

Alle 3D-Levels ausführlich erklärt

Jedi Knight

Die Macht ist zwar mit Ihnen – aber in Notfällen hilft ein Blick in unsere Komplettlösung einfach schneller weiter.

LEVEL 01, Nar Shaddaa

Stählerne
BODEN-
ÖFFNUNGEN

LEVEL 02, The Lost Disk

GROSSES
Fließband

GABELSTAP-
LER-Raum

Einfach nur ballern bringt Sie im Action-Hit Jedi Knight nicht weit. Die Levels sind komplex aufgebaut, ohne gelegentliches Nachdenken und kluges Vorgehen erreicht auch der treffsicherste Sternenkrieger nie das Tal der Jedi.

LEVEL 1: In der Stadt Nar Shaddaa finden Sie gleich zu Beginn Waffe 2 (Blaster) und 3 (Sturmtruppengewehr). Der Blaster ist schwach, schießt aber auch auf größte Distanzen zielsicher. Das Gewehr eignet sich für Kämpfe gegen größere Gruppen in unmittelbarer Nähe. In Nar Shaddaa sollten Sie sparsam mit der Munition umgehen, es liegt nicht allzuviel herum. Folgen Sie den Gängen, bis Sie zum großen Raumtransporter gelangen. Von dort führt ein Lift weiter, den Sie mit dem Knopf im rot beleuchteten Raum rufen.

Sie kommen in einen Hangar mit Bodenöffnungen. Springen Sie runter und folgen dem Weg bis zu den beiden Zivilisten. Den Schalter drücken, und dann flott zurück in den Hangar. Die eine der Plattformen ist nur kurz offen, Sie müssen sich beeilen. Die unscheinbare Tür führt zum Levelende.

LEVEL 2: Sie stehen auf einer Landeplattform. Blicken Sie seitlich runter, sehen Sie verschiedene große Ebenen. Springen Sie die Röhren nach unten, und Sie haben 8t88s Arm samt Disk. Folgen Sie den Lüftungsrohren. Achtung – einige der Gegner haben Waffe 4, die Thermal-Detonatoren. Die kriegen Sie dann auch, können mit den Bomben aber nicht allzuviel anfangen. Feuern Sie die Sprengkörper mit der Y-Taste ab, so können Sie vor Ihren eigenen Geschossen Deckung nehmen. Die Wach-Soldaten wenig später dürfen Sie nicht an sich ranlassen, ihre Axthiebe sind lebensgefährlich. Sie gelangen in einen zweigeteilten großen Raum und springen im hintersten Schacht über die bunten Kisten nach unten.

Klären Sie das Gebiet auf, bis Sie zum Schalter für das Fließband kommen. Durch einen der Mittelgänge bei den Kreuzgängen gelangen Sie über Kisten zu einem Aufzug und landen direkt über dem Fließband. Springen Sie auf eine Kiste und lassen Sie sich hochtragen. Klettern Sie über die Kisten hinter dem großen Tor, und holen Sie im Kontrollraum den roten Schlüssel, der die verschlossene Tür öffnet.

Sie gelangen in einen riesigen Raum mit drei Gabelstapler-Gabeln, die jeweils ein Knopf direkt unter ih-

nen aktiviert. Die erste müssen Sie bis in die Bucht fahren, und im vorbeifahren von der Spitze der zweiten auf die dritte springen.

LEVEL 03, Return Home to Sulon

Kleiner TEICH

LEVEL 04, The Jedi's Lightsaber

Die
WASSER-
ROHRE

Im
WASSERSILO

LEVEL 3: Säubern Sie die Umgebung von Tusken, Sie erhalten die Waffe 5. Der Schuß dieser Armbrust wird stärker, je länger Sie den Feuerknopf drücken, dafür verfügt sie über keine automatische Zielaufschaltung. Sie eignet sich vor allem für Einzelfeinde in unmittelbarer Nähe und für Selbstschußanlagen. Wenn Sie den Schuß mit der Y-Taste auslösen, prallt der Laserschuß an Wänden ab und Sie können um die Ecke ballern. Sie gelangen ins Haus, indem Sie auf einen der Rolläden auf der linken hinteren Anhöhe schießen. Erkunden Sie alles, den Schlüssel finden Sie in einer Ecke des Katarn'schen Privathan-gars. Der blaue und gelbe Wrench sind nicht versteckt, sobald Sie beide haben, geht es weiter zum Wasser.

