

Multiplayer-Tipps

Jedi Knight 3

Festung unter Beschuss, kopflose Teamkollegen? Das hat jetzt ein Ende: Die GameStar-Strategien für den Belagerungs-Modus katapultieren Sie zum Sieg.

Schnell und originell, das ist der Belagerungsmodus in den Multiplayer-Partien von Jedi Knight 3. Aber auch gefährlich: Wer schlecht vorbereitet kämpft, läuft auf den großen Schlachtfeldern alle Nase lang in eine Falle. Wir erklären Ihnen die drei Belagerungskarten und geben allgemeine Hinweise, die auch für andere Mehrspieler-Duelle in LucasArts' actiongeladenem Jedi-Shooter gelten.

Allgemeine Tipps

Wer kann was?



TIPP 1: Kämpfer: Der Standard-Soldat, eine gute Mischung aus Schlagkraft und Geschwindigkeit. Gehört in jedes Team, um Vorstöße zu führen oder Stellungen zu verteidigen. Rebellen haben das geniale tragbare E-Netz-Geschütz im Rucksack.



TIPP 2: Waffenspezialist: Der Hightech-Scharfschütze. Sehr langsam, deshalb im Nahkampf nicht besonders brauchbar. Er bezieht erhöhte Stellungen mit guter Übersicht und führt Raketen sicher ins Ziel. Exzellent gegen mechanische Ziele und Tore.



TIPP 3: Sprengstoff-Experte: Hält sich zwar im Nahkampf mit Granaten ganz ordentlich, dient aber eigentlich als Spezialist in zweiter Reihe. Bei Angriffen knacken seine Detonationspakete Türen und Computer, als Verteidiger sichert er verwinkelte Gänge mit Minen und legt Fallen aus.



TIPP 4: Aufklärer: Die schnellste Einheit im Spiel kann Gefechten durch pures Tempo und per tragbarem Tarnschild aus dem Weg gehen. Seine Spezialität ist der Hinterhalt: Der Aufklärer bezieht schnell Position und erledigt Gegner gezielt mit dem Scharfschützengewehr. Ein ruhiges Händchen ist dabei Pflicht. Als Kurier trägt der Aufklärer Gegenstände zum Zielpunkt.



TIPP 5: Techniker: Mit dem Puls-gewehr nur ein lausiger Kämpfer (außer gegen AT-STs und Gleiter), jedoch unverzichtbar für Spezialaufträge. Das Energieschild kann kurz-

zeitig Wege absperren und Gegner so in Sackgassen führen. In einigen Levels lassen sich Türen oder Geschütze hacken, um dem Team neue Wege zu öffnen.



TIPP 6: Jedi: Der ultimative Nahkämpfer. Kann – je nach Level und Team-Zugehörigkeit – im Alleingang Wege sichern, als lebendiger Schutzschild Strahlen abwehren oder lästige Gegner mit Macht-Kräften zur Strecke bringen. Erreicht mit Sprüngen schnell Orte, die anderen Figuren unzugänglich sind und schaltet so zum Beispiel Scharfschützen aus, die auf Dächern lauern.

Welche Waffe wofür?

TIPP 7: Blaster: Gute Allzweckwaffe für gezielte Schüsse. Im zweiten Feuermodus ideal zum Zerstören von Terminals.

TIPP 8: Schnellfeuer-Gewehr: Perfekte Nahkampf-Waffe, auf Distanz zu große Streuwirkung. Eingebauter Granatwerfer gegen mechanische Ziele und für enge Gänge.

TIPP 9: Puls-2-Gewehr: Stark gegen Maschinen und Geschütze, taugt im Kampf Mann-gegen-Mann aber wenig. Der sekundäre Feuermodus eignet sich für Angriffe auf ganze Gegnerpuls.

TIPP 10: Bogenspanner: Stark, aber langsame Frequenz; nur für Spieler mit guter Zielfähigkeit zu empfehlen. Im zweiten Feuermodus durch viele Projektile gut gegen Gruppen oder große Ziele.

