

Das Licht am Ende des Schwertes

Jedi Knight 2

Jedi-Ritter, Lichtschwerter und die Macht – all das und noch viel mehr steckt im neuesten Star-Wars-Abenteuer. Schließen Sie sich uns und Kyle Katarn an.

Nach langer Flaute kommt endlich wieder mal ein knackig-gutes Action-Abenteuer von LucasArts. Jedi Knight 2, entwickelt von Raven Software, verbreitet wunderbares Star-Wars-Flair und bietet neben jeder Menge handfester Action auch massig Kopfnüsse. Der erste Teil unserer Komplettlösung (bis Level 13) zeigt Ihnen, wie Sie die dunkle Seite der Macht ein für allemal aus der weit, weit entfernten Galaxis vertreiben.

Kejim – Level 1

Sanfter EINSTIEG

TIPP 1: Laufen Sie vorne nach rechts, erledigen Sie die Gegner, und biegen Sie hinten wiederum rechts ab. Holen Sie sich im Gebäude die Zugangskarte vom Offizier, und fahren Sie mit dem Aufzug hoch. Oben geht es nach rechts, dort kommt die Karte in den Slot.

Tür AUFSCHEISSEN

TIPP 2: Sie rennen wieder runter zu Jan und benutzen dort das Geschütz, um die versiegelte Tür aufzusprengen. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten, nach der Tür laufen Sie rechts in die Halle und zerschießen das Fass, um eine Ebene weiter nach unten zu kommen.



Tipp 2: Mit dem Geschütz ist das Tor im Nu geknackt.

REAKTOR zerstören

TIPP 3: Bleiben Sie an der Ecke stehen, und zerstören Sie den Reaktor von weitem. Rennen Sie dann sofort um die Ecke, um nicht von der heranrasenden Feuerwalze erwischt zu werden. Danach umlaufen Sie die kaputte Maschine, fahren mit dem Aufzug hoch, schlüpfen durch das Bodengitter und schnappen sich die Karte vom Offizier. Die Konsole weiter vorne öffnet alle Türen.

BLAUEN Code holen

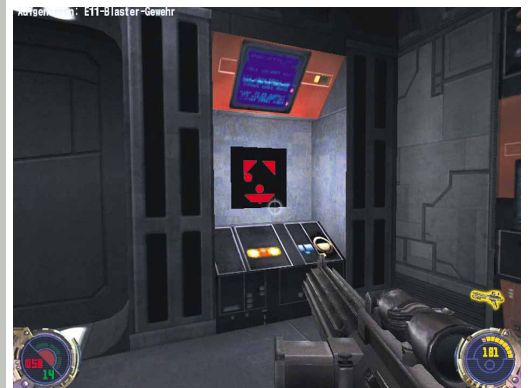
TIPP 4: Die rechte Tür führt zu einem Fahrstuhl, mit dem Sie hinab fahren. Unten findet sich links neben den Kisten ein Versteck mit Heilung. Rechts laufen Sie vorsichtig an der Wand entlang und durch die kleine Tür, wo Sie dem Offizier die Karte abnehmen und an der gegenüberliegenden Konsole den blauen Code ablesen. Bedienen Sie rechts die drei Terminals, bevor Sie den Raum schließlich durch das Kraftfeld verlassen.

Hauptterminal AKTIVIEREN

TIPP 5: Rennen Sie die Treppe hoch und nach links, vorbei am momentan noch deaktivierten Hauptterminal und durch die rote Tür. Spurten Sie in den Kontrollraum, und legen Sie dort den Schalter um. Dann wieder raus, die Treppe links hoch und dort den Schalter betätigen. Laufen Sie dann am Innenring der Röhre entlang bis zum nächsten Schalter, der ebenfalls aktiviert wird – daraufhin hat das Hauptterminal unten wieder Saft.

ROTEN Code holen

TIPP 6: Sie steigen die Treppe hinab. Im folgenden Abschnitt sind geplatzte Treibstoffleitungen, an denen Sie vorsichtig vorbeischießen und den Tunnel schnell passieren. Danach die Treppen runter, wo gefährliche Sonden warten – bleiben Sie am besten in der Tür stehen, und erledigen Sie sie von dort aus. Ist das geschafft, fahren Sie mit dem Fahrstuhl hoch, laufen draußen über die Röhre und holen sich den roten Code im nächsten Raum.



Tipp 6: Die drei farbigen Codes geben Sie am Hauptterminal ein.

GRÜNEN Code holen

TIPP 7: Zurück beim Hauptterminal gehen Sie zur grünen Tür. Sie benutzen in der Kabine den Schalter, sprinten links die Treppe runter und bedienen das Terminal. Daraufhin benötigt Jan Ihre Unterstützung. Laufen Sie also zurück, durch die blaue Tür, nach rechts und links in die Halle hinein, wo Sie die Gegner ausschalten. Rennen Sie dann mit Jan zum Terminal, von dem aus sie die Türen öffnet. Nach Verlassen des Raumes laufen Sie die Treppe hoch. Gegenüber befinden sich ein paar Goodies sowie hinten rechts der grüne Code. Danach geht's nach rechts raus, die Treppe hoch und zum Schalter. Ist dieser gedrückt, ist die Tür hinten links die richtige Wahl.

