

Mit Jaden zum Jedi

Jedi Knight 3

Die Jedi-Meister von GameStar helfen Schülern der Macht durch die Ausbildung.

Grünknipts Joda mag ein brillanter Lehrer gewesen sein, aber die GameStar-Meister geben ebenfalls gute Ratschläge – und sprechen klares Deutsch. Beides hilft Ihnen in LucasArts' Action-Spektakel Jedi Knight 3. Unsere Komplettlösung erklärt die kniffligsten Stellen in Wort und Bild.

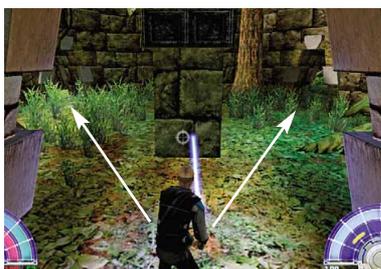
1. Jedi-Training

TIPP 1: Die erste Akademie-Mission ist ein Trainings-Areal ohne große Hindernisse. Springen Sie am rechten Rand über die Brücke. Falls Sie ins Wasser fallen sollten, erreichen Sie den Steg über die Felsen rechts.



TIPP 2: Durch den Machtschub (F1) zerbröseln auf der anderen Seite die Mauer.

TIPP 3: Den Hebel hinter dem Gitter legt Jaden per Macht-Griff (F2) um. Im dunklen Raum hilft die Macht-Sicht (F4), markierte Steine in der Wand zu erkennen. Mit dem Macht-Griff ziehen Sie die Stufen aus der Wand und hüpfen auf die Brücke.



TIPP 4: Sobald Sie ins Freie treten, schließen sich die beiden Türen gegenüber. Aktivieren Sie im Gang Macht-Geschwindigkeit (F3) und rennen Sie durch eines der Tore.

2. Söldneraktivitäten

TIPP 5: Das Raumdock von Mos Eisley ist groß und offen, Kämpfe finden hauptsächlich auf Distanz statt – ein Paradies für Scharfschützen mit Disruptor-Gewehr.

TIPP 6: Am hinteren Ende des zweiten Hofes taucht ein Granaten werfender Gegner auf der Mauer auf. Gleichzeitig erscheinen Überfall-Teams von rechts und von vorne. Suchen Sie hinter Kisten oder in einer der Hallen Deckung.



TIPP 7: Im Lagerraum verschwenden Sie keine Zeit damit, unter Feuer die Wandminen zu zerschießen, sondern laufen einfach links um die Kisten herum.



TIPP 8: Im Kontrollraum deaktivieren Sie am Pult den ersten Traktorstrahl. Der dun-

kle Jedi im Nebenraum bekommt Ihr Lichtschwert zu schmecken. Danach benutzen Sie die zweite Konsole.

3. Droidenrettung

TIPP 9: In der offenen Wüste haben Sie mit dem Disruptor-Gewehr leichtes Spiel. Höhlen-Passagen reinigen Sie mit Blaster oder Lichtschwert. Die meisten Tusken sind Nahkämpfer, die beim Heranlaufen für Jaden gute Ziele abgeben.

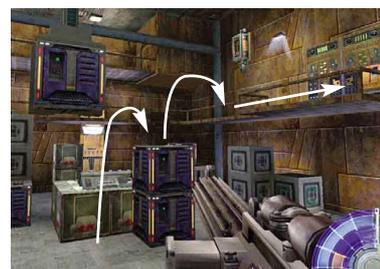
TIPP 10: Gegen Ende der Schlucht stürmen mehrere Tusken-Teams aus dem Hinterhalt; seien Sie immer bereit, sich schnell zurückzuziehen und aus der Deckung zu feuern. Das Tal führt rechts in eine Sackgasse, links hinten betreten Sie eine Höhle.

TIPP 11: Jaden landet auf einem Plateau. Zwei Steinbögen führen über die Schlucht auf die andere Seite. Nehmen Sie den rechten, um die Gegner zu überraschen. Durch eine zweite Höhle geht's zur Sandraupe.



TIPP 12: Ziehen Sie den Kran auf der Rückseite der Sandraupe mit dem Macht-Griff zu sich herunter. Jaden stellt sich schnell auf den Fuß und wird nach oben gehoben.

TIPP 13: In der Raupe helfen die Kistenstapel, auf die Balustrade zu gelangen. Rechts drückt Jaden den Knopf an der Konsole, um den Lift zu aktivieren. Der Aufzug ist hinter einer Lore verborgen, die Sie per Macht-Griff beiseite schieben.



TIPP 14: Jaden landet vor einem Becken mit geschmolzenem Metall. Um den Boden abzukühlen, schießen Sie auf die lecke Stelle am linken Rohr.



TIPP 15: Im Raum mit den Feuerstrahlen halten Sie sich links. Passen Sie eine Pause der oberen Fontäne ab, und springen Sie über den verbliebenen Strahl. An der Konsole in der Ecke deaktivieren Sie das Feuer; nun ist der Weg zum Aufzug frei. Unten müssen Sie zwei Loren verschieben, um den gesuchten Droiden zu entdecken.



4. Soforthilfe

TIPP 16: Jaden trifft zum ersten Mal auf das Imperium. Die Gegner sind stark und zahlreich, Kämpfe finden in den Gängen der Station fast ausschließlich auf mittlere bis kurze Distanz statt. Ihre Aufgabe ist es, fünf Bomben zu finden und zu entschärfen.

TIPP 17: Nach dem Betreten der Station aktivieren Sie die Konsole, um ein Gespräch zu belauschen und Missionsziele zu erhalten. Anschließend öffnet sich die Tür links. Achtung: Dahinter lauern Sturmtruppen!

TIPP 18: Oben geht's geradeaus. Die blauen Lichtschranken stammen von Kontaktminen an den Wänden. Schießen Sie aus Entfernung darauf, damit sie explodieren. Außen steht die erste Bombe. Drücken Sie die »Benutzen«-Taste, um das Teufelszeug zu entschärfen. Dann kehrt Jaden in den Gang zurück und läuft an der Treppe nach rechts.



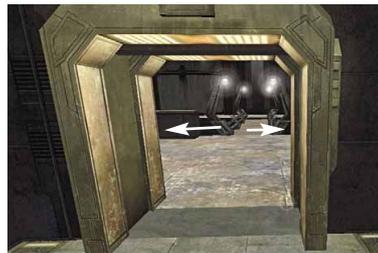
TIPP 19: Im zerstörten Gang passen Sie die Feuerstrahlen ab, weichen den Dampf-Fontänen aus und springen am Ende über die Flammenwand. Macht-Geschwindigkeit (E5) erleichtert diese Passage.