TIPP 11: Disruptor-Gewehr: Im Nahkampf zu schwach, kann im Scharfschützenmodus Gegner aber mit einem Schuss ausschalten. Zielen Sie in Ruhe!

TIPP 12: Flechette: Die ideale Waffe für enge Gänge und Räume. Schaltet Gegner auf



Tipp 12: Gegen mechanische Ziele brauchen Sie Explosionswaffen wie die Flechette-Granaten.

kurze Distanz aus. Die Granaten lassen sich elegant um Ecken schlenzen, um verschanzte Gegner auszuräuchern.

TIPP 13: Raketenwerfer: Gute Fernkampf-Waffe mit Explosionsradius. Exzellent gegen mechanische Ziele oder für Schüsse in die Menge. Leider etwas langsam.

TIPP 14: Stouker: Besser als der Raketenwerfer für gezielte Schüsse, weil die Projektile schneller fliegen. Großer Schadensradius. Allerdings auf kurze Distanz nutzlos, da Sie leicht selbst getroffen werden.

Wie gewinne ich Lichtschwert-Duelle?

TIPP 15: Seitwärts laufen: Greifen Sie die ungedeckte Flanke Ihres Gegners an, indem Sie seitwärts an ihm vorbei sprinten und gleichzeitig zuschlagen.



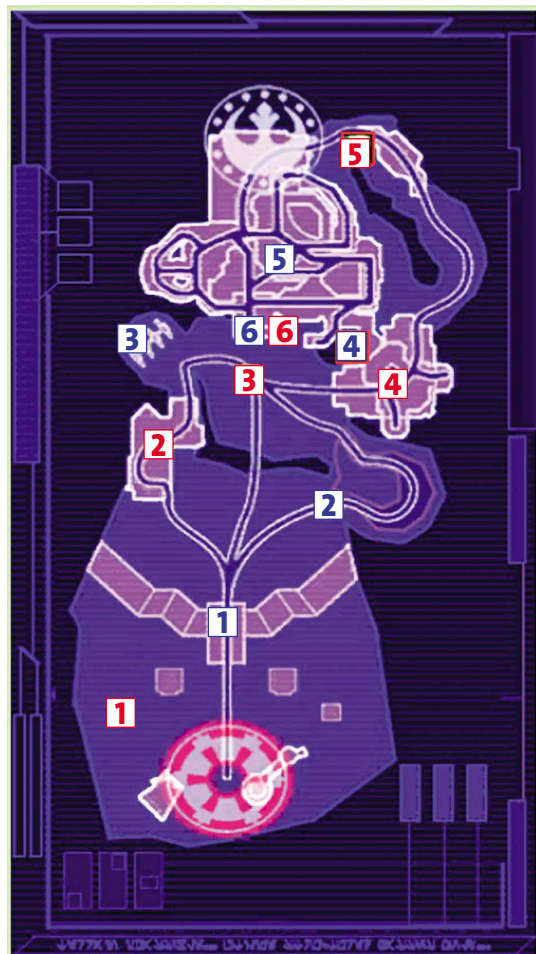
Tipp 15: Versuchen Sie, Gegner im Vorbeilaufen an der schutzlosen Körperseite zu erwischen.

TIPP 16: Nach hinten stechen: Klingt absurd, aber einige der besten Treffer landen Sie, wenn Sie mit dem Rücken zum Gegner kämpfen. Sobald Sie rückwärts laufen und gleichzeitig die Angriffstaste drücken, sticht Ihr Jedi nach hinten – ein Treffer ist fast immer ein Todesurteil. Klappt am besten mit dem Doppelschwert.

TIPP 17: Gegner umstoßen: Benutzen Sie Tritte oder den Macht-Schub, um Feinde in Abgründe oder zu Boden zu werfen. Wenn Ihr Widersacher liegt, können Sie einen schnellen Todesstoß ausführen.

TIPP 18: Macht-Angriffe abwehren: Gute Jedis mit der Fähigkeit »Absorption« sind kurzzeitig gegen die dunkle Seite gefeit. Wenn Sie im Würgegriff eines Sith hängen, stoßen Sie ihn mit dem Macht-Schub zur Seite oder lenken ihn mit einem explosiven Wurfgeschoss (Thermal detonator) ab.

