

Komplettlösung, Teil 2

Jedi Knight 2

Bei Kurzschlüssen im Lichtschwert oder spontan auftretender Weißhelm-Allergie lesen Sie unsere Komplettlösung und fragen Sie Ihren Elektriker oder Jedi-Meister.

Kyle Katarns Abenteuer sind noch lange nicht zu Ende: In LucasArts' Action-Abenteuer warten noch viele Laserswertduelle, Macht-Tricks und Kopfnüsse. Der zweite Teil unserer Komplettlösung zeigt Ihnen, wie Sie die Galaxis vorläufig befrieden und den bösen Desann besiegen. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Cairn – Level 14

An Lukes Seite KÄMPFEN

TIPP 1: Rennen Sie zuerst links runter, dann die Rampe hinauf und durch die Tür. Danach geht es weiter nach rechts und um die Ecke, wo hinter der Tür plötzlich Luke Skywalker erscheint. Nach der Sequenz bekämpft er mit Ihnen die auftauchenden Gegner. Dann gehen Sie links runter und folgen dem runden Gang.



Tipp 1: Luke Skywalker hilft Ihnen gegen die harten Gegner.

Viele GEGNER

TIPP 2: Schalten Sie den Offizier aus, um seine Karte zu bekommen. Danach sind die drei Konsolen vorne zu bedienen, bevor Sie zurück in den Haupthangar rennen und auf der anderen Seite nach rechts in die große Halle einbiegen. Vorsicht: Dort warten etliche Gegner (auch von oben) und Geschützstände. Erledigen Sie also möglichst viele Widersacher gleich von der Tür aus.

Türen BEDIENEN

TIPP 3: Wenn Sie mit dem Fahrstuhl oben angekommen sind, schnappen Sie sich die Karte und bedienen die linke Konsole so, dass das Symbol an der rechten Seite des Displays leuchtet. Damit wird die rechte Hangartür zur Bedienung ausgewählt. Dann öffnen Sie diese mit dem rechten Bedienpult, fahren mit dem Fahrstuhl hinab und rennen hindurch. Schließlich springen Sie vom Schiff aus auf den Steg, wo Sie sofort das Gitter aufschießen und reinschlüpfen.

Bis nach UNTEN

TIPP 4: Die Energiefelder am Boden lassen sich mit den roten Konsolen deaktivieren – tun Sie das, bis Sie ganz unten angekommen sind. Lassen Sie sich nicht von den verschlungenen Pfaden verwirren, es gibt nur einen Weg hinab. Zerstören Sie dann das Bodengitter, und springen

Sie runter. Dort entledigen Sie sich der Gegner, holen die Karte und bedienen die Konsolen in der Steuerzentrale.

Fahrstuhl- SPRINGEREI

TIPP 5: Hinter dem nun geöffneten Schott sind vier Selbstschussanlagen. Wenn Sie die zerstört haben, springen Sie in den kaputten Fahrstuhl, demolieren das Gitter an der Decke und klettern rauf. Von da aus geht es weiter durch die Öffnung in der Wand, in den nächsten Aufzug hinein und zum Spalt. Hüpfen Sie auf die andere Seite, in den Lift hinein und von da aus raus.

Cairn – Level 15

Gerüst SPRENGEN

TIPP 6: Bleiben Sie links in der Ecke, von dort lassen sich die heranstürmenden Wachen am sichersten ausschalten. Am Ende des Ganges bringen Sie den Offizier per Geistes-Trick dazu, die Tür zu öffnen. Danach fahren Sie mit dem Fahrstuhl hoch, schnappen sich die Karte, bedienen die Konsole und rennen wieder zurück. Die Tür gegenüber führt in eine große Halle, wo Sie am Gerüst hochklettern, zum Gitter springen und dort durchschlüpfen. Innen zerstören Sie die vier Energieleitungen, wodurch das Gerüst explodiert und das große Tor sprengt.



Tipp 6: Die Explosion am Gerüst öffnet das Tor daneben.