Codes EINGEBEN

TIPP 8: Schließlich eilen Sie zurück zum Hauptterminal und geben die Codes ein. Im Datenpad (TAB) sind die Zeichen zur Sicherheit noch mal abgebildet. Diese müssen an der Konsole mittels der drei Bedienelemente genau so eingegeben werden. Stimmt schließlich alles, drücken Sie noch die drei Schalter in der Mitte und laufen durch die neu geöffnete Tür zum Levelende.

Kejim – Level 2

**Zum
KÜHLLAGER**

TIPP 9: Schnappen Sie sich die Karte vom Offizier, und folgen Sie dann dem Gang – der Schalter links öffnet die Tür gegenüber. Zerschießen Sie die Scheibe, hüpfen Sie hinein, und drücken Sie dort die beiden Schalter. Danach steigen Sie die Treppe hinab, zerstören eine Scheibe des Kühllagers, hüpfen rein und rennen schnell durch die Tür gegenüber, bevor es Frostbeulen gibt. Laufen Sie nach rechts, und bedienen Sie dort den Schalter, danach geht es wieder zum Lager. Springen Sie dieses Mal allerdings nicht runter, sondern vorsichtig am Rand entlang und den mechanischen Arm hinauf.

**Kisten
VERSCHIEBEN**

TIPP 10: Der Gang führt links an einem Versteck vorbei in einen großen Raum mit einem Wasserbecken – fallen Sie nicht hinein! Flitzen Sie oben entlang zum Fenster. Dort zerstören Sie den Generator, springen ins Zimmer und drücken anschließend den Knopf. Dann geht's mit dem Fahrstuhl hinab, rechts durch die Tür zu einem Schalter, und schließlich runter in den großen Raum voller Kisten – wo neben einigen Boni auch viele Selbstschussanlagen warten. Danach laufen Sie zurück in den Wasserraum, springen unten in den Generator hinein und folgen dem Tunnel. Hinter der linken Tür drücken Sie den Schalter, sodass die Kisten im großen Raum jetzt anders postiert sind. Dadurch sind weitere Extras erreichbar, allerdings warten auch neue Selbstschussanlagen. Betreten Sie den Raum durch die Tür unten rechts.

**Zellen
ÖFFNEN**

TIPP 11: Sie rennen zurück durch die Tür gegenüber, holen die Karte vom Offizier und halten sich rechts. Öffnen Sie auf dem Weg die Tür rechts, bevor Sie mit dem Aufzug nach oben fahren, rechts die Treppe hoch eilen und beide Schalter drücken. Dann geht's nach links, wo Sie die Zellen öffnen und plündern – Vorsicht vor den Sonden! Laufen Sie zurück, nach rechts und weiter zur Tür, die Sie mit der Karte öffnen. Bedienen Sie an der linken Konsole zuerst den rechten, dann den linken Schalter.

**Kisten
noch mal
UMSTELLEN**

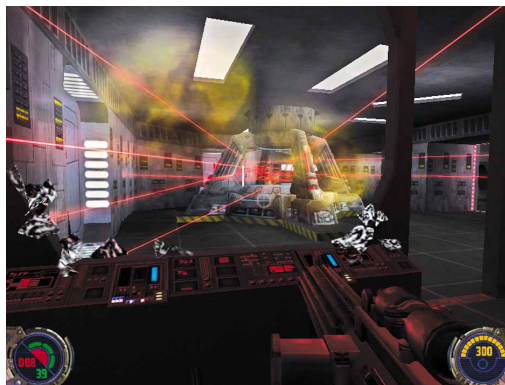
TIPP 12: Vorne zerschießen Sie die Kiste, springen in den Tunnel und drücken links die beiden Schalter. Dann geht's die Treppe hinab und zur Tür rein, wo Sie dem Offizier seine Karte abnehmen. Laufen Sie durch die nächste Tür, und bedienen Sie die Konsole, wodurch die Kisten im großen Raum wieder anders postiert werden.

**GESCHÜTZ
benutzen**

TIPP 13: Benutzen Sie den Fahrstuhl vorne rechts, um zurückzukommen, und laufen Sie dann durch die rot schimmernde Tür, hinter der viele Gegner samt Geschützständen lauern. Deren Beseitigung geschieht am einfachsten mit einem über die Kisten geworfenen Thermal detonator. Drücken Sie dann hinten links schnell den Schalter, und hüpfen Sie selbst in das Geschütz, um die heranstürmenden Gegner leichter zu beseitigen. Dann hetzen Sie links durch die Tür und benutzen den Schalter in der Kabine, wodurch es eine heftige Explosion gibt und viele Laserfallen aktiviert werden. Überspringen Sie die vorsichtig, während Sie die Maschine rechts umkreisen, um zum Loch auf der linken Seite zu gelangen.