Hoth



Imperium

TIPP 19: Die imperialen Angreifer verlassen sich auf überlegene Feuerkraft. Das Team bleibt eng beisammen und deckt den Hauptakteur – zu Beginn den AT-ST, dann einen Sprinter. Sichern Sie den Weg nach vorne ab, um Fallen frühzeitig auszuschalten. Im letzten Drittel der Mission ist schnelles Vorrücken wichtiger als Stellungskämpfe; rennen Sie nach vorne.

1 TIPP 20: Der AT-ST macht die Arbeit, der Rest des Teams gibt Feuerschutz. Rücken Sie über die linke Flanke vor; das Geschütz muss schnell zerstört werden. Generell gilt: Reichweite ausnutzen! Die Raketen des AT-ST zerbröseln die gefährlichen Türme, ohne dass er selbst unter Feuer gerät.

2 TIPP 21: Der Spieler im AT-ST ermöglicht dem Team den Zugang zur Höhle, indem er die beiden Türme aus sicherer Entfernung ausschaltet und die Felsen rechts vor und hinter der Schlucht zerkleinert. Mit den Raketen



Tipp 21: Der AT-ST zerschießt die Felsen vor und hinter der Schlucht. Die Passage ist offen.

können Sie aus dem richtigen Winkel sogar in die Höhle hineinschießen.

3 TIPP 22: Nach der Aktivierung der Brücke feuert der AT-ST auf den Schildgenerator links oben am Berg. Bleiben Sie dabei in Bewegung; Ihr mechanischer Untersatz ist sonst ein leichtes Ziel. Das restliche Team sichert inzwischen die Zugänge zum Tal.

4 TIPP 23: Alle für einen: Während der schnellste Spieler (am besten ein Aufklärer) den Droidenkopf holt, bewacht der Rest der Crew in der Halle die Aufzüge. Dann geben Sie dem Sprinter Feuerschutz bis zum Kontrollpult, wo er die versiegelte Tür öffnet.

5 TIPP 24: Tempo, Tempo, Tempo! Gefechte in den Hallen kosten nur sinnlos Zeit; das Ziel ist der schnelle Durchbruch in den Krankenstation und von dort zum Kontrollraum.

6 TIPP 25: Wenn sich Rebellen im Kontrollraum verschanzt haben, öffnet ein Teammitglied die Tür. Die anderen schießen von außen hinein – Raketen und Granaten räumen blitzschnell unter den Renegaten auf.

Rebellen

TIPP 26: Die Rebellen setzen anfangs auf schwer bewaffnete Kämpfer, später auf Techniker, Sprengmeister und Scharfschützen. Ihr Vorteil: Sie kennen die Ziele der Gegner und können rechtzeitig Fallen aufstellen und Hinterhalte legen. Nutzen Sie die Tunnels und Aufzüge, um den Imperialen in den Rücken zu fallen.

1 TIPP 27: Mit dem rechten Geschütz kann ein schneller Rebell den AT-ST zerstören, während er noch am Startpunkt steht. Alle Teammitglieder konzentrieren ihr Feuer auf den Imperiums-Mech, Waffenexperten mit Raketenwerfer sind besonders effektiv, da ihre Geschosse dem Läufer schwer zusetzen. Zielen Sie auf das Cockpit.



Tipp 27: Das rechte Geschütz trifft den AT-ST bereits am Startplatz. So gewinnen Sie Zeit.

2 TIPP 28: Wenn Sie im Bunker auf dem Hügel die Scheiben zerstören (Explosion), können Sie den AT-ST von hier aus relativ geschützt unter Beschuss nehmen. Vorteil: Die Nachladestationen sind gleich hinter Ihnen.

3 TIPP 29: So schützen Sie Zielpunkte wie das Kontrollpult: Techniker sperren den Zugang kurzzeitig mit ihrem Energiefeld – das erkaufte Zeit, um die Angreifer zurückzuschlagen. Variante 2: Der Sprengmeister kann vom Pult aus Detonationspakete an der Decke anbringen. Da schaut kein hereinstürmender Gegner hin, bis es zu spät ist.