Elektrischer BODEN

TIPP 7: In der nächsten Halle geht es nach rechts und nach dem folgenden Raum nach links unten. Aufgepasst: Hinter der Tür ist der Boden elektrisch geladen, also springen Sie über die gestapelten Kisten auf der linken Seite, um ins Innere der großen Röhre zu gelangen. Dort fahren Sie mit dem Fahrstuhl hinauf, klettern durch das Fenster auf die andere Seite und bedienen beide Konsolen in der Kabine. Danach spurten Sie wieder runter und durch das große Tor weiter.

Dicke ROBOTER

TIPP 8: Nach der nächsten Halle folgen Sie der Tür rechts oben, umgehen die Laserfallen und benutzen den Aufzug. Dahinter warten zwei Wiedergeborene. Wenn die erledigt sind, rennen Sie durchs große Tor links. Dort bekommen Sie es bei den Kisten mit zwei starken Robotern

und einem weiteren Möchtegern-Jedi zu tun. Rechts unten ist ein Gitter, hinter dem ein Versteck mit Heilung liegt. Rennen Sie dann nach oben rechts und weiter zum Fahrstuhl. Schließlich gehen Sie durch die Tür oben links und bedienen hinten die Konsole.



Tipp 8: Das Laserschwert hackt die Roboter schnell entzwei.

AT-ST AUSTRICKSEN

TIPP 9: Sobald Sie wieder rausgerannt sind, wartet ein starker Wiedergeborener auf Sie. Laufen Sie danach runter, nach links und durch die Tore, wo Sie es mit zwei Laserschwert-Schwingern zu tun bekommen. Den danach folgenden AT-ST ignorieren Sie vorläufig und rasen mit Höchstgeschwindigkeit an ihm vorbei nach hinten zu den Treppen. Steigen Sie diese bis zur ersten Biegung hinauf, und erledigen Sie die Gegner von da aus nacheinander. Der AT-ST ist mit der Puls-2-Waffe schnell ausgeschaltet. Anschließend hüpfen Sie hinter den Treppen nach unten und dort in der Mitte weiter hinab.

Cairn – Level 16

Laser DEAKTIVIEREN

TIPP 10: Timing ist alles, um die Laserbarrieren ohne größere Blessuren zu durchqueren. Vorne geht es nach rechts und dann nach links. Danach wieder links und schließlich rechts. Dort zerstören Sie die rosa Kristalle von weitem und laufen beim mittleren durch die gesprengte Wand. Weiter geht es nach rechts, rechts rein, wo Sie sich umdrehen und einem kurzen Moment innehalten. Sobald der Strahl vorbeigezischt ist, geht es weiter nach rechts bis ganz vor und dann noch zweimal rechts. Bei der Maschine angekommen, deaktivieren Sie die lästigen Laser endlich mit der Konsole und laufen rechts in den Gang hinein, bis ganz zurück zu den rosa Kristallen.

Vorsichtig SPRINGEN

TIPP 11: Kurz vor den Kristallen ist ein Loch in der Decke, das Sie zu einem Tunnel führt. Hinter dem springen Sie bei der Maschine von einer Plattform zur nächsten hinauf. Oben passieren Sie die Tür und hüpfen im folgenden Raum rechts über die Röhren hinab. Unten wechseln Sie die Seite und rennen nach links, wo Sie die Leitungen bis rechts zum Ausgang hinaufspringen. Über die nächste Röhre kommen Sie zur anderen Seite, klettern vorsichtig hinunter, rennen zur linken Seite und die Röhren hinauf. Das Loch in der Decke führt Sie zu einer Tür, hinter der es zur nächsten Halle geht.

Röhre PASSIEREN

TIPP 12: Achten Sie auf die rotierenden Ringe der gigantischen Röhre – schon die kleinste Berührung ist tödlich! Noch dazu lauert in der Mitte ein Wiedergeborener, den Sie am besten komplett kampfflos per Macht-Schub hinunterschubsen. Am Ende warten schließlich zwei Selbstschussanlagen und viele Gegner auf Sie. Danach durch-



Tipp 12: Berühren Sie auf keinen Fall die rotierenden Metallringe.

queren Sie die Türen und laufen zur großen Halle, wo Sie es erneut mit Robotern zu tun bekommen.