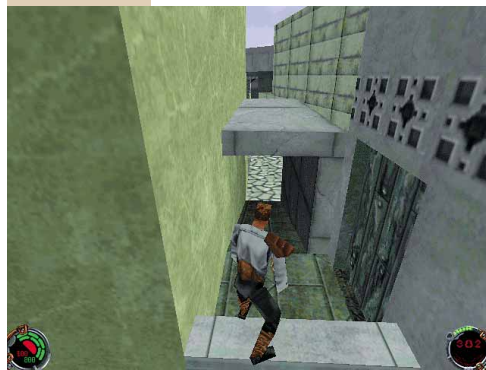
Unter der Oberfläche schwimmen Sie durch das rostige Rohr und benutzen die Wrenchs. Das Wasser staut sich, Sie können wieder zurück und durch den geöffneten Gang fortfahren. Rasch kommen Sie an einen Abwassersee, den Sie überqueren, indem Sie über seine Rand-Absätze und die metallenen Abtrennungen springen. Auf der anderen Seite durch den kurzen Gang, und der Level ist geschafft.

LEVEL 4: Im Nebenraum drücken Sie auf den Knopf, der immer neue Sonden herbeizaubert. Üben Sie den Umgang mit dem Lichtsäbel. Blicken Sie ohne Knopfdruck, wehrt er automatisch Lasersalven ab. Auf Knopfdruck zusammen mit einer der Richtungs-tasten führen Sie leicht unterschiedliche Angriffsmuster aus. Dann springen Sie in die Bodenplattform und öffnen das Gitter mit der neuen Waffe.

Folgen Sie den Wasserrohren. Die Gegend hier ist verwinkelt, aber Sie können keinen wichtigen Gegenstand verpassen. Bald erreichen Sie offenes Gelände. Die goldenen Vogelwesen erledigen Sie von weitem. Klettern Sie vorsichtig über und durch das Stahlgerüst und lassen sich dann vom Wasser treiben. Im Turm müssen Sie tauchen: Erst auf halber Höhe, dann ganz unter führen Sie Einlassungen bis in die Mitte des Wasserturms.

Drücken Sie dort oben den Knopf. Jetzt muß es schnell gehen: Sobald sich die Tür unter Ihnen öffnet, schwimmen Sie zurück, erledigen draußen

LEVEL 05,
Barons Hed – The fallen City



Level 5: An dieser Stelle gelangen Sie auf die Dächer.

rasch den Kraken und schwimmen durch die Öffnung weit oben. Folgen Sie den weiteren Gängen, und Sie gelangen zu einem Raum mit Hover-Ge fährt. Einen Stock höher öffnen Sie das Tor, und Sie dürfen zum erstenmal Ihre Macht ausbauen.

LEVEL 5: Barons Hed erreichen Sie, indem Sie den Seitenpfaden entlang des Flusses folgen. In der Siedlung selbst können Sie viele Extras einsammeln, darunter auch die Waffe 6. Dieses Schnellfeuerge

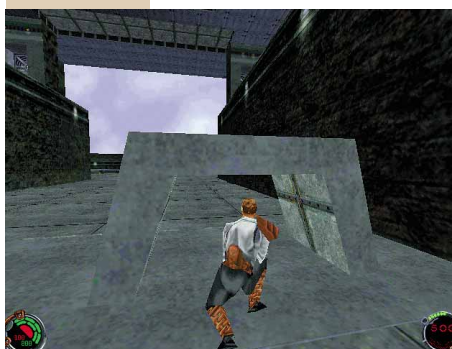
weh

Haben Sie genug, springen Sie wie auf dem Bild gezeigt auf die Dächer. Folgen Sie dem Weg, geht es beim roten Baldachin nochmals ein Stockwerk höher und dann immer weiter bis zum Levelausgang.