Tipp 29: Ein Energiefeld versperrt das wichtige Kontroll-Pult, kann aber zerschossen werden.

4 TIPP 30: Machen Sie die Fahrstühle zu Todesfallen, indem Sie beim Hochfahren Kontaktminen an den Wänden anbringen – am besten nahe dem Schaltpult. Gegner, die nicht nach oben schauen, fahren gnadenlos ins Verderben.

5 TIPP 31: Das zweite Kontrollpult ist nicht nur Ziel für die Imperialen, sondern zudem eine ideale Position für Scharfschützen. Von hier haben Sie freies Schussfeld auf die Gegner, die aus der gegenüberliegenden Tür kommen und den Felsgrat entlang laufen müssen!

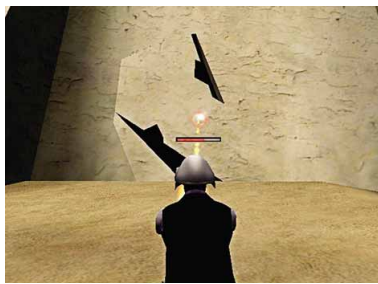
6 TIPP 32: Den Kontrollraum mit Sprengfallen zu sichern heißt, dem lachenden Imperium bei der Zerstörungsarbeit zu helfen – lassen Sie das also tunlichst sein! Effektiver sind Energiefelder und Sperrfeuer.

Tatooine

Rebellen

TIPP 33: Der Häuserdschungel bietet ideale Deckung für Einzelkämpfer, die effektiv vorgehen können als leicht zu entdeckende Gruppen. Nehmen Sie sich mehrere Missionsziele gleichzeitig vor, um die Reihen der Verteidiger aufzubrechen. Mehrere Sprengmeister und Kämpfer sind Pflicht beim Sturm der Festung.

1 TIPP 34: Große Teams können beide Bruchstellen in der Wand gleichzeitig angehen, um die Verteidiger zum Aufteilen zu zwingen. Kleine Teams konzentrieren sich aus Zeitgründen auf eine Stelle. Zerstören Sie die Geschütze auf dem Wall; die unteren Stationen können Sie zur Verteidigung selbst besetzen. Der ideale Wandknacker ist der Kämpfer mit dem E-Netz, weil er sich gegen eventuelle Angriffe verteidigen kann.



Tipp 34: Der schnellste Weg durch die dicke Festungsmauer: Kämpfer mit E-Netz.

2 TIPP 35: Schwärmen Sie zu Guerilla-Angriffen aus. Bleiben Sie in der Deckung der Hauswände, die Stadtmitte ist ein gefährliches Pflaster. Über den Stadtrand können Sie Posten an den Geschützstellungen in den Rücken fallen. Vorsicht vor Scharfschützen.

3 TIPP 36: Jede der drei Stationen hat einen Haupt- und einen Hintereingang; die Zugangskonsolle wird weggesprengt. Kleiner Kniff für schwach bewaffnete Teammitglieder: Gleiter holen, vor die Konsole stellen, in Brand schießen. Die Explosion knackt das Türschloss fast – nur ein, zwei Salven sind danach noch nötig. Im Inneren jeder Station zerlegt das Schnellfeuerge- wehr in Windeseile drei Konsolen. Fiese Sprengmeister-Aktion: Detonationspakete auslegen (zwei pro Konsole) und warten, bis die Verteidiger in den Raum stürmen – so erledigen Sie zwei Fliegen mit einem Knopfdruck. Ist eine Computerstation vernichtet, stürmen Sie sofort zur nächsten weiter. Die Verteidiger haben so keine Zeit, sich neu zu gruppieren.

4 TIPP 37: Die Arena hat zwei Zugänge; der obere ist in der Regel weniger stark bewacht. Von ganz oben aus kann der Kämpfer mit dem praktischen E-Netz auf das Tor in der Arena schießen, ist aber selbst ein gutes Ziel. Besser: Ein Teammitglied lenkt den Rankor ab, der Rest der Gruppe feuert auf das Tor.