Über die PLATTFORMEN

TIPP 13: Rechts vom Eingang ist ein Fahrstuhl, der Sie zu einem Offizier samt Karte führt, mit der Sie das Flugboot rechts bedienen und draufspringen. Leider gerät das Gefährt nach einer Weile ins Trudeln, sodass Sie auf die Plattformen rechts hüpfen, von dort aus die Gegner aus der Entfernung beseitigen und vorne rechts zum Ausgang springen. Vom Fahrstuhl aus laufen Sie weiter durch die Tür und über die Brücke geradeaus weiter zum nächsten Lift. Unten nehmen Sie den nächsten Aufzug, schnappen sich die Karte und schubsen den Wiedergeborenen weg. Danach geht es wieder ganz rauf, wo Sie die Konsole bedienen und durch die Tür rausrennen.



Tipp 13: Sobald Ihr Boot abstürzt, springen Sie auf die Plattformen.

Cairn – Level 17

Neuer GEGNER

TIPP 14: Hinter dem Tor links liegen viele Boni und Waffen – die brauchen Sie auch, denn nach der Tür rechts wartet ein Schattentrooper. Dieser Wiedergeborene ist schnell, stark und kann sich kurzzeitig unsichtbar machen. Meiden Sie den direkten Kampf, und schubsen Sie ihn von der Plattform hinunter. Dann rennen Sie zurück zur rechten Tür, nehmen die Karte, öffnen die verschlossene Tür in der Starthalle und bedienen die Konsole.

UNAUFFÄLLIG vorgehen

TIPP 15: Vermeiden Sie es, Alarm auszulösen, da Sie sonst unweigerlich im Gefängnis landen. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl rechts runter, und passieren Sie die Tür. Bleiben Sie hier am besten direkt bei der Alarmkonsole stehen, und erledigen Sie die Gegner, bevor sie herankommen - Macht-Griff und Geistes-Trick helfen sehr, und der Offizier hat auch noch eine Karte für Sie.

Energiefeld UMGEHEN

TIPP 16: Hinter den Kisten führt ein Tunnel zum Gebäude in der Mitte. Dort nehmen Sie dem Offizier die

DUNKELHEIT nutzen

Zugangsarte weg und bedienen die Konsole. Danach raus, mit dem Fahrstuhl hoch und links bis ganz nach oben klettern. Vorne geht's bei der Röhre wieder nach unten, wo Sie sich die Karte bei der hellen Konsole holen und damit schließlich die Tür öffnen. Nach dem Fahrstuhl bedienen Sie oben das Schaltpult, gehen durch die Tür, manipulieren die nächste Konsole, laufen zurück und durchqueren die grüne Tür.

TIPP 17: Laufen Sie rechts an den Röhren vorbei, hinaus, und erledigen Sie dort schnell den Offizier auf der anderen Seite. Dann geht es rechts die Leitungen hinauf und auf der anderen Seite wieder runter. Laufen Sie an den nächsten Energieröhren vorbei – aber nicht durch die Tür ganz vorne, da sonst sofort der Alarm ausgelöst wird! Stattdessen klettern Sie durch die Öffnung oben links und schleichen auf der anderen Seite unauffällig zur Konsole – unten warten viele Wachen. Sobald Sie das Pult bedienen, wird es dunkel, also springen Sie schnell zur anderen Seite des Raumes nach links und rennen durch die Tür. Am Ende des Ganges nehmen Sie den Fahrstuhl, folgen oben dem Steg, laufen um die Zentrale herum und schließlich rechts in die Tür des Schiffes hinein.