**ROBOTER
bedienen**

TIPP 14: Betreten Sie unten den Raum, und schnappen Sie sich schnell die Karte, bevor das Gas Ihnen gefährlich wird. Öffnen Sie damit den Raum gegenüber, und bedienen Sie das Terminal. Dadurch haben Sie die Kontrolle über einen Service-Roboter. Mit dem geht's durch den kleinen Tunnel in den Gasraum, weiter nach rechts, die linke Rampe hinunter zu den Generatoren, wo der Schalter bedient wird. Dadurch ist das Gas abgestellt, und Sie



Zu Tipp 13: Überspringen Sie die Laserfallen vorsichtig an der rechten Seite der Maschine, um zum Loch links zu kommen.

können den Raum betreten. Im nächsten Raum gehen Sie durch die linke Tür und folgen dem Gang.

Artus-Mine – Level 3

**Auf
RÖHREN
klettern**

TIPP 15: Vorne beim Landeplatz ist rechts ein Vorsprung, auf dem sich der praktische Wookiee-Bogenspanner befindet. Vermeiden Sie oben die Lichtkegel, da sonst der Alarm ausgelöst wird und sofort einige Wachsonden angeschwirrt kommen. Falls das doch passiert, lässt sich links im Wachturm das Gejaule abstellen. Ansonsten springen Sie vorne rechts über die Röhren nach oben. Achtung: Oben befinden sich zwei Selbstschussanlagen. Zudem fallen einige Rohre auseinander, also gehen Sie langsam vor. Oben entledigen Sie sich der Sturmtruppen, benutzen den Fahrstuhl, nehmen die Karte des Offiziers und öffnen damit unten die Rampentür.



Tipp 15: Klettern Sie vorsichtig über die Röhre nach oben.

**VERSTECK
nutzen**

TIPP 16: Im nächsten Raum holen Sie sich wieder die Karte, laufen links durch die Tür, fahren mit dem Fahrstuhl runter und drehen sich um – auf halber Strecke nach unten ist ein Gang in der Wand, der zu einem Versteck mit Thermal detonatoren führt. Von da aus lassen sich auch einige unten stehende Wachen leicht erledigen.

**Zur
VERLADE-
STATION**

TIPP 17: Danach geht's zurück, mit dem Fahrstuhl hinab und in den nächsten Raum. Nach der Höhle laufen Sie durch die Tür hinten links, wo ein weiterer Aufzug ein paar unbetene Gäste mitbringt. Sobald Sie sich um die gekümmert haben, fahren Sie mit dem Aufzug hoch, laufen links, hinten noch mal nach links und schließlich den Steg entlang in den Raum. Sobald Sie sich dort der Tür nähern, wimmelt der Raum plötzlich von Sturmtruppen. Sind die erledigt, führt die Tür zur Verladestation,

mit der Sie im Moment aber nichts anfangen können. Also zurück zur anderen Seite des runden Gangs und durch die Tür, wo viele Gegner warten.



Tipp 17: In den Kabinen der Gegner finden Sie Heilmittel.

RÖHRE abwarten

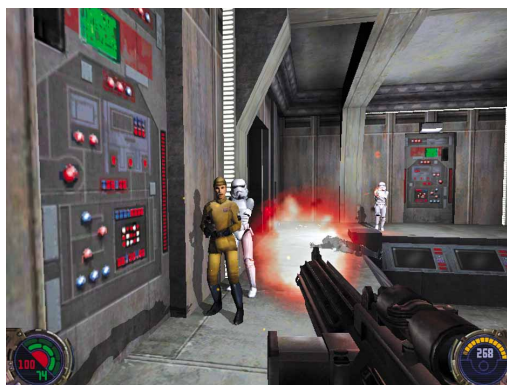
TIPP 18: Flitzen Sie vorne durch die Tür raus, und warten Sie beim offenen Teil des Geländers, bis unter Ihnen eine Röhre herauskuckt. Springen Sie schnell drauf und von dort aus zur Seite. Sobald das Rohr eingefahren ist, hüpfen Sie hinein und folgen dem Gang. Zerstören Sie am Ende die vier roten Energieleitungen und schließlich die Maschine in der Mitte selbst. Dann steigen Sie auf das Dach und lassen sich hochfahren.

WAGENFAHRT zur Höhle

TIPP 19: Oben klettern Sie auf das Seitengerüst und warten auf einen ankommenden Wagen, auf den Sie dann aufspringen. Während der Fahrt ducken Sie sich und springen gleich nach der ersten Abbiegung in die Höhle links. Dort warten beißwütige Käfer auf Sie, die aber leicht zu beseitigen sind. Halten Sie sich in der Höhle immer rechts, und bedienen Sie schließlich die Maschine am Ende, die ein Loch in die Wand bohrt. Danach beseitigen Sie von oben die unten stehenden Wachen, zerstören das Bodengitter am nächsten Loch und springen hindurch, sobald ein Transporter unter Ihnen steht. Von dem aus geht's dann weiter auf das Geländer.