5 TIPP 38: Im letzten Hof deaktivieren Sie zuerst die Schilde im Kontrollturm. Auf der Suche nach den Droidenteilen sollten Sie zwei Gruppen bilden: Mehrere Kämpfer sichern den Durchgang zum Falken. Der Rest der Mannschaft zerstreut sich und birgt die Roboterstücke.

Söldner

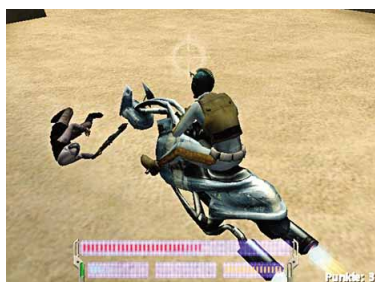
TIPP 39: Das Straßengewirr der Stadt ist von unten schwer zu sichern; aus der Höhe haben Scharfschützen und Waffenexperten aber guten Überblick. Die Karte hat mehrere Engstellen, durch die der Gegner kommen muss – hier können Sie massive Hinterhalte aufbauen.

1 TIPP 40: Die beste Sicht auf die Stadt und auf die Flächen vor Bruchstellen haben Sie von den Seitentürmen ganz am Rand der Mauer – eine Spielwiese für Scharfschützen.

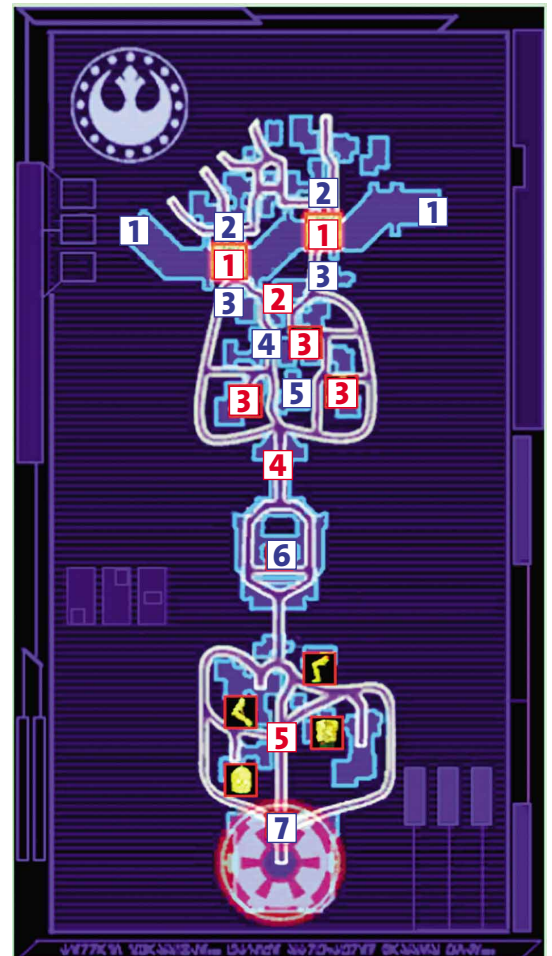
2 TIPP 41: Abteilung »Zeit schinden«: Kämpfer stellen ihr automatisches Geschütz hinter eine Kiste an einer Bruchstelle, sodass es achtlos vorbeilaufende Rebellen beschießt. Techniker sperren die Höhle kurzfristig mit dem Instant-Energiefeld.

3 TIPP 42: Wenn nur eine Wand durchbrochen wurde, wissen Sie genau, an welcher Stelle frisch wiederauferstandene Rebellen in die Stadt einfallen werden – der ideale Punkt für Hinterhalte und Sperrfeuer!

4 TIPP 43: Benutzen Sie die Gleiter, um schnell durch die Stadt patrouillieren zu können. Die mickrige Laserkanone der Bikes ist eher



Tipp 43: Überfahren Sie herumlaufende Rebellen ohne viel Aufhebens mit dem Speeder-Bike.