Doomgiver – Level 18

Sonden SCHNELL zerstören

TIPP 18: Geradeaus bringt Sie der Lift nach unten, wo hinter den Türen links und rechts Boni warten. Danach geht es weiter geradeaus und am Wiedergeborenen vorbei zum Fahrstuhl. Unten schnappen Sie sich die Karte, gehen links durch die Tür, zerschmettern das Gitter und springen hoch. Innen kommen einige medizinische Sonden angesirrt, die Sie schnellstmöglich zerstören sollten – falls Sie erwischt werden, verlieren Sie eine Zeitlang Lebensenergie und sehen nur noch verzerrt. Im linken Gang liegen Boni, der rechte führt durch ein Bodengitter zu einer Konsole, die Sie mit der Karte des Offiziers bedienen.

R5-Einheit BENUTZEN

TIPP 19: Fahren Sie mit dem Roboter vorne links durch das Energiefeld und öffnen mit ihm im folgenden Raum die verschlossene Tür von innen. Rennen Sie als Kyle hinein, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten. Vorsicht: Hinter der weißen Tür warten Selbstschussanlagen und ein starker Roboter! Sind die erledigt, springen Sie in der Mitte hinter den Röhren durch das Bodenglas, erledigen die Sonden und benutzen den Aufzug.



Tipp 19: Die R5-Einheit öffnet Ihnen die Tür von innen.

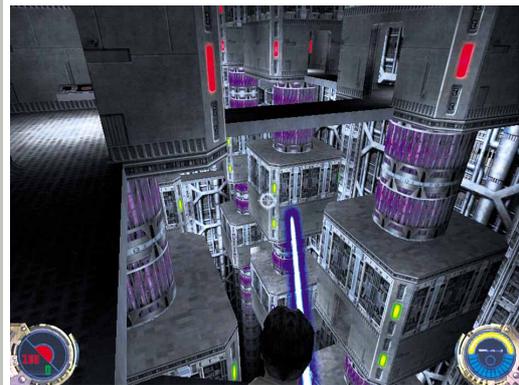
Mit der BAHN fahren

TIPP 20: Im Raum gegenüber müssen alle vier Konsolen bedient werden, worauf viele Gegner auf Sie zukommen. Danach gehen Sie wieder in einen der Räume mit den gelben Türen und warten, bis eine Gondel eintrifft. In

Codes FINDEN

welche Sie einsteigen, spielt keine Rolle, da das Ziel stets dasselbe ist. Am Ende der Fahrt warten massig Gegner, ebenso hinter der folgenden Tür. In der Kommunikationszentrale können Sie momentan nichts machen, also rennen Sie zur Tür links hinaus, folgen dem Gang und benutzen im nächsten Raum rechts den Lift.

TIPP 21: Der folgende Raum ist in drei Ebenen unterteilt: Oben ist rot, die Mitte grün, und unten blau. Suchen Sie die Konsole, die das Symbol zeigt, welches in Ihrer Missionsbeschreibung abgebildet ist. Hier ein Leitfaden: Rot findet sich schräg links vom Eingang, grün (eine Ebene tiefer) direkt rechts vom Start und blau schließlich genau gegenüber hinten (ganz unten). Um die richtigen Kabinen zu erreichen, müssen Sie teilweise über mehrere Ebenen hüpfen, da es nicht immer einen direkten Weg gibt. Falls Sie sich mal vertippen, bedienen Sie einfach eine andere Konsole derselben Farbe und fangen von vorne an. Ist alles geschafft, fahren Sie wieder mit dem Fahrstuhl hinauf und aktivieren die Pulte in den drei farbigen Kabinen. Zu guter Letzt müssen Sie noch die große blaue Konsole in der Kommunikationszentrale benutzen. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie den Raum nach links und passieren die Tür hinter der blauen Kabine.



Tipp 21: Die drei Ebenen sind zur Orientierung farblich markiert.