GONDEL benutzen

TIPP 20: Links durch die Kabine hindurch laufen Sie nach rechts, und benutzen dort den Fahrstuhl. Hinter der kleinen Tür auf der anderen Seite hüpfen Sie anschließend auf die Riesenpresse, sobald sie unten ist. Oben geht's weiter durch die Tür nach außen. Dort holen Sie sich die Karte des Offiziers, fahren mit dem Fahrstuhl hinab und bedienen rechts die Maschine. Spürten Sie dann zurück zur Verladestation, wo eine fahrbereite Gondel wartet – springen Sie auf, und düsen Sie in den nächsten Level.

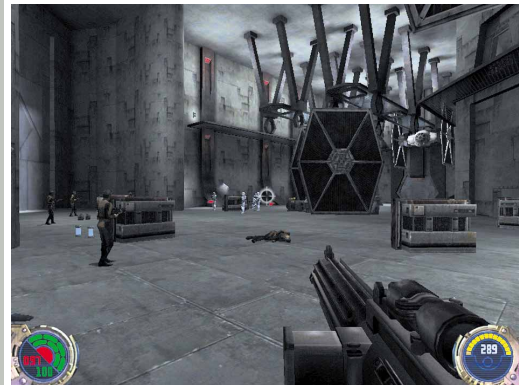


Tipp 20: Die Offiziere tragen oft Zugangskarten mit sich herum.

Artus-Mine – Level 4

Gefangene BEFREIEN

TIPP 21: Sie springen links hinunter, rennen hoch und klettern am eingestürzten Träger nach ganz oben, wo Sie die Konsole bedienen. Danach geht's eine Etage tiefer durch die Tür, dann nach rechts und zur Konsole hinten links. Die öffnet die Tür daneben. Spürten Sie durch das Tor auf der anderen Seite und die Treppen ganz hoch, wo Sie oben das Terminal benutzen – dadurch sind einige Gefangene frei. Danach verlassen Sie den Raum wieder und halten sich nach der ersten Treppe rechts. Folgen Sie dem Weg, reden Sie mit den Gefangenen, um anschließend in die Halle mit den TIE-Fightern zu laufen.



Tipp 21: Kämpfen Sie an der Seite der Gefangenen.

Weitere HÖHLEN

TIPP 22: Der Fahrstuhl bringt Sie zu einem Durchgang, bei dem rechts das Gitter aufzuschießen ist. Dann springen Sie über den Tunnel in den Ventilations-schacht und lassen sich dort im Aufwind sanft nach unten sinken. Eilen Sie unten nach rechts in den nächsten Tunnel, wo weitere käferförmige Plagegeister warten. Halten Sie sich in den Minen immer links, bis Sie in einer Halle ankommen, in der Sie durch das Tor rennen und sich links halten. Bedienen Sie die Konsole, laufen Sie wieder raus und durch das Tor rechts.

Offizier MANIPULIEREN

TIPP 23: Laufen Sie rechts die Treppe runter zum Offizier, den Sie nicht erschießen – er öffnet Ihnen nämlich die Tore. Bleiben Sie stets in seiner Nähe, sonst bewegt er sich keinen Meter. Allerdings dürfen Sie ihm nicht zu nahe auf den Pelz rücken, da er sonst auch stehen bleibt. Ferner müssen Sie aufpassen, dass er am Leben bleibt, also erledigen Sie schnell die Käfer, sobald er die erste Tür aufgemacht hat. Kurz darauf verrät er Sie, also muss er dran glauben. Danach laufen Sie durch die Tür auf der anderen Seite zum Fahrstuhl und unten durch den Raum. Dann zerschießen Sie hinten die Scheibe, springen hindurch, und halten sich rechts.

Artus-Mine – Level 5

AT-ST ZERSTÖREN

TIPP 24: Sie holen sich links in der Kammer die Karte vom Offizier, drücken den Schalter und laufen danach sofort raus und nach links um die Ecke auf den Fahrstuhl. Oben angekommen drücken Sie den Schalter in der Kabine, springen ins Geschütz rechts daneben und zerlegen die heranstampfenden AT-STs. Danach fahren Sie wieder runter und spürten zur anderen Seite der Ebene in das große Gebäude und dort zur Tür rechts.