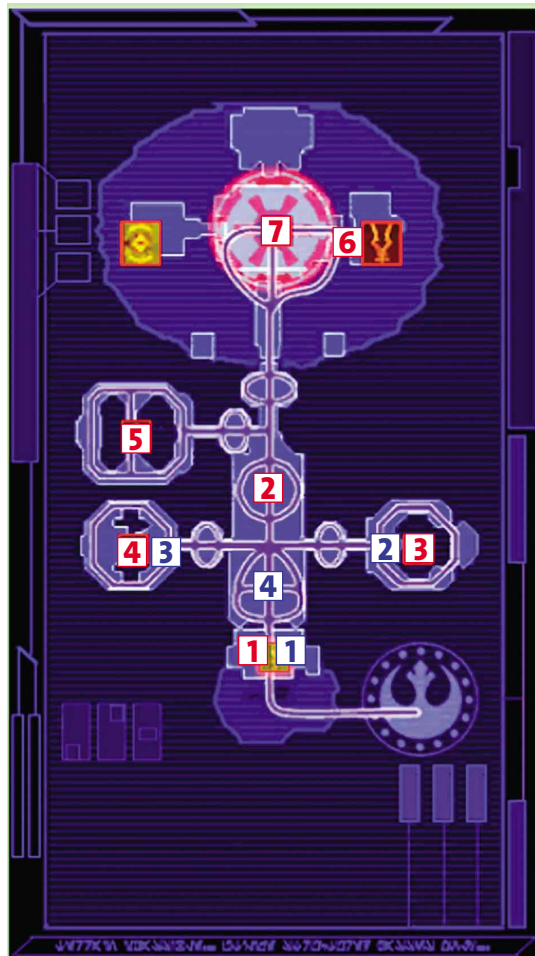
nutzlos, aber Gegner zu Fuß können Sie einfach über den Haufen fahren.

5 TIPP 44: Ein Techniker sollte in jeder der drei Stationen über den Wandcomputer die Selbstschussanlage aktivieren. Die Geschütze in der Nähe der Arena sind eher unbrauchbar, weil die Gegner wahrscheinlich von der Flanke angreifen. Stellen Sie Patrouillen auf.

6 TIPP 45: Verstecken Sie sich in den Zugängen zur Arena hinter den Kisten und schießen Sie vorbeilaufenden Rebellen in den Rücken. Scharfschützen können von den Rängen aus die gesamte Arena bestens überblicken, sollten jedoch den zweiten Eingang im Auge behalten. So kann Ihnen kein Renegat in den Rücken fallen.

7 TIPP 46: Scharfschützen postieren sich auf den Dächern und jagen Einzelkämpfer mit Gleitern. Sie sollten auch die beiden Zugänge zum Falken zu sichern – an diesen Engpässen fangen Sie Gegner leicht ab. Beachten Sie, dass die Träger der Bauteile stets auf der Übersichtskarte eingezeichnet sind.

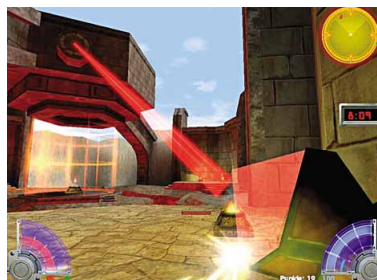
Korriban



Helle Jedi

TIPP 47: Der Jedi-Sprengmeister besitzt als einziger im Team eine Waffe neben dem Lichtschwert: Detonationspakete. Weil die in der gesamten Mission enorm nützlich sind, sollten Sie mindestens einen der Explosionsexperten dabei haben. Geschwindigkeit ist nützlich (Auflärer!); oft können Sie die Verteidiger einfach ignorieren.

1 TIPP 48: Sechs Detpaks sprengen das erste Tor. Mit Schwertstreichen dauert's deutlich länger.



Tipp 48: Sprengmeister tragen Sprengladungen, um Türen und Generatoren zu zerstören.