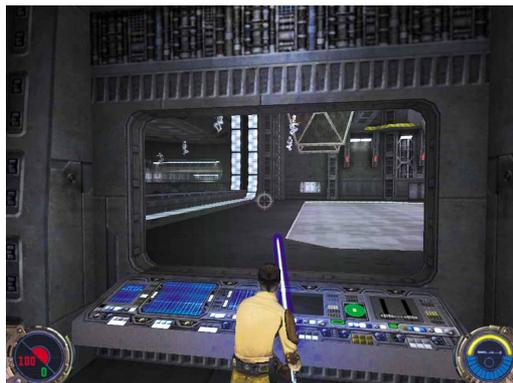
Doomgiver – Level 19

Gegner WEGSAUGEN

TIPP 22: Sie laufen zuerst geradeaus und holen sich die Karte, mit der Sie die Tür rechts oben öffnen und den Aufzug benutzen. Unten bekommen Sie es mit einem Offizier und einem Wiedergeborenen zu tun, danach aktivieren Sie die Konsole. Ballern Sie ein paar TIE-Fighter ab, wenn Sie wollen, ansonsten geht es wieder hinauf, nach rechts, durch die Tür und in den Eingang links hinein. Stürmen Sie durch die Halle, dann links durch die Tür und in die rechte Kabine. Sobald Sie beide Konsolen benutzt haben, werden die Gegner im nächsten Raum ins Weltall gesaugt. Danach bedienen Sie wieder das blaue Pult, aktivieren im linken Raum nur die rote Tafel und rennen zurück zur großen Halle.

Tor ÖFFNEN

TIPP 23: Fahren Sie mit dem großen Fahrstuhl in der Mitte nach unten, wo links ein Versteck ist. Im großen Gang befinden sich zwei große Roboter, von denen bereits ein Treffer tödlich ist! Vernichten Sie beide mit der Pulswaffe, und folgen Sie dem Gang. Rennen Sie vorne unten den wild ballernden Selbstschussanlagen hindurch zum Fahrstuhl. Oben erledigen Sie alle Gegner und bedienen die Konsole in der Kabine so oft, bis das mittlere Tor aufgeht, wo Sie anschließend hineinrennen. Kümmern Sie



Zu Tipp 22: Blasen Sie Ihre Gegner einfach ins All hinaus.

sich um die Roboter, bevor Sie mit dem Fahrstuhl hinauffahren und links vorne erneut das Tor zum All öffnen, um die Gegner leicht loszuwerden.

**Mehr
SCHATTEN-
TROOPER**

TIPP 24: Sobald Sie den Hangar passiert haben, springen Sie die Röhren hoch und laufen durch das Gitter. Durch das Bodengitter geht es wieder hinab und weiter durch die Tür rechts unten. Der Fahrstuhl bringt Sie nach unten, wo Sie durch die Tür laufen und sich die Karte holen. Ob Sie jetzt nach links oder rechts gehen, spielt keine Rolle: Hinter beiden Türen wartet jeweils ein starker Schattenkrieger, und Sie landen in jedem Fall am Ende im großen Hangar, wo noch mehr Gegner lauern.

**JAN
befreien**

TIPP 25: Nach der Tür links vorne bringen Sie den Offizier dazu, die Tür zu öffnen. In der Zelle links hinten wartet Jan bereits auf Sie. Eine Wiedersehensfreude später müssen Sie mit ihr zusammenarbeiten, um rauszukommen: Einer öffnet die Tür und wartet, bis der andere durchgerannt ist und die Tür von außen aufhält. Das geht so bis zur Haupthalle, wo Sie zur gegenüberliegenden Tür spurten und Jan den Rest überlassen.

Doomgiver – Level 20

**Röhre
AUSFAHREN**

TIPP 26: Im Gang nach der Tür lauern viele Sturmtruppel und insgesamt vier Roboter, die Sie einen nach dem anderen ausschalten. Am Ende passieren Sie die Tür, benutzen die Konsole mit der Karte des Offiziers und spurten links zur Halle raus. Rennen Sie danach über die neue Röhre zur blauen Tür, wo Sie oben die Karte holen und gleich wieder raus zur Tür gegenüber laufen. Rechts geht es in einen Kontrollraum, wo Sie die Konsole hinten bedienen und wieder zur blauen Tür zurückkehren – die Gegner schubsen Sie einfach in den Abgrund. Springen Sie innen durch eine der geöffneten Bodenklappen, und öffnen Sie am Ende den Verschluss per Macht-Schub.