Ionenkanonen AUSSCHALTEN

TIPP 25: Die Ionenkanonen oben können nur umgangen werden, wenn das Bodenblech nicht unter Strom steht – Timing ist angesagt. Benutzen Sie eines der herumste-



Zu Tipp 23: Verschonen Sie den Offizier, bis er die Tore öffnet.

henden Geschütze, um den AT-ST abzuwehren, und laufen Sie durch die Tür in die Halle. Erledigen Sie die Wachen von oben, und hüpfen Sie hinter der nächsten Tür über die Laserfallen. Dann fahren Sie mit den Fahrstühlen bis ganz nach unten, holen sich die Karte und bedienen die Konsole. Danach geht's wieder ganz hoch und ans Geschütz, mit dem sich die nun schildlosen Kanonen ohne Probleme zerstören lassen.



Tipp 25: Ohne ihre Schilde sind die Kanonen schnell vernichtet.

Kontakt mit DESANN

TIPP 26: Laufen Sie zurück und durch die Tür auf der anderen Seite nach draußen. Jan hat Probleme, also rennen Sie schnellstmöglich zur »Raven's Claw«, wo der miese Endgegner Desann auf Sie wartet. Der ist Ihnen leider momentan noch überlegen, also müssen Sie wohl oder übel einige Prügel kassieren, bevor er von Ihnen ablässt.

Tempel auf Yavin – Level 6

Mit LUKE sprechen

TIPP 27: Nun fahren Sie rechts mit dem Fahrstuhl bis ganz nach oben und betreten das Tor ganz links. Dort wartet bereits Luke Skywalker auf Sie. Nach dem Gespräch bringt Sie der Aufzug wieder bis ganz nach unten, wo es durch das große Tor rechts in den Garten geht. Den durchqueren Sie, und laufen immer weiter geradeaus.

Tempel auf Yavin – Level 7

Macht-SCHUB

TIPP 28: Hinter der linken Tür wartet schon Ihre erste Jedi-Fähigkeit: der Macht-Schub. Den probieren Sie im nächsten Raum auch gleich aus: Verschieben Sie die Symbole auf dem Boden so, dass das Zeichen in der Mitte der Schiene jeweils dem an der Wand entspricht.

Macht-GRIFF

TIPP 29: Sobald Sie Ihre nächste Fähigkeit erhalten haben, ziehen Sie die Steinplatten einfach aus dem Gemäuer und laufen hinauf. Ganz oben, rechts vom Aus-

Macht-GESCHWINDIGKEIT

gang, befindet sich noch ein Versteck mit allerlei Extras. **TIPP 30:** Schnappen Sie sich Ihre nächste Fähigkeit, und rennen Sie geradeaus in den Schotter-Abgrund. Unten springen Sie auf die Steinplatte und auf die große Platte rechts, sobald sich die Tür geöffnet hat. Dann rennen Sie, von der Macht beflügelt, durch alle Tore, bevor sie sich schließen. Laufen Sie anschließend die Treppe hinauf.

Macht-SPRUNG

TIPP 31: Oben finden Sie den Macht-Sprung. Sprinten Sie hinaus, ziehen Sie die Steine nach unten, springen Sie sie hoch, und laufen Sie durch die linke Tür. Dort bringen Sie die Wasserspeier per Machtgriff zum Wasserspeien und laufen zum Eingang zurück. Warten Sie dort, bis das Gitter auf der anderen Seite ganz oben ist, dann sprinten Sie rüber und hüpfen hinauf. Bringen Sie die kaputte Wand dahinter per Machtgriff endgültig zum Kollaps, und gehen Sie hindurch. Weiter hinten bewegen Sie die Steine per Machtschub und springen über sie nach oben. Anschließend stellen Sie sich hinter die Steinplatte, und laufen dann mit Macht-Geschwindigkeit darüber, um die fahrende Brücke gerade noch zu erwischen und geschickt zur anderen Seite zu springen.

LASER-SCHWERT holen

TIPP 32: Die große Säule senken Sie an der Seite per Macht-Schub ab und sind jetzt nur noch ein Rätsel von Ihrem Laserschwert entfernt: Gegenüber der Säule befindet sich ein Fahrstuhl. Führt dieser hinab, öffnet sich der Käfig mit Ihrem Schwert – der sich aber zu schnell wieder schließt. Also benutzen Sie den Aufzug, zünden kurz vor dem Boden Ihre Macht-Geschwindigkeit, rennen zum Käfig und schnappen sich das Schwert per Machtgriff. Üben Sie ein wenig Zerlasern an den Steinfiguren, und kappen Sie anschließend die Seile der hängenden Gesteinsbrocken per Laserschwert-Wurf. Dazu müssen Sie allerdings sehr nahe an den Steinen stehen. Anschließend muss noch das Türschloss dran glauben.



Tipp 32: Das Laserschwert ist der Lohn aller Mühen.

Nar Shaddaar – Level 8

Kampf in der BAR

TIPP 33: Ihre Mission ist es, den Gangster Reelo Barnk zu finden. Zunächst gehen Sie also geradeaus und links in die Bar hinein. Wenn Sie mit dem Barkeeper gesprochen haben, müssen alle Gegner erledigt werden – Vorsicht vor den Typen, die ausgesprochen zielsicher mit Granaten werfen! Danach laufen Sie ganz hoch, drücken oben den Schalter und anschließend den Knopf in der Bar. Verlassen Sie das Gebäude eine Etage höher, und erledigen Sie möglichst viele Gegner von weitem.