TIPP 20: Vorsicht: Gleich hinter der Tür steht eine Selbstschussanlage. Die Puls-Waffe macht kurzen Prozess mit der Maschine, alternativ hilft ein Thermaldetonator. Nach dem folgenden Kampf nimmt Jaden dem Kommandanten eine Codekarte ab. Folgen Sie den Gängen bis ins Freie; dort steht Bombe Nummer 2.



TIPP 21: Zurück bis vor den Feuergang, dann links die Rampe hinunter. Die Codekarte öffnet die Tür. Direkt dahinter lauern links und rechts zwei Sturmtruppen. Halten Sie sich an der Abzweigung links.



TIPP 22: Durch den Maschinenraum erreichen Sie den hinteren Teil der Anlage. Auf dem linken Steg steht die dritte Bombe. Eine der Wachen verliert eine Codekarte.

TIPP 23: Jaden kehrt zur Geschützstellung zurück und läuft zur nahen Tür, die er mit der Codekarte öffnet. Der richtige Weg ist der Lift nach oben. Zwei Räume weiter steht die vierte Bombe, die Selbstschussanlage sprengen Sie per Granate.

TIPP 24: Benutzen Sie den rechten Lift. Die Tür führt zu einer Plattform, auf der die letzte Bombe steht. Nun können Sie zu Ihrem X-Wing zurückkehren.

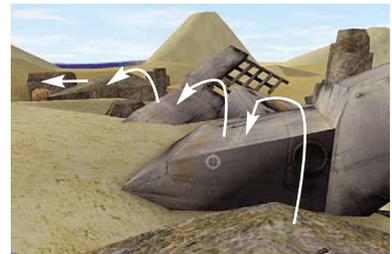
5. Händler-Rettung

TIPP 25: Der Rettungseinsatz entpuppt sich als Jump-and-run-Mission ohne Feuergefechte. Jaden muss vier Objekte finden; wenn er zu lange auf dem Wüstenboden läuft, fressen ihn Wüsten-Raubtiere.

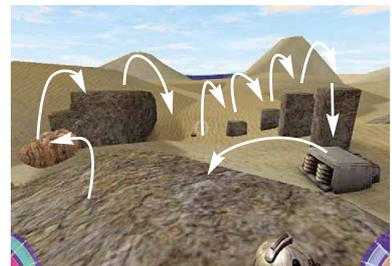
TIPP 26: Sandgräber sind in dieser Mission die einzigen Lebewesen. Sie verschlingen alles, was sich auf Sand bewegt. Das können Sie ausnutzen: Werfen Sie einen Thermaldetonator, und die Biester werden die kullernde Granate sofort verfolgen. In der Zwischenzeit können Sie Wüstenflächen ohne Gefahr für Leib und Leben überqueren. Zwar lassen sich die Viecher durch Explosionen töten; nach kurzer Zeit erscheint aber immer ein neuer Wurm als Ersatz.



TIPP 27: Erstes Ziel: Die Energiezelle. Springen Sie vom Startpunkt aus über die Bruchstücke bis zur Felseninsel hinten links. Nutzen Sie bei allen Sprung- und Renneinlagen Macht-Geschwindigkeit (E3).



TIPP 28: Über den roten Stein hüpft Jaden auf den Felsen, dann hinunter zur Energiezelle. Jetzt schnell über die Felsnadeln nach oben und zurück zum Ausgangspunkt. Vorsicht: Die Säulen versinken beim Betreten langsam im Boden! Kehren Sie dann auch zurück zur Raumfähre, um die Energiezelle einzubauen. Sie müssen die passende, rot leuchtenden Markierung finden.

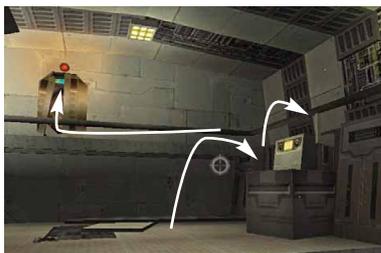


TIPP 29: Über das Metallrohr gelangen Sie in den ersten Schiffsteil. Innen springen Sie über die Kisten rechts auf den Vorsprung.

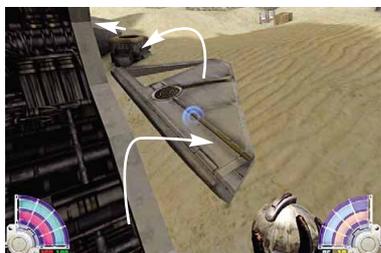
TIPP 30: Von hier aus geht es dann über die Metallteile bis zum ersten Felsplateau, dann über Schrott und Stein weiter nach hinten. Dort liegt der Dämpfer. Laufen Sie mit Macht-Geschwindigkeit zu dem Objekt, dann springen Sie über den versinkenden Felsen auf das Felsmassiv.



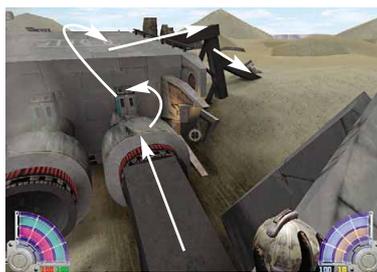
TIPP 31: Zurück ins Wrack. Diesmal klettern Sie weiter ins vordere Bruchstück. Hier helfen Ihnen die Kisten an der rechten Wand auf den Steg, von dort geht's durch die Tür in den Maschinenraum. Aus dem Bodenfach bergen Sie den Energiekonverter, Objekt Nummer 3.



TIPP 32: Im Maschinenraum stellen Sie den Jung-Jedi in das Loch in der Wand; von hier aus kann er per Macht-Griff (E2) das Flügelteil etwas zu sich heranziehen und hinunterspringen. Laufen Sie über den Schrott hinauf auf die schiefe Ebene.



TIPP 33: Von hier springt Jaden auf das Triebwerk und weiter auf das Schiffsdach. Rechts hüpfert er auf die Stahlträger und über die Schräge nach unten. Schnappen Sie sich die Energiekupplung und springen Sie auf die Metallkiste, dann weiter in das Felsmassiv. Hier geht's Stufe um Stufe bis zur Spitze. Von oben aus können Sie auf das hintere Wrackteil gelangen und zum Schiff zurückkehren.



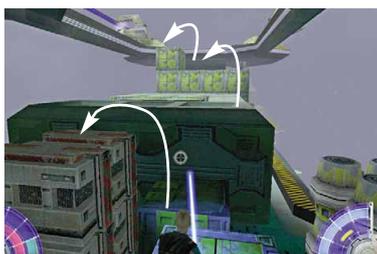
6. Kult-Untersuchung

TIPP 34: Wegen des stark ruckelnden Zugs wird das Zielen mit Feuerwaffen deutlich schwerer, mit dem Disruptor praktisch unmöglich. Das Lichtschwert ist deshalb die Waffe der Wahl. Achten Sie in den Duellen mit den zahlreichen Jedis darauf, nicht von den Waggonkanten zu fallen.