LEVEL 6: In den Außenbezirken von Barons Hed kämpfen Sie sich durch die Ställe bis in das Haus. Auf die herumliegenden Minen werfen Sie Thermal Detonatoren. Die blockierte Tür öffnet sich von selbst, sobald Sie den Droiden dahinter explodieren lassen. Weiter geht es durch das nur scheinbar zugeschüttete Fenster, durch das Sie gerade noch passen. Im nächsten Gebäude springen Sie bei den Balken ins Loch. Sie müssen wieder tauchen. Aktivieren Sie zur Beleuchtung Ihren Lichtsäbel. Im Untergeschoß finden Sie ein paar Extras, weiter oben schwimmen Sie in die Röhren und halten sich links. Den Gang entlang bis zum Aufzug, oben begegnen Sie weiteren Droiden sowie den ersten Stormtroopern.

Dann kommen Sie auf den großen Platz rund um den Palast. Die Stormtrooper können Sie alle plattmachen, von den AT-STs lassen Sie lieber die Finger – die reagieren nur auf Thermal Detonatoren. Wenn Sie sich das Leben später leichter machen wollen, vernichten Sie aus sicherer Distanz die Selbstschußanlagen im Palast. Die gegenübergelegenen Kommandozentralen bewachen die Brücke. Einen Schalter aktivieren, schnellstmöglich rüber zum anderen laufen, aktivieren und dann zum Palast, wo Sie gerade noch so unter der sich schließenden Brücke durchflutschen. Eliminieren Sie die Stormtrooper links und gehen Sie in die Kommandozentrale, Schalter drücken, die Brücke fährt wieder raus. Sie springen über die Lücke, laufen auf den umliegenden Gebäuden herum und hüpfen bei einer der Selbstschußanlagen endgültig in den Palast.

**Palast-
zentrale und
ZWEI TORE**



Level 6: Kyle kriecht schnell in das Schleusentor.

In der dessen Zentrale sind zwei Schleusentore und zwei Knöpfe. Drücken Sie einen, senkt sich das äußere Tor. Laufen Sie noch währenddessen darüber

auf die andere Seite. Dann drücken Sie Knopf 2, springen runter, kriechen (Taste C) in die Bolzenführung und lassen sich in den Geheimgang über den eingeglasten Offizier schieben. Der Knopf dort öffnet eine große Halle voller

Stormtrooper. Sobald alle erledigt sind, steigen Sie in den goldfarbenen Aufzug – Level beendet. Nun folgt der erste Schwertkampf (Level 7) – im Test lesen Sie, wie Sie Yun besiegen.

LEVEL 08,
Palace Escape

**Auf dem
HANGAR**



Level 8: Der Eingang in den imperialen TIE-Hangar.

LEVEL 8: Yun ist besiegt, Sie sind immer noch im gleichen Raum. Im Aufzugschacht nach unten finden Sie auf halbem Weg einen Sicherungskasten, den Sie mit dem Lasersäbel zerstören. Der Lift trägt Sie auf das Dach. Weichen Sie dem TIE Bomber aus, laufen Sie rechts auf den schmalen Sims entlang.

Einer der Hangars hat kleine Einlässe, steigen Sie dort in das Gebäude, krabbeln durch einen Luftschacht. Springen Sie in den Trupp Stormtrooper und laufen noch eine Etage tiefer. Dort holen Sie den Aufzug, die Echse noch weiter unten lassen Sie leben. Der Aufzug ist oben offen, klettern oder springen Sie per Force-Jump auf ihn, und

dann in die hell leuchtende Nische. Öffnen Sie das Gitter: Ein weiterer Aufzugsschacht. Springen Sie erst auf den rechten, dann auf den linken Lift und anschließend in die untere Röhre. Der Metallboden öffnet sich, hier können Sie aber sicher herunterspringen. Halten Sie sich links, schalten Sie die Stormtrooper aus. Vorsicht, einer hat den Raketenwerfer! Schnappen Sie sich die Waffe, die vor allem gegen mittelweit entfernte, größere Gegnerscharen äußerst effektiv ist. Die zweite Feuerart läßt die Raketen erst nach drei Sekunden explodieren. Es geht weiter nach unten, dann läßt Sie der Luftdruck von der einen auf die andere Röhre springen. Hüpfen Sie über die Vorsprünge weiter nach unten und kriechen Sie in die dunklen Räume voller Stormtrooper. Danach, führt ein Aufzug nach oben. Um zwei Ecken und ganz am Rand über die sich öffnenden Metallplatten gerannt.