Zum GLAS-GEBÄUDE

TIPP 34: Der Steg links führt durch die Tür zu einem Fahrstuhl, mit dem Sie nach oben fahren. Dort geht's durch die linke Tür, nach der Sie die störende Kiste samt

**Viel zu
SPRINGEN**

dem Gegner einfach in den Abgrund schubsen. Weiter links springen Sie auf die andere Seite, laufen ganz hoch und durch die Tür – innen warten Gegner und Extras. Dann rennen Sie wieder raus und lassen sich vom Geländer in das Glasgebäude unter Ihnen fallen. Dort drücken Sie den Knopf, der außen eine Brücke ausfährt, über die Sie gleich drüberlaufen.

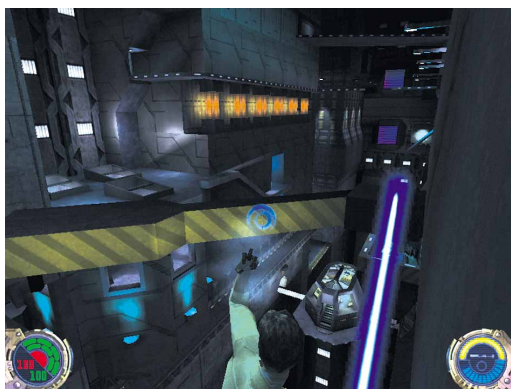
TIPP 35: Drücken Sie im nächsten Raum die Kiste auf den Bodenschalter, was den Fahrstuhl aktiviert. Stellen Sie sich rein, und schieben Sie die Kiste durch das Fenster wieder weg. Oben benutzen Sie den Knopf, dadurch kommen Sie über eine Rampe weiter nach oben. Dort hupsen Sie durch das Glas nach unten, fahren mit dem Aufzug hoch, folgen dem Steg und springen über die kaputte Brücke. Links geht's die dunkle Rampe hinauf und von da aus mit einem weiten Satz auf den breiten Steg, wo ein Versteck wartet. Dann hüpfen Sie zurück, fahren mit dem Fahrstuhl nach oben und springen durch das Fenster rechts auf die andere Seite.

**Zu den
MÜLLWAGEN**

TIPP 36: Vom Steg aus hüpfen Sie auf das fliegende Boot, gehen weiter nach rechts und fahren mit dem Aufzug nach oben. Laufen Sie dort am rechten Rand entlang, da die Brücke kurz darauf explodiert. Zerstören Sie im nächsten Raum das Fass links, und ballern Sie auf die Stromleitungen, so dass das Wasser gefahrlos betreten werden kann. Per Macht-Griff ziehen Sie die Brücke zu sich heran und gelangen über sie nach links oben. Laufen Sie über die nächste Brücke, und springen Sie am Ende weit nach rechts zum nächsten Versteck.

**Auf
Müllwagen
FAHREN**

TIPP 37: Zurück beim Roboter drücken Sie den Schalter, hüpfen unten auf die ausgefahrene Rampe, laufen zu deren rechten Ende und ziehen die nächste per Macht-Griff heran. Nachdem Sie auf dem Müllwagen gelandet sind speichern Sie unbedingt ab! Während der folgenden Fahrt sind nämlich die Ampeln per Macht-Schub umzuschalten. Falls Sie dabei den richtigen Moment verpassen, fallen Sie vom Wagen und können nur noch eine Etage nach unten springen – wodurch Sie den halben Level noch mal angehen dürfen.



Tipp 37: Springen Sie über die Rampe auf den Müllwagen.

Nar Shaddaar – Level 9

**Zur
MÜLLVER-
WERTUNG**

TIPP 38: Springen Sie vom Wagen aus auf den vordersten Vorsprung und weiter gerade hoch zum Versteck. Auf der anderen Seite geht's runter und durch die Tür vorne rechts. Dort zerschießen Sie die Kiste und krabbeln durch das Loch in der Wand zum nächsten Versteck. Wenn Sie wieder ganz draußen sind, rennen Sie gleich in die nächste Tür rechts, ziehen hinten links die

**Loren
VERSCHIEBEN**

Kiste heran, kriechen in den Gang und springen direkt vor den Loren in die Höhe – ein weiteres Versteck. Ansonsten lässt sich hier im Moment nichts machen, also laufen Sie zurück zur Haupthalle.

TIPP 39: Suchen Sie die Müllpresse, unter der kein Wagen steht – dort springen Sie in das Rohr. Passen Sie innen auf den Stampfer auf. Anschließend geht's über die Kisten nach unten und zur anderen Seite, wo Sie den Kasten vor dem Ausgang wegziehen. Sie folgen dem Gang und ziehen am Ende die Lore zu sich heran. Laufen Sie danach den ganzen Weg zurück zu der Lore auf der anderen Seite, die Sie nun fortdrücken können, wodurch rechts ein Gang frei wird. Innen benutzen Sie schnell per Macht den Schalter rechts und rennen zur Tür rein.