TIPP 35: Springen Sie am Ende des zweiten Waggon nach unten und betreten Sie den Wagen. Innen führt eine Tür nach hinten; hier finden Sie rechts das Schaltpult, das den Strom für die Verbindungsrohre abschaltet.



TIPP 36: Am Frachtwagon hüpfen Sie auf die Kisten bis zur höchsten Stelle und von dort auf den oberen Steg. Achtung: Einer der Gegner steht oben in Ihrem Rücken.



TIPP 37: Beim großen Lager-Wagen halten Sie sich rechts. Dort ist ein Zugang zum Innenraum. Das Kraftfeld im oberen Stockwerk verschwindet, wenn Jaden die beiden roten Kontrollkästen links und



rechts zerschießt. Erledigen Sie das tunlichst aus der Deckung heraus – die Wachen in der Waffenkammer eröffnen sofort das Feuer. Jaden klettert auf die Kisten, zerschlägt das Dachfenster mit dem Lichtschwert und hüpfert nach draußen.

7. Eiswüste

TIPP 38: Dichter Nebel macht Distanzwaffen (vor allem das Disruptor-Gewehr) in dieser Mission sinnlos. Die offenen Areale lassen Jaden viel Bewegungsfreiheit – Hoth ist ein guter Lichtschwert-Level.

TIPP 39: In der Höhle nach dem ersten Sturmtruppen-Lager lebt ein Eisbiest. Das Ungetüm erledigen Sie durch schnelle Lichtschwert-Attacken (Linke Maustaste, dann sofort rechte Maustaste drücken) ohne Probleme. Links liegt der Ausgang.



TIPP 40: Halten Sie sich auf dem Schneefeld rechts, einen leichten Hang hinauf. Ihr Ziel ist das Geschütz. Damit zerbröseln Sie einen nahenden AT-ST.



TIPP 41: In der Richtung, aus der der AT-ST kam, liegt eine Basis. Die Schutzmauer erklimmen Sie über die Kiste an der hinteren Felswand. Von oben aus erledigen Sie bequem alle Wachen.



TIPP 42: Im Kontrollraum öffnet das linke Pult eine Tür im Untergeschoss. Das Versteck hinter der Glaswand am Ende der Halle knacken Sie per Machtschub. Die Konsole rechts ist nutzlos.

TIPP 43: Am Schrottfeld führen die Signal-
leuchten in zwei Richtungen. Links geht's
zu einem Raumschiffwrack; da müssen Sie
hin. Auf der Rückseite verbirgt sich ein Ein-
gang. Das Krafffeld löst sich auf, wenn Sie
einen der Stäbe an der Seite mit dem Licht-
schwert zerschlagen. Im Bauch des Schiffs
führen Schächte hinunter zur Echo-Basis.



8. Echo-Basis

TIPP 44: Die Echo-Basis besteht aus vielen
langen, engen Gängen. Sie ist deshalb ide-
al für Granaten, Distanzwaffen oder ge-
zielte Schüsse mit der Blaster-Pistole.
Zum Schluss steht der erste Kampf gegen
die dunkle Jedi-Schülerin Alora an.

TIPP 45: Kämpfen Sie sich durch die Labors
bis zur grünen Tür. Über den Lift in der
Mittelsäule gelangt Jaden nach oben.



TIPP 46: Erledigen Sie schnell den Soldaten
am Geschütz, am besten aus der Deckung.
Danach besetzen Sie die Kanone und zer-
bröseln die anstürmenden Imperialen.



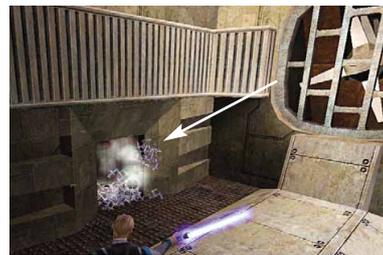
TIPP 47: Über die Räume rechts gelangen
Sie hinter den verschütteten Durchgang.
Vor der nächsten Türe halten Sie einen
Thermal detonator bereit und werfen die
Granate in den Raum – das räumt auf.

TIPP 48: Im Kontrollraum wartet ein dunk-
ler Jedi. Der Kerl sollte kein Problem sein.
Danach bittet die Sith-Anhängerin Alora
zum Duell. Nach ein paar Treffern sucht
die Dame ihr Heil in der Flucht.

9. Rettungsmission

TIPP 49: Die Basis des Hutten besteht
überwiegend aus engen Räumen mit Mas-
senkämpfen auf kurzer Distanz. Schlag-
kräftige Waffen sind ein dickes Plus. Jaden
muss nicht nur vier Vierergruppen Gefan-
gene befreien, sondern sie auch noch vor
einem hungrigen Rankor beschützen.

TIPP 50: Zerschlagen Sie das Gitter zum
Luftschacht an der linken Wand. Im
Schacht zerstört Jaden das Bodengitter.



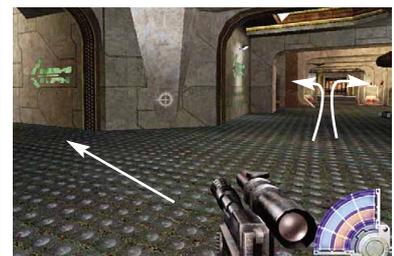
TIPP 51: Ein Mini-Lift führt zum ersten von
vier Wachposten. Gegner schalten Sie auf
kurze Distanz mit der Flechette-Waffe aus.
Das Schalterpult öffnet die Fenster und den
Zellentrakt. Springen Sie geduckt durch die
Fenster in die Arena. Den Gefangenen fol-
gen Sie nach rechts in den Gang. Einer der
Geretteten gibt Jaden eine Codekarte.



TIPP 52: Den Fluchtweg für die Gefan-
genen müssen Sie erst freischießen. Er führt
nach links über die Halle mit den grünen

Säulen. Im Gang nach oben nutzt Jaden die
Kisten als Deckung und schießt mit der Fle-
chette auf die Gegner. Der letzte Feind hin-
terlässt die Codekarte für das Tor zum Rohr.

TIPP 53: Die Karte des Gefangenen öffnet die
Pforte gegenüber dem ersten Wachposten.
Dahinter liegt ein Wettbüro samt unfreund-
lichen Besuchern. Die Kreuzung im näch-
sten Raum führt zu den drei restlichen Pos-
ten. Der Ablauf ist für jede Wachstation
gleich: Gegner erledigen, Schalter aktivie-
ren, durchs Fenster in die Arena springen
und zu den Gefangenen laufen.



TIPP 54: Den Rankor so weit wie möglich
von den Gefangenen fortlocken, indem
Sie vor ihm herumlaufen. Sie erkennen an
der Missionsanzeige (☐), wenn eine Vier-
ergruppe die Flucht geschafft hat.