**Schilde
SABOTIEREN**

TIPP 27: Hinter der rechten Tür wartet ein Schattentrooper. Am Ende des Ganges benutzen Sie den Fahrstuhl, holen sich die Karte, rennen raus und springen hoch. Vorsicht, oben sind zwei Laserfallen. Nach der Tür hechten Sie durch die Scheibe nach unten, erledigen die Wiedergeborenen und nehmen den Aufzug hinter der nächsten Tür. Oben sind die Roboter fällig, dann passieren Sie die Tür hinten links. Zerstören Sie beim Schildgenerator zuerst die vier roten Energieleitungen über den Rohren und anschließend die Rohre selbst.

**Galak Fyyar
BESIEGEN**

TIPP 28: Der Endgegner ist recht einfach zu besiegen: Bleiben Sie stehen, und feuern Sie mit der Pulswaffe auf den Schild des Admirals. Ist er (kurzzeitig) ungeschützt, zerstören Sie den Schildgenerator hinter dem

Kopf Ihres Widersachers mit dem Raketenwerfer oder dem Lichtschwert. Ist Fyyar erledigt, greift die »Rogue Schwadron« an, und die Schwerkraft ist plötzlich weg. Schweben Sie vorsichtig und ohne hektische Bewegungen an den kaputten Energieleitungen vorbei zum Zentralraum (mit den Röhren und der blauen Tür). Zerstören Sie dort die Sonden, und fliegen Sie zur zweiten Tür von links, wo Jan bereits auf Sie wartet. Lassen Sie sich nicht hetzen – obwohl Kyle ständig das Gegenteil behauptet, haben Sie kein Zeitlimit, also lassen Sie sich nicht hetzen.

Yavin – Level 21

**TUNNEL
finden**

TIPP 29: Halten Sie die Augen nach versteckten Boni offen, die durch das hohe Gras schwer zu finden sind. Die Sumpftrooper beseitigen Sie am Einfachsten, indem Sie sie zuerst mit dem Würgegriff anheben und anschließend mit dem Laserschwert nach ihnen werfen. Laufen Sie nach der Zwischensequenz nach links durch die Sümpfe, und springen Sie am Ende die Steine hoch, wo ein Schattentrooper wartet – stellen Sie Ihr Laserschwert auf den starken Modus, dann reicht mit etwas Glück ein direkter Treffer. Dann geht es geradeaus weiter, rechts um den Berg herum und beim abgestürzten Raumschiff ganz nach links. An einer Stelle sickert Wasser aus dem Berg – direkt links daneben befindet sich eine kleine Öffnung, durch die Sie hindurchtauchen.



Tipp 29: Einzelne Sumpftrooper sind mit einer Kombination aus Würgegriff und Schwertwerfen problemlos erledigt.

**Soldaten
HELFEN**

TIPP 30: Springen Sie die Steine hoch und auf der anderen Seite wieder runter. Links befinden sich lediglich einige Boni sowie ein Schattentrooper, also gehen Sie dem Gefecht lieber aus dem Weg und nach rechts, folgen dem Pfad und laufen schließlich links in den Tunnel in der Wand hinein. An der ersten Biegung wartet ein Schattentrooper, ebenso oben am Ende des Ganges. Dort finden Sie allerdings auch Schild-Energie und Munition. Danach verlassen Sie den Raum und gelangen über die kleinen Inseln nach links. Helfen Sie dort dem Soldaten, dann geht es rechts über die Plattformen weiter zu den nächsten Verbündeten. Laufen Sie anschließend zurück und bei den Platten in den Durchgang zwischen den Bergen hinein. Dahinter warten ein AT-ST sowie einige Sturmtruppel, bevor Sie rechts das Gebäude betreten.