**Alter
BEKANNTER**

TIPP 40: Im folgenden Gang öffnen sich rechts Fenster mit Schützen. Rechts oben zerstören Sie das Gitter, schießen am Ende die Tür unten auf, eilen zurück und steigen durch das eben erschaffene Loch in der Wand. Laufen Sie links runter, dann durch die linke Tür und den Gang entlang – am Ende treffen Sie auf einen alten Bekannten, der Ihnen ein Passwort verrät und auf Freilassung hofft. Dann rennen Sie ganz zurück zum Gitter, aber dieses Mal nicht hinein, sondern daran vorbei. Oben folgen Sie dem Steg nach rechts, springen auf die Kabine, zerstören das Bodengitter und benutzen das Passwort an der Tür.

**Reelo Barnk
BEKÄMPFEN**

TIPP 41: Nach dem Fahrstuhl durchqueren Sie dem Gang, fahren wieder runter, zerstören die Tür und die Selbstschussanlagen. Danach bedienen Sie den Schalter links per Macht-Schub, und laufen durch die geöffnete Tür, wo der schleimige Reelo Barnk auf Sie wartet. Als Erstes müssen die beweglichen Selbstschussanlagen an der Decke dran glauben. Danach warten Reelos Wachen auf eine saftige Abreibung. Ist das schließlich erledigt, laufen Sie hoch in die Kabine, und drücken vorne den Knopf – dadurch ist Lando endlich befreit. Betätigen Sie dann den Mechanismus unter dem Schreibtisch, der hinter Ihnen eine Tür öffnet, die zu einem Versteck führt. Dann rennen Sie in den roten Gang und bedienen unten den Schalter durch die Treppe hindurch, was ein weiteres Versteck freilegt. Zuletzt laufen Sie noch durch die große Tür zu Lando und folgen ihm zum Fahrstuhl.

Nar Shaddaar – Level 10

**Lando
HELFEN**

TIPP 42: Sie müssen Landos Schiff, die »Lady Luck«, finden und damit fliehen. Folgen Sie Calrissian, und sorgen Sie dafür, dass er am Leben bleibt. Nach der Sequenz fahren Sie rechts mit dem Fahrstuhl runter, halten sich rechts, springen den Silo hoch (merken Sie sich seine Position) und laufen geradeaus über die Rohre zum Versteck. Schalten Sie von hier oben möglichst viele Gegner mit dem Scharfschützenvisier Ihrer DXR-6 aus!

**SCHWARZER
Raum**

TIPP 43: Laufen Sie zurück und in die Tür gegenüber vom Fahrstuhl hinein. Die Tür links führt in einen stockdunklen Raum, also aktivieren Sie Ihr Nachtsichtgerät und gehen folgendermaßen vor: rechts, die Kiste hoch, unten links, wieder links, durch den Spalt kriechen, anschließend rechts herum und durch die Tür hinaus – dazwischen warten zwei Gegner. Laufen Sie weiter zum Steg rechts und diesen bis zur Kommandozentrale am Ende. Dort folgen Sie dem linken Gang, und drücken den Schalter in der Kabine. Springen Sie durch das Fenster auf die andere Seite, und rennen Sie zu Lando zurück.

**Dach
ÖFFNEN**

TIPP 44: Zuerst sind alle Angreifer beim Schiff abzuwehren. Dann schieben Sie auf der rechten Seite des Hangars die Kiste beiseite und springen in den Tunnel. An dessen Ende hüpfen Sie ganz hoch und betätigen die vier Schalter. Anschließend geht's eine Ebene nach unten, wo ein weiterer Knopf wartet. Zurück im Hangar laufen Sie zur anderen Seite, sprengen die Kisten und wiederholen das Schalterspielchen nach dem folgenden Tunnel. Dadurch ist das Dach des Hangars offen.



Tipp 44: Die »Lady Luck« benötigt Hilfe, um starten zu können.

**BENZIN
besorgen**

TIPP 45: Merken Sie sich die Symbole an den Treibstoff-Leitungen des Schiffs, und verlassen Sie den Hangar nach rechts. Nun rennen Sie zu dem ersten Benzin-Silo, und betätigen oben die entsprechenden Schalter: beim blauen das »X«-förmige Zeichen, beim roten das durchgestrichene »O«. Dann laufen Sie zurück zum Schiff, betreten das Cockpit und bedienen die Konsole links von Ihnen. Wehren Sie Reelo und seine Mannen mit der Bordkanone ab, danach ist der Fluchtweg frei.