TIPP 55: Über das Wettbüro zur nächsten
Wachstation laufen. Vorsicht: Hier lauern
jedes Mal neue Gegner. Wenn alle 16 Ge-
fangenen in Sicherheit sind, kehren Sie
selbst zum Ventilationsrohr zurück.



10. Kontaktmann

TIPP 56: Zunju V ist ein einziger langer
Parcours für Jetbikes, auf denen Sie in die-
ser Mission unterwegs sind. Die wichtig-
ste Regel: Absteigen ist tödlich, wenn Geg-
ner in der Nähe sind – die Rowdies ram-
men Sie sofort in den Jedi-Himmel.

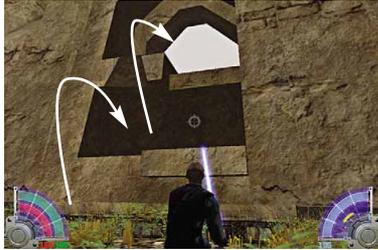


TIPP 57: Kämpfe können Sie sich im Prin-
zip schenken, für jeden erledigten Feind



kommt sofort ein neuer nach. Die ersten drei Gegner dürfen Sie noch mit dem Lichtschwert vom Bike holen, um in Ruhe über die Mauer klettern zu können.

TIPP 58: Nach den ersten Kurven geht's nicht weiter. Jaden muss auf über die Absätze auf die Mauer springen. Auf der anderen Seite gibt's eine Zwischensequenz. Hinterher schwingen Sie sich auf eines der bereit stehenden Bikes und düsen los.



TIPP 59: Nutzen Sie den Turbo (rechte Maustaste), um Verfolger abzuschütteln. Vor engen Stellen sollten Sie dagegen abbremsen, um nicht anzuschrammen – das nagt am Zustand Ihres Gleiters.

TIPP 60: Den schwebenden Untersatz auf offener Strecke zu verlieren ist ein sicheres Todesurteil. Tauschen Sie schwer beschädigte Bikes deshalb rechtzeitig aus, wenn Sie unbemannte Vehikel herumstehen sehen. Der Wechsel muss schnell gehen, am besten mit einem Sprung – sonst sind Sie Freiwild für die Feinde.

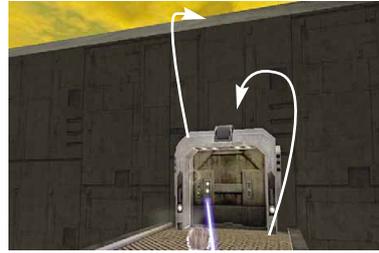


11. Geheime Operation

TIPP 61: Neben massenhaft Kanonenfutter machen Jaden in dieser Mission vor allem getarnte Kommandanten und fliegende Jetpack-Trooper das Leben schwer. Schalten Sie so viele Feinde wie möglich mit dem Disruptor-Zielfernrohr aus. Im Nahkampf sind Flechette- und Schnellfeuerwaffe die Waffen der Wahl.

TIPP 62: Mit den Liften im Hangar erreicht Jaden das Dach. Dort wartet ein schwerer Imperiums-Soldat, der mehrere Volltreffer mit der Flechette-Waffe wegsteckt. Bleiben Sie in Bewegung. Über die Brücke erreicht Jaden das Nebengebäude. Die Signale bringen Sie bei den leuchtroten Markierungen an. Nach Wedges Angriff stellen Sie sofort den zweiten Peilsender auf das Hangardach.

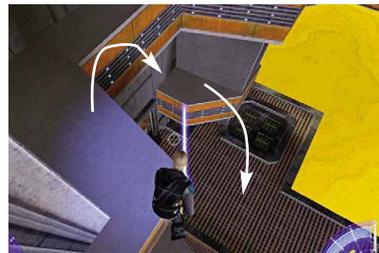
TIPP 63: Auf die Garnison gelangen Sie durch einen Sprung auf den Türrahmen, von dort aus weiter aufs Dach. Oben deponieren Sie Sender Nummer 3.



TIPP 64: Fahren Sie im Generator-Turm zwei Stockwerke nach oben. Die grüne Wandtafel öffnet das Fenster. Jaden sprengt das Glas, indem er im Sprung mit dem Lichtschwert auf die große Bruchstelle an der linken Seite schlägt.



TIPP 65: Auf dem Sims tasten Sie sich nach rechts entlang, bis Sie die Brücke zum Sendeturm unter sich sehen. Über die Vorsprünge in der Wand kommen Sie heil nach unten auf die Verbindungsbrücke. Sobald der Sender an seinem Platz ist, kehren Sie zurück in den Generator-Turm, fahren mit den Liften nach unten und sprengen den Reaktor.



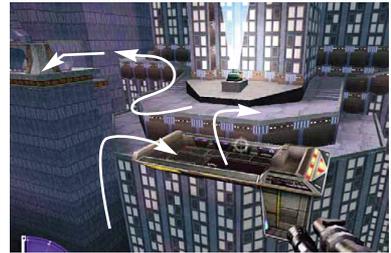
TIPP 66: Jetzt zum Kommandozentrum – das ist der Turm mit den vielen Türen zwischen Sendestation und Hangar. Innen fährt ein Lift nach oben. Nutzen Sie Macht-Geschwindigkeit, um mit den Wachen und dem Jedi fertig zu werden. Außerdem hängen hier zwei Selbstschussanlagen. Bringen Sie dann den Peilsender an.

TIPP 67: Nun muss Jaden noch vier Bomben an den Tanks entschärfen. Das sind die Gebäude im hintersten Teil der Anlage. Die Wachen an den Bomben nehmen Sie schon von Weitem unter Beschuss. Dann zurück zu Ihrem X-Wing.

12. Der Gangsterboss

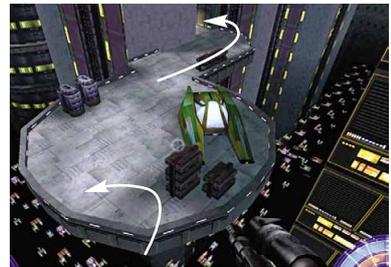
TIPP 68: Eine Sprung-Mission auf Wolkenkratzern, allerdings mit zahlreichen Kämpfen. Das Puls-2-Gewehr im Gepäck ist gegen die Kampfroboter Pflicht. Weil die übrigen Feinde oft in Gruppen stehen, lohnt sich der Einsatz von Granaten.

TIPP 69: Hinter dem X-Wing kann Jaden auf den Balkon des Nebengebäudes springen. Über die fliegende Fähre erreichen Sie das gegenüberliegende Haus. Dort nehmen Sie die linke Treppe und hüpfen weiter zum Nachbarurm.