Yavin – Level 22

**AT-ST
BENUTZEN**

TIPP 31: Springen Sie oben auf das Vehikel, und drücken Sie die »Benutzen«-Taste. Sie müssen nur dem

linearen Weg bis zum Ende des Canyons folgen, daher hier ein paar Tipps: Passen Sie gut auf Ihren mechanischen Zweibeiner auf, mit dem ist der Level wesentlich einfacher! Suchen Sie nach Löchern in den Bergwänden, oftmals finden sich Boni darin. Größere Gegnermassen lassen sich problemlos per Drüberlaufen erledigen, blockierende Geröllmassen werden einfach zerschossen. Auf den Plattformen oben stehen meist Gegner mit Geschützständen oder Raketenwerfern, die Sie besser aus der Entfernung erledigen sollten. Sind Sie schließlich am Ende des Canyons angekommen, steigen Sie aus, rennen durchs Gebäude durch und weiter geradeaus, wo ein weiterer Schattentrooper eine Abreibung will. Dann geht es in die Höhle hinein und links in den Abgrund.



Tipp 31: Passen Sie gut auf Ihren wackeligen AT-ST auf, ohne ihn ist der Canyon anspruchsvoller und nur schwer zu schaffen.

Yavin – Level 23

Akademie VERTEIDIGEN

Tipp 32: Laufen Sie geradeaus zum Hangar, wo Sie es mit vielen Gegnern zu tun bekommen. Danach geht es durch das Loch in der Wand gegenüber hoch und zur anderen Seite weiter hinauf. Hinter der Tür kämpfen Ihre Jedi-Kollegen verbissen gegen die dunklen Widersacher – helfen Sie ihnen so schnell wie möglich! Ist das geschafft, springen Sie durch das kaputte Glas nach oben in den Gang und erledigen entweder schnell den Raketenwerfer, oder fliehen nach hinten rechts durch die Tür.



Tipp 32: Im Hangar bekommen Sie Unterstützung der Rebellen.

Desann VERFOLGEN

Tipp 33: Unten findet wieder ein Kampf zwischen Heller und Dunkler Seite der Macht statt – helfen Sie, wo Sie können! Die überlebenden Jedis kämpfen fortan an Ihrer Seite mit, was den Rest des Levels enorm erleichtert. Hinter dem Loch in der Wand blockiert ein Schattentrooper

den Weg, ebenso rechts hinter der Biegung am Ende des Ganges. Sind auch noch die beiden Wiedergeborenen erledigt, rennen Sie durch den Gang schräg links gegenüber und durch die Tür. Nach der Zwischensequenz sind die beiden Schattentrooper fällig, danach laufen Sie zur Treppe und hopsen in das Loch am Boden.



Tipp 33: Mit Jedis an Ihrer Seite sind Schattentrooper kein Problem.

Das große Finale – Level 24

Fallen MEIDEN

Tipp 34: Der Endkampf ist nahe. Machen Sie unten den Weg frei, und folgen Sie dem Gang. Vorsicht: In der Halle fällt Geröll von der Decke, also rennen Sie schnell nach rechts und springen hoch. Hinter der Tür laufen Sie links durch die sich leicht bewegende Wand und löschen die Flammen per Macht-Schub. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie den linken Gang – geradeaus geht's nämlich nicht weiter, und rechts ist ein Abgrund. Folgen Sie der Höhle, und zerstören Sie oben an der Schräge das Rohr, aus dem Wasser tropft. Dadurch werden unten die Flammen gelöscht. Sie springen in das Loch und stoßen die drei Wände weg. Ganz vorne links befindet sich links unten ein weiterer per Macht-Schub zu bedienender Schalter, der hinten rechts einen neuen Gang öffnet. Die folgenden Rammen sind mit gutem Timing und etwas Macht-Geschwindigkeit schnell überwunden.

Endkampf gegen DESANN

Tipp 35: Nach dem Gang wartet Desann in der großen Halle. Er ist nicht sonderlich schnell, dafür aber sehr stark – halten Sie Heilpäckchen bereit. Die Echse benutzt mit Vorliebe den Würgegriff (den Sie per Macht-Schub abwehren) und den Blitz. Dem weichen Sie aus, indem Sie schnell wegspringen. Benutzen Sie auch den Blitz und das Laserschwert auf der starken Stufe, um schließlich das Happy End zu genießen. **PK**



Tipp 35: Nach hartem Kampf ist Desann schließlich geschlagen.