Bespin – Level 11

**VORSICHTIG
hinauf**

TIPP 46: In der Wolkenstadt geht's durch eines der Seitenfenster hinein. Achten Sie jedoch darauf, nicht direkt am Fenster zu stehen, da Sie sonst vom Windstoß des ankommenden Fahrstuhls weggeblasen werden. Benutzen Sie den Aufzug, und rennen Sie oben durch die Tür, wenn das Schild weiß leuchtet.

**Kontrolleur
MANIPULIEREN**

TIPP 47: Vor der Feuerkammer warten Sie, bis die Flammen erloschen sind. Dann drehen Sie sich schnell um, und manipulieren den Kontrolleur per Geistestrick, damit dieser die Türen öffnet. Sie rennen schnell hindurch, benutzen den Fahrstuhl, und passieren die Tür. Sie finden sich vor einem gähnenden Abgrund wieder, der nur passierbar ist, wenn das rot leuchtende Bodengitter aktiv ist. Sobald das geschieht, rennen Sie mit Höchstgeschwindigkeit zum Fahrstuhl auf der anderen Seite und wiederholen das Spiel, bis Sie oben sind.

**Pseudo-
JEDI**

TIPP 48: Nach der Tür links fährt Sie ein Aufzug weiter nach oben. Dort laufen Sie weiter und gehen links in den Tunnel, der in einer weiteren gigantischen Halle mündet. Lassen Sie sich von den Windstößen je eine Plattform nach oben tragen. Ganz oben wartet ein »Wiedergeborener« – ein mysteriöser »Jedi«-Kämpfer, der allerdings nach ein paar Laserschwert-Streicheleinheiten klein beigt. Springen Sie zum Ausgang, und folgen Sie dem Gang, bis zu einem weiteren Möchtegern-Jedi. Danach fahren Sie rechts die Rampe hoch und befreien die R5-Einheit, die für Sie den Fahrstuhl bedient.

**R5
BESCHÜTZEN**

Bespin – Level 12

TIPP 49: Springen Sie vorne hoch, und bedienen Sie die Konsole, damit R5 hochfahren kann. Der folgende lange Gang beherbergt viele Laserfallen, die Sie zerschießen müssen, bevor der R5-Lemming durch die Fallen zerstört wird. In der folgenden TIE-Halle öffnet der Roboter rechts ein Versteck, danach verlassen Sie den Raum durch die linke Tür. Bei den rechts befindlichen Gleitern wartet der nächste Laserschwert-Kampf und hinter der nächsten Tür ein Gespräch.

**Wachen
HELFEN**

TIPP 50: Halten Sie sich links, und helfen Sie vorne den Wachen – am einfachsten ist es, wenn Sie das Geschütz benutzen. Danach durchqueren Sie rechts das Tor, fahren hinauf, folgen dem Steg nach rechts und passieren die Tür vorne links. Wenn Sie die linke Tür aufschlagen, befreien Sie einige Wachen, die fortan eine Weile an Ihrer Seite kämpfen. Folgen Sie dem Weg, fahren Sie am Ende mit dem Fahrstuhl runter, und auf der anderen Seite wieder rauf. Hinter der linken Tür bedienen Sie den Schalter, woraufhin draußen das große Tor geöffnet ist – hinter dem zwei Wiedergeborene auf Sie warten.



Tipp 50: Mit den Geschützen sind die Angreifer schnell erledigt.

**Brücke
VORSICHTIG
passieren**

TIPP 51: Mit dem rechten Fahrstuhl geht's weiter nach oben, und dann links. Oben aktivieren sich mitten auf der Brücke Laserfallen, die Sie entweder vorsichtig umgehen, oder einzeln zerstören. Laufen Sie dann weiter, und springen Sie auf der rechten Seite nach unten ins Wasser. Sie folgen dem Gang hinter der nächsten Tür, fahren mit dem Fahrstuhl hoch und holen sich die Karte vom Offizier. Hinter der nächsten Tür ist ein Wiedergeborener, danach führt die rechte Tür in den nächsten Level.

Bespin – Level 13

**Endgegner
TAVION**

TIPP 52: Laufen Sie geradeaus, dann links und anschließend durch die mittlere Tür. Im nächsten Raum holen Sie sich die Karte vom Offizier hinter der linken Tür, danach geht's zurück, und mit dem Fahrstuhl hinauf – bleiben Sie in der Mitte stehen, da oben Laserfallen montiert sind! Weiter nach links und hinten durch die Tür. Bedienen Sie hinten die Schalter, laufen zurück und schnappen sich die Zugangskarte, die die Türen links öffnet. Laufen Sie nach dem Laserschwert-Duell durch die Tür gegenüber vom Fahrstuhl und durch das nun offene Tor links. Dahinter wartet Desannns Schülerin Tavion auf Sie. Die Dame ist nicht sonderlich schwer zu schlagen, aber dafür sehr schnell – bleiben Sie stets in Bewegung! Die Lösung für die letzten Levels finden Sie im nächsten GameStar.

PK