2 TIPP 49: Zerstören Sie zuerst alle drei Zugänge zu den Kristallen (je drei Sprengladungen). Vorteil: Ihr Team kann sich bei der Kristallbergung aufteilen, unaufmerksame Verteidiger wissen nicht, in welchen Abschnitt Sie gerade eingedrungen sind.

3 TIPP 50: Drei Generatoren an den Wänden laden das Energiefeld, unter dem der rote Kristall liegt. Sprengmeister haben's genial einfach, weil ein einziges Detpak pro Maschine ausreicht, um sie zu zerstören. Dann bringen Sie den Kristall zur Plattform mit den drei Podesten. Vorsicht: Sobald ein Spieler einen Kristall trägt, regeneriert er praktisch keine Macht mehr! Und ohne Macht schaffen Sie unter Umständen die Sprünge zurück zum Durchgang nicht.



Tipp 50: Jedi mit Kristall sind verletzlich, weil ihre Machtkräfte sich nicht regenerieren.

4 TIPP 51: Im blauen Trakt stellen Sie sich auf den Lift und drücken den Knopf im Boden per Macht-Schub. Mit dem Kristall im Gepäck geht's auf die gleiche Weise wieder nach unten.

5 TIPP 52: Im grünen Abschnitt haben Auflärer einen Vorteil, weil sie per Macht-Geschwindigkeit unter der sinkenden Decke in den Seitengängen durchhuschen können. Alle anderen müssen den langen Umweg durch das gefährliche Lava-Tal nehmen.

6 TIPP 53: Halten Sie Ragnos Sarkophag immer zwischen sich und dem Rankor. Macht-Schub auf den Bodenschalter fährt die Brücke



Tipp 53: Nutzen Sie Säulen und Felsen als Schutz vor dem Rankor und aktivieren Sie den Schalter.

zum Szepter aus; die Tür wird aufgesprengt. Das Szepter bringen Sie zum Altarraum auf der gegenüberliegenden Seite, um den Schild zu deaktivieren.

7 TIPP 54: Wieder hat's der Sprengmeister am einfachsten: Elf Ladungen hält der Sarkophag aus, bevor er den Geist aufgibt. Ihr Team hält dem Kollegen in der Zwischenzeit die dunklen Jedis vom Hals. Versuchen Sie, die bösen Gesellen von der Plattform zu stoßen. So gewinnen Sie wertvolle Zeit.

Dunkle Jedis

TIPP 55: Die Verteidiger haben's nicht leicht; ihre wichtigste Aufgabe ist es, die hellen Jedis in Kämpfe zu verwickeln. Seien Sie unfair: Stürzen Sie sich ruhig im Team auf einzelne Gegner, vor allem auf Kristallträger. Der Sprengmeister besitzt zwar Minen und Granaten, nur sind die Dinger in den breiten Gängen und offenen Räumen des Levels reichlich nutzlos.

1 TIPP 56: Simpler Wachdienst: Das gesamte Team beschützt die Treppe und die Tür. Abstecher oder Alleingänge machen keinen Sinn.

2 TIPP 57: In allen Kristallhöhlen brodelnd Lava, die von den Angreifern übersprungen werden muss. Eine kitschige Stelle für die Rebellen, weil clevere Dunkel-Jedis sie per Macht-Schub ins Feuer stoßen können.



Tipp 57: Stoßen Sie unachtsame Gegner mit dem Macht-Schub in brodelnde Lavabecken.

3 TIPP 58: Kristallträger regenerieren ihre Machtkräfte nur sehr langsam und sind deshalb leichte Ziele, wenn ihr Vorrat erst mal aufgebraucht ist. Mit der Fähigkeit »Machtentzug« können Sie bequem nachhelfen. Die geschwächten Kerle sind Ihren Machtangriffen danach wehrlos ausgeliefert.

4 TIPP 59: Ein Teil Ihres Teams sollte als Abfanggruppe in der Haupthalle zurückbleiben, falls es doch ein Kristallträger schafft, bis hierhin durchzubrechen. Bremsen Sie den vorwitzigen Jedi mit massiven Attacken. **CS**