**Weiter nach
UNTEN**

LEVEL 09,
*Fuel Station***GELBER**
*Schlüssel***In den**
PIPELINES**LEVEL 10,**
8t88s
*Reward***SCHILDE**
deaktivieren**Level 10:** Der Ventilator und eine der Sicherungen.

LEVEL 9: Sie sind in einer Tankstation. Folgen Sie dem Weg, bis Sie vor der verschlossenen Tür stehen. Dort finden Sie Waffe 9 (Erschütterungsgewehr), die Sie nur gegen entfernte, starke Feinde einsetzen sollten. Sie verbraucht sehr viel Energie. Linkerhand ist eine kleine Lücke, steigen Sie dort hinein.

Im weißen Gebäude finden Sie den gelben Schlüssel, der die Tür öffnet. Laufen Sie geradeaus und drücken Sie den Schalter, der den Treibstoff nach oben preßt. Von den anderen Pumpen können Sie jetzt die Finger lassen. Den Wrench finden Sie in einem schmalen Gang hinter der dritten Pumpe. Ganz unten öffnen Sie an der Schalttafel den Tank mit dem Wrench, steigen durch die Öffnung und bleiben auf dem Sims, um das Tor von innen wieder zu schließen. Auf der anderen Seite hüpfen Sie auf den Sims und schließen auf. Nehmen Sie die runden Röhren als Deckung, um die Selbstschußanlagen auszuschalten. In der nächsten Schaltzentrale deaktivieren Sie die gelben Schalter von links nach rechts. Wir sind in den Pipelines und müssen durch drei Torbögen. Jeder muß verschlossen werden, damit der nächste geöffnet werden kann. An der Gabelung nehmen Sie die linke Röhre. Den Stormtrooper-Stützpunkt müssen Sie nicht näher untersuchen, dort gibt's vor allem neue Schilde. Sie rutschen durch die Röhren und landen in einer gigantischen Halle. Öffnen Sie per Lasersäbel den Kanaldeckel. Von hier können Sie den Weg nicht mehr verpassen, bis Sie schließlich vor dem grauen Tankstutzen eines Schiffes stehen, das gerade davonfliegt. Springen Sie auf den Stutzen und dann gleich weiter auf die rettende Brüstung. Sie sind auf 8t88s Raumschiff.

LEVEL 10: Die großen Stahlluken öffnen Sie oben im Kommandoraum, die beiden verschlossenen Schiebetüren in der Vertiefung per kräftigem Schlag mit dem Lichtsäbel. Weiter geht's bis zur roten Key-Card. In der nächsten Halle müssen Sie durch die Tür links in der zweiten Ebene von unten. Sie landen in einem Raum voller blinkender Apparate.

Deaktivieren Sie die Schutzschilde weiter oben; der Schalter ist unauffällig an der Seite angebracht. Das wiederholen Sie im nächsten Raum, außerdem finden Sie dort den blauen Schlüssel. Oben geht es weiter, bis Sie zum Ventilator kommen. Im dem Raum finden sich Verstreubungen an den Wänden, an denen Sie emporklettern und die beiden

Sicherungen zerstören – der Ventilator ist deaktiviert. Im Lüftungsschacht lassen Sie sich bis in den Reaktor treiben und nehmen den Lift in den Komman-

doraum, wo Sie den Luftzug endgültig ausschalten. Sie springen unten in den Reaktorschacht, öffnen das Gitter, lassen sich nochmals von der Luftströmung mitreißen, landen beim Shuttle von 8t88 und müssen ins Duell gegen Gork und Pic (Level 11).

LEVEL 12,
Escape with
*the Map***HAUPT-**
REAKTOR**LEVEL 13,**
The Valley
*of the Jedi***GEHEIM-**
GANG**Level 13:** Versenkt unter dem Aufzug findet sich ein Gitter.