TIPP 70: Am Ende der Balustrade geht's nach oben auf eine Frachtfläche. Hinter einer Kiste steht ein Kampfroboter. Ohne Puls-2-Gewehr müssen Sie das Lichtschwert einsetzen (Geschosse prallen am Metall-Mann ab) und Abstand halten, wenn der Kämpfer sein Schutzfeld einschaltet.

TIPP 71: Springen Sie auf die nahe Landeplattform, und betreten Sie um die Ecke das Gebäude. Innen fährt ein Lift nach oben.



TIPP 72: Über die drei Kraftfelder springt Jaden einfach hinweg – oder er zerschlägt die Pfosten mit dem Lichtschwert.



TIPP 73: Die Kisten am Ende der Rampe führen Jaden nach rechts. Unten wartet ein dritter Kampfroboter. Klettern Sie auf den Sims und balancieren Sie bis zum Eingang von Ractos Gemächern. In der

Eingangshalle wachen zwei Jedis – einer kämpft mit dem Lichtschwert, der andere mit der dunklen Macht. Wenn Sie die Fähigkeit »Absorption« besitzen und einsetzen, kann Ihnen der waffenlose Gegner nichts anhaben. Ansonsten müssen Sie ihn schnell niederstrecken. Erst dann kommt der zweite Kämpfer an die Reihe.

TIPP 74: Der Aufzug hinten rechts fährt in Ractos Büro. Der hetzt Ihnen vier Kampfroboter auf dem Hals. Aus der Puls-2-Kanone reichen zwei Schüsse im zweiten Feuermodus in die Menge. Ohne die Elektro-Waffe steht ein harter Lichtschwert-Kampf an.

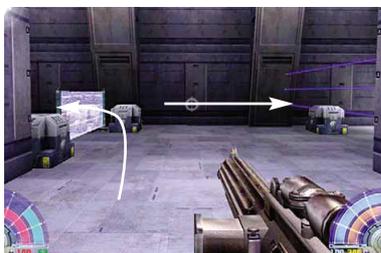
13. Kult-Untersuchung

TIPP 75: Jaden wird gefangen genommen und muss ohne Hilfe seines Lichtschwerts entkommen. Waffen gibt es jedoch satt, zum ersten Mal sogar den Raketenwerfer.

TIPP 76: Biegen Sie im Freien nicht links um die Ecke, sondern nehmen Sie den Weg rechts ums Haus. Sie landen unter der Plattform, von der Rax fünfmal vergeblich nach Ihnen schießt – dann zieht er Leine.



TIPP 77: Rechts zerballern Sie die Kontaktminen und nehmen dem Offizier in der Kammer eine Codekarte ab. Dann hüpfen Sie links über das Schutzfeld und öffnen mit der Karte den linken Raum. Eine Etage weiter oben deaktivieren Sie am Schreibtisch die Sicherheitssperre. Der richtige Weg führt per Lift nach unten.



TIPP 78: In der Schießanlage wird zuerst mit dem Schaltpult das Kraftfeld deaktiviert. Nun bemannen Sie das Geschütz und zerballern die Gebäudewand. Durch das Loch krabbelt Jaden ins Freie. Den AT-ST werden Sie am einfachsten mit dem alternativen Feuermodus der Flechette los.

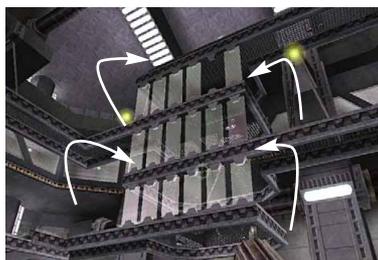
TIPP 79: Am nahen Fenster stehen explosive Kisten; wenn die hochgehen, zersplittert die Scheibe. Das Spielchen wiederholt sich innen beim Kontrollstand. Das Pult entriegelt die Tür auf dem oberen Steg.



TIPP 80: Auf der Mauer ducken Sie sich hinter die Kisten, um dem Beschuss durch Rax zu entgehen. Zahlen Sie es dem Schurken dann entweder mit dem nahen Geschütz heim oder rennen Sie unter seine Plattform – er flieht in beiden Fällen.

TIPP 81: Im Haupthangar steht der Endkampf an. Suchen Sie Deckung hinter Pfeilern und laufen Sie in den Schußpausen. Zuerst geht's rechts über den Lift in eine Nebenkammer, wo der Raketenwerfer liegt.

TIPP 82: Springen Sie auf die Metallstege und von dort Ebene über Ebene nach oben. Hier gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder putzen Sie Rax mit einigen Raketentreffern weg, oder Sie hüpfen ganz nach oben und beharken ihn im Nahkampf – wenn Sie direkt vor ihm stehen, feuert er nicht.



14. Vjun: Außen

TIPP 83: Ätzender Regen nagt an der Energie Ihres Helden – klar, dass Sie möglichst von Unterstand zu Unterstand huschen sollten. Spieler mit Macht-Heilung haben hier einen unschätzbaren Vorteil; dunkle Jedis sollten nur mit Macht-Geschwindigkeit durch den Regen laufen und nie im Freien kämpfen. In dieser Mission steht Ihnen Kyle Katarn zur Seite – zögerliche Naturen können den Jedi-Kollegen einen Großteil der Kämpfe ausfechten lassen.

TIPP 84: Die Kampfmaschinen sind immun gegen alle Waffen außer dem Lichtschwert und ihrer eigenen Stouker-Kanone. Die nehmen Sie dem ersten besiegten Koloss ab und ballern damit (aus sicherer Entfernung!) auf seine Kollegen.



TIPP 85: Sobald Sie wieder ins Freie kommen, hüpfen Sie rechts in die Schlucht. Das Geschütz rechts hinten sollten Sie besetzen, um mehrere Kampfmaschinen auszuschalten. Folgen Sie dann dem Tal.

TIPP 86: Am Fluss nehmen Sie die hintere Brücke zur Mauer; dort springen Sie links über die Felsen zur nächsten Schlucht.



TIPP 87: Unter den TIE-Bombern kommen Sie nicht durch. Fliehen Sie stattdessen ins Gebäude rechts. Dort bekämpfen Sie Jedis, bis Kyle die obere Tür geöffnet hat. Dann bemannt Jaden das Geschütz und holt die Flieger vom Himmel.



15. Vjun: Untergeschoss

TIPP 88: Die Reise durch die unterirdischen Areale von Vaders Palast enthält vor allem Geschicklichkeits- und Knobel-Passagen; zahlreiche Jedi-Kämpfe geben aber schon mal einen Vorgeschmack auf das, was Sie im nächsten Abschnitt erwartet. Kyle Katarn kämpft an Ihrer Seite.

