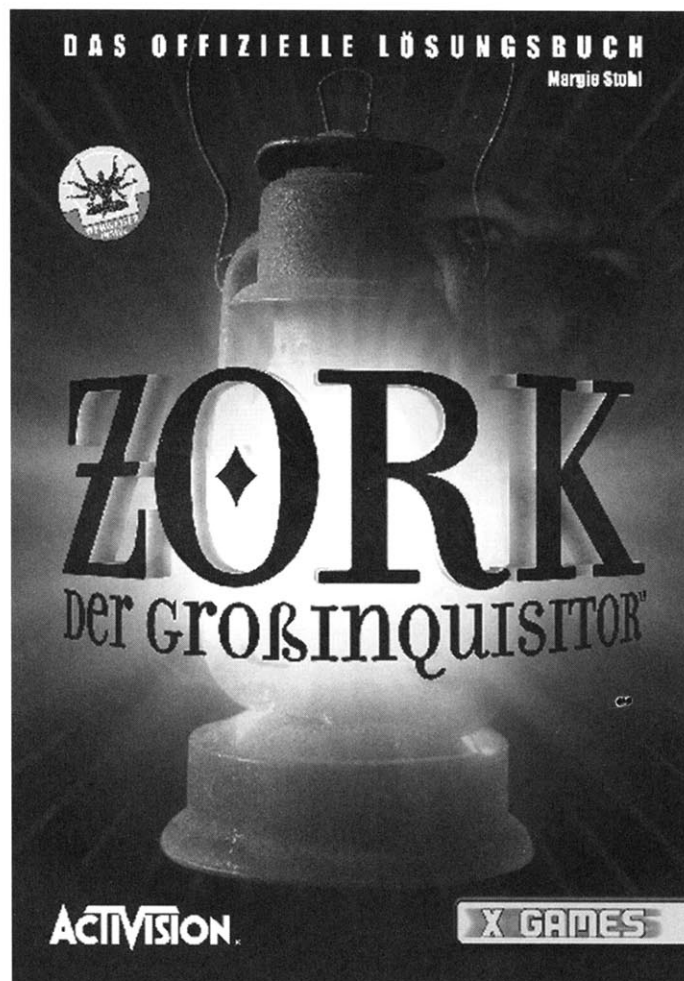
160 Seiten

ISBN 3-8272-9029-5

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Zork – Der Großinquisitor

Das offizielle Lösungsbuch

Margie Stahl

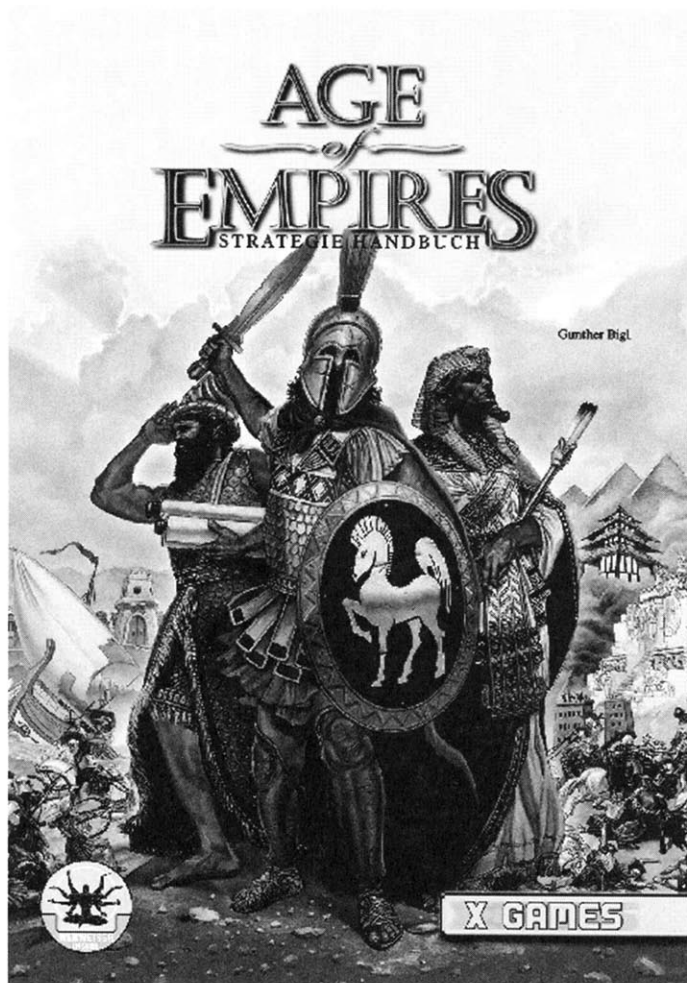
152 Seiten

ISBN 3-8272-9030-9

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Age of Empires

Strategie Handbuch

Gunther Bigl

168 Seiten

ISBN 3-8272-9033-3

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-



JEDI KNIGHT

Gewinnen Sie jeden Kampf! Sie selbst entscheiden im Spiel das Schicksal Ihrer Spielfigur. Werden Sie den Versuchungen der **dunklen Seite der Macht** erliegen, oder werden Sie ihnen widerstehen können? Die Entscheidung ist schwer, aber mit Hilfe dieses Buches werden Sie wissen, was Sie erwartet. Nichts trifft Sie unvorbereitet, Sie werden die **Stärken und Schwächen Ihrer Gegner** kennen, schon bevor Sie ihnen das erste Mal gegenüber treten. Sie werden die Geheimnisse der **Macht** entdecken und eine Vielzahl von nützlichen Tips, Taktiktricks und Cheats finden. Tauchen Sie ein in den Mythos Star Wars, und entdecken Sie die Geheimnisse der Jedi-Meister.

Das bietet dieser StarWars-Guide:

- Kompletter Walkthrough mit Level-Karten
- Alle Secrets
- Hinweise zur Anwendung aller Forcepowers
- Hinweise zur »richtigen« Waffenwahl
- Alle Cheats
- Tips für den Multiplayer-Modus
- Alles über alle Gegner: Stärken, Schwächen und bevorzugte Taktiken
- WebWeiser mit interessanten Internet-Adressen.

X GAMES

ISBN 3-8272-9019-8



9 783827 290199

DM 19,95

öS 146,-