LEVEL 12: Jetzt geht's nach unten. Schalten Sie den Schutzschild aus und folgen den Kisten. Über die feststehenden Transportbehälter gelangen Sie in den Kommandoraum und finden dort den blauen Schlüssel. Kämpfen Sie sich einen Stock höher bis in den Raum mit dem roten, runden Aufzug. Nehmen Sie dem Offizier den gelben Schlüssel ab, fahren mit den Aufzügen und finden die grüne und rote Key-Card.

Weiter geht's in den Reaktor. Die Schlüssel verschieben jeweils die Brücke vor die Tür. Etage um Etage geht es höher, bis Sie ganz oben angekommen sind.

LEVEL 13: Auf Ihrem Weg müssen Sie fünf Schaltkreise zerstören, die das Schutzschild vor dem Hauptcanyon abschirmen. Sobald der Weg frei ist, springen Sie in den kleinen Teich. Links ist, kaum zu erkennen, ein weiterer Abgrund, der Sie bis zum großen Fluß führt. Schwimmen Sie mit dem Strom, und kurz vor Ende finden Sie unter Wasser einen Durchgang, der zu einem See führt. Sobald alle Droiden und Seeungeheuer erledigt sind, klettern Sie die Felswände hoch und kommen in eine imperiale Siedlung. Erledigen Sie die Stormtrooper und den AT-ST. Versteckt unter der Aufzugs-Plattform ist ein Gitter, das Ihrem Lichtsäbel weicht. Folgen Sie dem Gang

und der Röhre über den Fluß. Steigen Sie in die Basis empor. Die Stormtrooper hier bekommen unbegrenzt Verstärkung, verschwenden Sie besser keine Munition an sie. Gerade vor Ihnen ist ein

Schalter, ein weiterer im Gang links des gelben Schutzschildes. Das Tor in Ihrem Rücken öffnet sich, Sie gehen durch und schließen es mit dem Schalter zur rechten. Fahren Sie hoch, noch ein Knopfdruck, und der große Transportaufzug befördert Sie direkt zum Ausgang und zum Duell gegen Maw (Level 14).

LEVEL 15,
The Falling
Ship

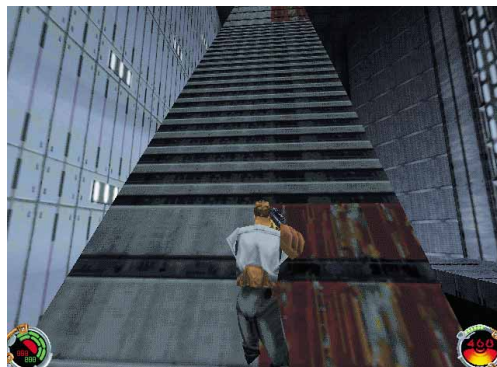
LEVEL 15: Die Gravitations-Systeme sind ausgefallen. Grundsätzlich: Das Zeitlimit ist ausreichend bemessen, also nichts überstürzen. Halten Sie unbedingt Force-Jump bereit, um einige höhere Ebenen erreichen zu können. Droiden und Kräne sollten Sie, falls möglich, schon von weitem zerstören.

Drehen Sie sich nun gleich um und gehen in den linken Schacht. Folgen Sie der Vertiefung im Boden, halten sich dann links und springen einen Stock



Level 16: Hier geht es erst nach rechts, später nach links.

höher. Weiter den Gängen nach, bei der nächsten Gabelung zwischen roten Neonröhren geht es rechts entlang. Weiter immer geradeaus, an der Abzweigung im Bild



Level 18: Sie erklimmen den kreisenden Transportbehälter.

dem Sie den Transportquader hinunterlassen. Wieder ganz unten in der großen Halle, öffnen Sie per Schalter im schmalen Durchgang die Bodenlücken und springen hinab.

LEVEL 17,
Valley Tower Ascent

halten Sie sich erst rechts und drücken die zwei gegenüberliegenden Schalter. Dann geht's wieder zurück in die andere Richtung bis zur Schleuse nach außen. Holen Sie den Steg zum Schiff mit dem kleinen Knopf rechts. Jetzt folgt der Kampf gegen Sariss (Level 16).