TIPP 89: Aus dem Müllschlucker hüpfen Sie einfach über die Vorsprünge nach oben heraus, ohne viel Zeit zu verlieren. Gehen Sie in das Rohr, das Kyle nicht betritt.

TIPP 90: Laufen Sie nach dem Treffen einen Raum zurück; dort öffnet Kyle die verschlossene (rote) Tür. Während der Kollege nach der Zwischensequenz das Rohr hält, bringt Jaden die drei roten Pumpen mit dem Macht-Schub in Gang. Danach klettern Sie über das Rohr in die nächste Etage.

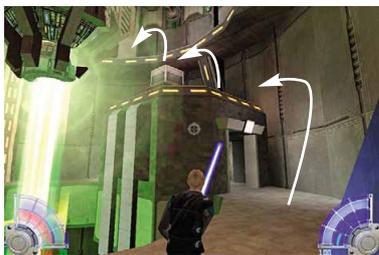


TIPP 91: Im Reaktorraum springt Jaden auf den linken oder rechten Ausleger und dann schnell weiter auf den Vorsprung. Von dort geht's auf den Steg.



TIPP 92: Halten Sie im oberen Stockwerk das Lichtschwert oder die Flechette bereit, denn die Sturmtruppen dort sind mit Raketenwerfern bewaffnet! Ihr Vorteil: Die Schergen feuern im Nahkampf nicht.

TIPP 93: Über einen der beiden Zubringer erreichen Sie wieder den Reaktorraum. Jaden springt auf den Vorbau und über die Kiste auf den oberen Steg.



TIPP 94: Verstellen Sie die vier Spiegel mit Macht-Griff, um die Laserstrahlen zurück in den Reaktor zu lenken.



16. Vjun: Palast

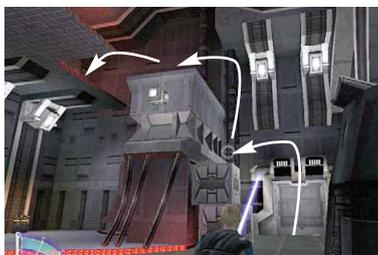
TIPP 95: Vaders Palast ist riesig, aber sehr geradlinig und übersichtlich. Unterwegs stellen sich Ihnen scharenweise dunkle Jedis in den Weg, teil als Schwertschwinger, teils als waffenlose Macht-Kämpfer.

TIPP 96: Keine Angst vor Jedis mit zwei Schwertern oder Lichtspeeren – die Jungs sind nicht schlimmer als normale Kämpfer. Mehr Ärger machen Macht-Angriffe (»Absorption« wirkt Wunder) und mehrere Feinde auf einmal. Schalten Sie immer die Jedis als erste aus, die Macht einsetzen.



TIPP 97: Die Fahrt im langen Lift endet scheinbar in einer Sackgasse. Der Ausweg: Schießen Sie auf das Fass an der Wand (Abstand halten!), um einen Zugang zum Hangar zu sprengen.

TIPP 98: Im Hangar-Nebenraum muss Jaden mit drei gewaltigen Macht-Hopsern über die Kisten auf den Balkon springen.



TIPP 99: Aktivieren Sie die Konsole in der Mitte des schwarz-roten Raums. Das setzt nach und nach stärkere Drohnen frei. Wenn Sie das Puls-2-Gewehr in der Tasche haben, kosten Sie die meisten Metallgegner nur ein Lächeln. Die Lichtschwert-Roboter müssen Sie im Zweikampf besiegen.



TIPP 100: In den Endkampf sollten Sie mit voller Energie gehen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die beiden Begleiter; erst danach greifen Sie Rosh an.

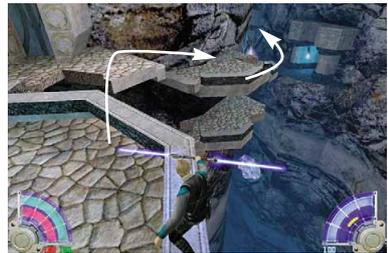
17. Kult-Kontakt

TIPP 101: Jaden muss Sprungkraft beweisen. Den weiten Raum können Sie clever nutzen: Zielen Sie aus großer Entfernung mit dem Stouker-Gewehr knapp neben Gegner, sodass die Druckwelle sie in den Abgrund schleudert. Schwertkämpfe auf engen Stegen kann der Macht-Schub entscheiden.

TIPP 102: Den Fels am Start beseitigt Jaden per Macht-Schub. Dann geht's rechts nach unten. Die Jedis auf der Plattform pustern Sie mit einem Stouker-Schuss fort.



TIPP 103: Achtung auf den Steinstufen an der linken Wand: Die erste Plattform zerbröselst. Über die Brücken geht's weiter nach unten und in den Tempel.



TIPP 104: Im Tempel betrachten Sie die rechte Wand mit Macht-Sicht und öffnen die entdeckte Tür per Macht-Griff.



TIPP 105: Am schmalen Sims müssen Sie wieder abwärts. Bei der beleuchteten Brücke führt der Weg hinten rechts entlang.



TIPP 106: Nach dem Endkampf verschließen Sie das Grab des Jedi-Meisters. Macht-Sicht enthüllt zwei Druckplatten an den Wänden, die Sie mit Macht-Schub aktivieren. Dann zurück nach draußen.



18. Kult-Untersuchung

TIPP 107: Der Rankor ist los! In der witzigsten Mission des Spiels müssen Sie fast keinen Schwertstreich tun, sondern können in Ruhe zusehen, wie die mutierte Bestie Jedi um Jedi verputzt. Halten Sie nur selbst Abstand, und locken Sie den Rankor bis zum Fließband am Hallenende.

TIPP 108: Springen Sie von Kiste zu Kiste und scheren Sie sich nicht um Gegner – die erledigt der Rankor. Sollte Sie die Bestie doch erwischen, hämmern Sie auf die Angriffs-Taste, bis das Vieh Jaden fallen lässt. Machen Sie auf jeden Fall einen großen Bogen um die gelben Tanks – deren Explosion beschädigt den Rankor nicht, Sie aber um so stärker!



TIPP 109: In der ersten Halle benutzt Jaden das Steuerpult auf dem Vorsprung dreimal, um einen Durchgang zu öffnen.



TIPP 110: Auf dem Förderband lohnt sich ein Abstecher nach hinten: Die Nische links ist ein Versteck. Dann gehen Sie durch den Kontrollraum ins Nebenzimmer und ziehen – nach einem letzten Kampf gegen Jedis – den Schalter, wenn der Rankor auf dem Band steht.

19. Tarnvorrichtung

TIPP 111: Jaden trifft zum ersten und einzigen Mal Noghri-Kämpfer. Deren Geschosse hinterlassen Giftwolken, die sekundenlang an der Lebensenergie zehren. Weichen Sie den Projektilen aus oder erledigen Sie die Gegner von weitem, bevor Sie zum Schuss kommen. Der Macht-Schutz heller Jedis hilft zusätzlich.

TIPP 112: Suchen Sie die Schaltpulte für die Ventilatoren. Der linke Hebel stellt die vertikalen Lüfter ab, so dass Sie zwischen den Blättern hindurch springen können.



TIPP 113: Jaden lässt sich im Luftstrom der großen Rotoren nach oben zu den Absätzen treiben und gelangt so zum Ausgang.



TIPP 114: Wenn Jedis und Noghri miteinander kämpfen, nutzen Sie die Gunst der Stunde, um beide Parteien mit einem einzigen Stouker-Schuss in die Mitte des Pulks vom Turm zu gegen.



20. Diebstahl der Macht

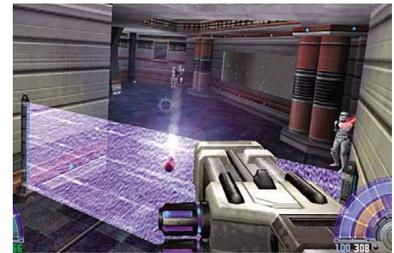
TIPP 115: Simple Gegner, aber die Masse macht's: Im Imperiums-Kreuzer stürmen teilweise so viele Sturmtruppen auf Sie ein, dass Sie sich in sichere Ecken zurückziehen sollten. Nutzen Sie die Sprengkraft der Stouker-Waffe, um ganze Gegnergruppen loszuwerden. Die Stouker ist auch deshalb nützlich, weil sich Ihnen einige Kampfmaschinen in den Weg stellen.

TIPP 116: Der Kommandant im Büro besitzt die Codekarte für die nahe Tür.

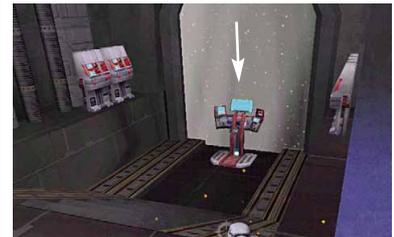


TIPP 117: Am Kontrollpult deaktiviert Jaden den Traktorstrahl. Dadurch öffnet sich außerdem eine vorher verschlossene Tür im vorhergehenden Gang.

TIPP 118: Das Kraftfeld auf dem Korridor zerstören Sie wie gewohnt, indem Sie einen der Ständer mit dem Lichtschwert zerschlagen. Vorher sollte Jaden allerdings die Gegner dahinter ausschalten – mit Granaten oder durch Schüsse im Sprung.



TIPP 119: Eine beliebige der Geschützstationen muss Jaden besetzen und anschließend die vier kreisenden TIE-Fighter damit zu Klump schießen.



21. Waffenvernichtung

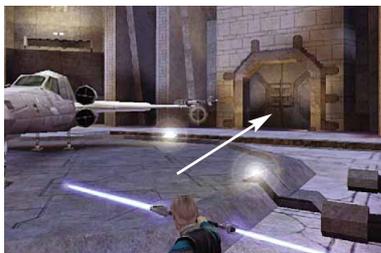


TIPP 120: Jaden soll sechs Waffenlager finden und sprengen. Dabei steht ihm nur ein Gegner im Weg: Der Kopfgeldjäger Boba Fett. Der beschießt Sie mit Blaster, Raketen- und Flammenwerfer. Wenn sei-

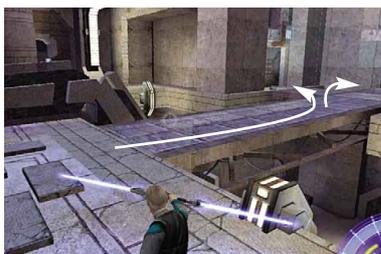


ne Lebensenergie zu niedrig wird, verschwindet er für kurze Zeit, um danach voll geheilt wieder zu erscheinen. Es macht keinen Sinn, mit Fett zu kämpfen, bevor die sechs Lager zerstört sind.

TIPP 121: Nehmen sie die Tür hinter dem X-Wing, biegen Sie links ab und sprinten Sie immer geradeaus zum ersten Depot.



TIPP 122: Von dort laufen Sie zweimal rechts zum hinteren Platz. Nach der Brücke führt die linke Tür zum zweiten Lager. Auf dem rechten Weg landen Sie automatisch bei Waffenhaufen Nummer 3.



TIPP 123: Zurück zum X-Wing und durch die östliche Tür. Die breite Straße rechts mündet in einen Raum, in dem sich das vierte Waffendepot befindet.



TIPP 124: Der andere Weg führt zu den letzten beiden Waffenlagern: Im Raum hinter der Tür an der Biegung, und auf der Brücke links (hochspringen).

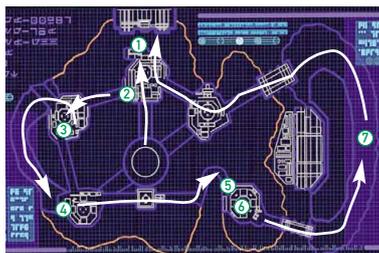


TIPP 125: Zum Abschluss ballern Sie Boba Fett die Hucke voll. Vermeiden Sie den

Nahkampf; gegen seinen Flammenwerfer ist Ihr Lichtschwert machtlos. Stattdessen genügen einige Treffer mit dem Stouker-Gewehr, um den lästigen Kopfgeldjäger endgültig zu verscheuchen.

22: Tespir III: Zugang

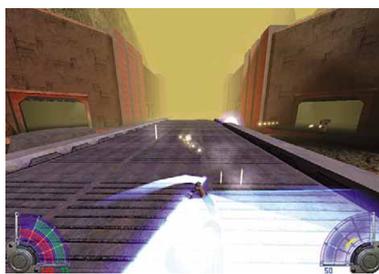
TIPP 126: Jaden muss einen Weg durch den Gebäudekomplex ins Innere der Energie-Einrichtung finden. Außen patrouillieren viele Jetpack-Trooper, die Sie mit der Flechette knacken. Innen hilft die Karte.



TIPP 127: Durch den Nordturm erreichen Sie einen Lavafluss. Das Schaltpult fährt eine Brücke aus; auf der anderen Seite aktiviert eine weitere Konsole den Übergang an der Spitze des Turms.



TIPP 128: Der Abstand bei der zerstörten Brücke ist zu weit, um ihn zu überspringen. Jaden nimmt die Ausweich-Route: Auf die Lampe, dann mit Anlauf zum Vorsprung und aufs Dach. Über den Felsgrat erreichen Sie dann den nächsten Turm.



TIPP 129: Beim Lava-See springen Sie links zur Garage und laufen auf dem Steg nach hinten. Achtung, links und rechts erscheinen Kampfmaschinen!