LEVEL 17: Der Schalter im Raum über Ihnen öffnet kurz das Tor zur Linken. In der Basis selbst gehen Sie erst die Treppen hoch, aktivieren den Schalter und laufen dann nach unten. Über die kreuzförmigen, schmalen Stege gelangen Sie zu Gittern, die der Lasersäbel öffnet. Springen Sie in den Schacht – es kann nichts passieren, der Luftstrom fängt Sie auf. Weiter unten ist eine Nische, dort ist wieder ein Schalter, der die Fließbänder aktiviert. Wieder zurück im Eingangsflur der Basis, nehmen Sie den Aufzug nach oben, springen durch die gelben Schilde links und lassen sich von den Kisten bis zum runden Durchgang auf der rechten Seite tragen. Sie gelangen in einen Schacht mit Luftstößen, die Sie aus der Basis heraustragen. Erledigen Sie dort alle Stormtrooper und nehmen Sie den Lift nach oben.

GROSSE
Plattform

Holen Sie die Plattform vom anderen Ende der Schlucht, indem Sie den Schalter in der Außenstation der Basis betätigen – Achtung, hier gibt's ein zweites aktives Luftrohr. Am nächsten Abhand blicken Sie in die Tiefe und sehen einen kleinen Vorsprung. Lassen Sie sich runtergleiten und nehmen im hinteren Teil der Halle den Aufzug nach oben. Folgen Sie dem Weg, bis Sie wieder vor einem Schacht mit aufsteigender Luft stehen. Springen Sie in den dunklen, runden Durchgang rechts. Noch ein Schacht, und Sie stehen in der zweiten Basis. Nehmen Sie den Aufzug nach unten.

Zwei
KONTROLL-
RÄUME

Hier liegen zwei Kommandoräume schräg gegenüber. In jedem ist ein Schalter, der kurz die eine Hälfte des Luftschachtes schließt. Aktivieren Sie beide Knöpfe, springen Sie in den runden Schacht und dort in die Vertiefung, deren Boden sich öffnen läßt. Unten drücken Sie den Knopf, fahren nach oben, öffnen die Bodenklappe und lassen sich von der aufsteigenden Luft nach zum Levelausgang tragen.

LEVEL 18,
Descent into the Valley

LEVEL 18: Folgen Sie dem Weg, und springen die große Halle so hinunter, daß Sie kurz die Wand gegenüber berühren – nur so passiert Ihnen nichts. Wenig später haben Sie den Schlüssel zum Kontrollraum, in

Schwarz-gelb
gestreifte
MAUER

Durch die nächsten Gänge springen und klettern Sie, bis Sie zu einer schmalen, schwarz-gelb gestreiften Mauer kommen, über die Sie zum Levelausgang gelangen. Der Schalter läßt den Luftstrom langsam abklingen. Sie müssen sich vom allmählich schwächer werdenden Druck nach unten tragen lassen, andernfalls plumpsen Sie in die Tiefe. Das Gitter zerstört wieder der Lightsaber, und Sie machen in der gleichen Halle von der anderen Seite weiter.

LEVEL 19,
Valley of the Jedi

Bronzene
INKAGÄNGE

Blockierter
GANG

LEVEL 19: Springen Sie aus dem Fenster und gleich wieder über die Brücke ins Innere der Basis. Per Aufzug gelangen Sie in die Mine.

Dann sind Sie in den alten Inkagängen. Die Echsen schalten Sie per Raketenwerfer und Thermal-Detonatoren aus, bleiben aber gut gedeckt in den Gängen. Anschließend versperren zwei Steinquader den Weg. Ein Druck auf Wandmosaik verschiebt die Blöcke. Den ersten müssen Sie mit nochmaligem Pressen



Level 19: Das richtige Mosaik bewegt den Steinblock.

auch gleich wieder schließen und sich schnell durch den Spalt zwängen, beim zweiten kappen Sie ein Stück weiter hinten den tragende Strick. Schließlich beseitigen Sie noch einen AT-ST per Raketenwerfer – geschafft! Dann stehen

noch die beiden schwierigen Duelle gegen Boc und Jerec (Levels 20 und 21) auf dem Programm – und schon sind Sie der mächtigste Jedi.

PS



Durchgespielt: Jerec kniet besiegt vor Kyle Katarn.