23. Energie-Einrichtung

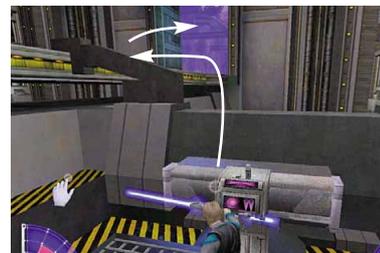
TIPP 130: Timing und Sprungkraft helfen Jaden durch diese Industrieanlage. Standard-Gegner gibt's hier keine mehr, sondern nur noch – teilweise knackig starke – Jedis. Die Mission gipfelt in einem Kampf gegen Alora und Jadens Entscheidung für die helle oder dunkle Seite der Macht.

TIPP 131: Sackgasse bei der großen Maschine? Nicht doch – Jaden kann über die Rohre auf die Oberseite springen; von dort erreicht er den Metallsteg.

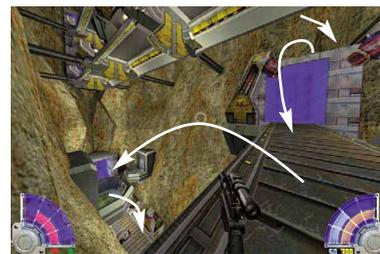


TIPP 132: Zum zweiten Versteck balanciert Jaden im langen Treppenabgang auf dem türkisen Leitungsrohr.

TIPP 133: Das Schaltpult deaktiviert das Kraftfeld, aber zu kurz, um es im Sprint zu erreichen. Jaden muss wie schon so oft Macht-Geschwindigkeit benutzen.



TIPP 134: Heftige Hüpferei bei den Produktionsstraßen: Der korrekte Weg führt Jaden von oben über den Torrahmen auf die Brücke, dann weiter über die Vorsprünge auf das untere Fließband. Von den Gasstrahlen dürfen Sie sich unterwegs nicht erwischen lassen.



TIPP 135: Folgen Sie dem Band nach hinten; dann hüpfen Sie zum Vorsprung.

TIPP 136: In der Produktionsstraße müssen Sie einem der rotglühenden Metallteile folgen. Hüpfen Sie durch die Presse, sobald sich diese öffnet. Unter den Hämmern huschen Sie ohne zu Zögern durch, sobald die Kraftfelder ausgehen.



TIPP 137: Springen Sie nach oben zur Förderbahn. Auf einem der Transportwagen fahren Sie so weit, bis Sie nach rechts in die große Halle hüpfen können.



TIPP 138: Wenn Sie das Lichtschwert wegstecken (andere Waffe anwählen), bleibt Jaden auf der hellen Seite der Macht. Greifen Sie Rosh an, werden Sie zum dunklen Jedi. Die beiden letzten Level ändern sich dadurch in Ihrem Ablauf nicht. Als Bösewicht müssen Sie aber neben den Kultjüngern auch noch die guten Jedis der Akademie bekämpfen, haben es also mit deutlich mehr Gegnern zu tun. Ansonsten hat Ihre Entscheidung nur Einfluss auf den Endkampf und die Endsequenz.

24. Katakomben

TIPP 139: Die Katakomben der Sith wimmeln nicht nur von Kultisten, sondern geben Jaden auch noch das eine oder andere Rätsel auf. Als heller Jedi treffen Sie hier alle Nase lang auf Verbündete, die begleiten Sie und stürzen sich automatisch auf Gegner. Während Ihre Kollegen kämpfen, fallen Sie den beschäftigten Gegnern einfach in den Rücken – ein Kinderspiel.



TIPP 140: Im Raum ohne Ausweg drückt Jaden die drei vorgeschobenen Statuen mit Macht-Schub an die Wand, um eine Treppe nach unten auszufahren.

TIPP 141: Macht-Sicht enthüllt beim Tor mit den Druckschaltern drei Symbole auf dem Boden – der Code zum Öffnen des Durchgangs. Welcher Schalter welches Symbol trägt, sehen Sie nur mit etwas Abstand. Drücken Sie die leuchtenden Platten mit Macht-Schub (rechts mitte, links oben, links unten).



TIPP 142: In der Kammer mit der hohen Mittelsäule schauen Sie sich die Außenwand mit Macht-Sicht an. Die drei hellen Steine lassen sich mit Macht-Griff zu einer Treppe herausziehen, die Sie erklimmen.



TIPP 143: Wenn es nicht mehr weiter geht, befindet sich Jaden unter dem großen Hauptsaal. Hier zerschlagen Sie erst die beiden Stützpfeiler am Ende des Raums (das öffnet den Ausgang) und dann die beiden Bronze-Ketten. So können Sie direkt nach oben springen.



25: Ragnos Grab

TIPP 144: Die Entscheidung naht. Jaden kämpft sich im Uhrzeigersinn durch das Wüstental. Als heller Jedi erhalten Sie wieder Unterstützung von Freunden. In Ragnos Grab stellen Sie Tavion zum Endkampf.

TIPP 145: Halten Sie sich im Tal links. Über die erste Querschluft müssen Sie sprin-

gen, am anderen Ende kann Jaden den Obelisk per Macht-Schub als Brücke flachlegen.

TIPP 146: Jaden springt in die Senke und landet auf der Säule. Am Boden entdeckt er unter dem Vorsprung einen Durchgang.



TIPP 147: Der Endkampf besteht aus zwei Teilen; beide sind vergleichsweise leicht, wenn Sie defensiv kämpfen. Zuerst geht's Tavion an den Kragen. Die Dame hat zwei Spezialattacken: Vor dem Machtstrahl verstecken Sie sich hinter Säulen oder springen in die Luft; den lästigen Energie-Impuls benutzt sie, wenn Sie ihr im Nahkampf zu sehr auf den Pelz rücken. Setzen Sie also die Nadelstich-Taktik ein: Tavion bekommt im Vorbeigehen zwei, drei Schläge mit dem Lichtschwert verpasst, dann wartet Jaden hinter einem Felsblock ihre nächste Laser-Attacke ab. So sollten Sie die Jedi-Lady bald in die Knie zwingen.



TIPP 148: Teil zwei des Kampfes hängt von Ihrer Gesinnung ab. Helle Jedis kämpfen noch einmal gegen Tavion, von der Ragnos Geist Besitz ergriffen hat. Tavion setzt nun ein Blitzgewitter ein, ist aber mit der bewährten Taktik zu schlagen. Als dunkler Jedi treten Sie Kyle Katarn gegenüber. Der Kampf spielt sich nach den üblichen Regeln ab. Die Lebenspunkte beider Gegner verrät Ihnen Macht-Sicht. Auf den Sockeln liegen Heil- und Schildpakete. Nach dem finalen Gefecht dürfen Sie sich zurücklehnen und eine der Endsequenzen genießen. **CS**

