

Wir danken Ralph Grzyszek für die Genehmigung, diese Komplettlösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen. Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne dessen Genehmigung nicht auf anderen Pages veröffentlicht werden darf.

Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Tel.: 069-869499  
e-mail: lk@gamepad.de  
Homepage <http://www.gamepad.de>

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!

## Walkthrough Jedi Knight II Jedi Outcast

Waffen .....	2
Kejim Post.....	7
Kejim Base .....	9
Artus Mine .....	11
Artus Detention .....	12
Artus Topside.....	14
Yavin Temple (Jedi Academy) .....	15
Yavin Trial (Jedi Prüfung) .....	15
Nar Shadaa-Streets .....	16
Nar Shadaa Hideout.....	18
Nar Shadaa Starpad.....	20
Bespin Undercity .....	21
Bespin Streets.....	22
Bespin Platform .....	24
Cairn Bay .....	24
Cairn Assembly .....	25
Cairn Reactor .....	27
Cairn Dock .....	28

<b>Doom Comm .....</b>	<b>30</b>
<b>Doom Detention .....</b>	<b>32</b>
<b>Doom Shields .....</b>	<b>34</b>
<b>Yavin Swamp .....</b>	<b>35</b>
<b>Yavin Canyon .....</b>	<b>36</b>
<b>Yavin Courtyard .....</b>	<b>36</b>
<b>Yavin Final.....</b>	<b>37</b>
<b>Fazit .....</b>	<b>38</b>

Autor: Ralph Grzyszek webmaster@grzyszek.de  
 Copyright: Ich gestatte es jedem, diesen Walkthrough zu benutzen.  
**Das Veröffentlichen muss vorher mit mir besprochen werden.**

## Waffen

Jedi Outcast wartet mit einem ganzen Arsenal von Waffen auf, die der Spieler im Laufe des Spiels aufsammeln kann. Zu Beginn des Spiels haben Sie bloß zwei Waffen, doch Sie werden bald beginnen, weitere zu sammeln. Sie können standardmäßig mit den Tasten Q und R durch die Waffen blättern. Heben Sie eine Waffe vom Boden auf, indem Sie darüber laufen oder gehen. Falls Sie nicht nahe genug an ein Objekt herankommen, drücken Sie die Benutzen-Taste, um es zu greifen. Munition für Ihre Waffen können Sie auf die gleiche Weise aufsammeln.

Hinweis: Alle Waffen mit Ausnahme des Schockstabs verfügen über primäre (Standard: Maustaste 1) und alternative Angriffsmöglichkeiten (Standard: Maustaste 2).

SCHOCKSTAB (Standard: Zifferntaste 1)



Der Schockstab wurde für den Nahkampf entworfen und soll eigentlich revoltierende Gefangene zur Ordnung rufen, wenn man den Gegner nicht gleich ausschalten muss. Wenn Kyle ein Lichtschwert hat, ersetzt dieses den Schockstab als Primärwaffe.

BRYAR-BLASTER-PISTOLE (Standard: Zifferntaste 2)



Kyle Katarns Lieblingswaffe. Eine langsam feuernde Waffe, die trotzdem stets ihr Ziel findet.

Primärangriff: Langsamer Einzelschuss

2. Feuermodus: Energieaufladung für stärkeren Angriff, wenn Sie die Taste für den alternativen Angriff gedrückt halten. Lassen Sie die Taste los, um einen stärkeren Schuss abzugeben. In diesem Feuermodus wird mehr Munition verbraucht. Munition: Blaster-Pack



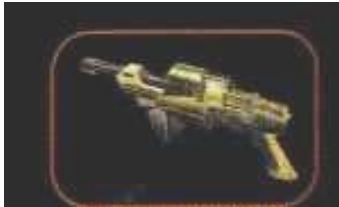
E-11-BLASTER-GEWEHR (Standard: Zifferntaste 3)

Die Primärwaffe der imperialen Truppen ist ein robustes Gewehr, das trotz seiner eingeschränkten Treffsicherheit schwere Schäden verursacht. Primärangriff: Langsamer Schuss mit großem Schaden

2. Feuermodus: Schnelles Stoßfeuer

Munition: Blaster-Pack

TENLOSS-DISRUPTORGEWEHR (Standard: Zifferntaste 4)



Diese gefährliche Waffe greift Materie auf der Molekularebene an und reißt sogar Objekte mit Leichtigkeit in Stücke. Der Einsatz dieser Waffe ist in der gesamten Galaxis untersagt. Sie wird nur noch von einigen Banditen verwendet.

Primärangriff: Einzelschuss, geringe Feuerrate und schnelles Projektil. 2. Feuermodus: Aktivieren Sie das Zielfernrohr durch Drücken der Taste für den 2. Feuermodus. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto näher zoomen Sie Ihr Ziel heran. Halten Sie die Primärangriff-Taste gedrückt, um den Schuss vorzubereiten. An der Anzeige am unteren Rand des Zielfernrohrs können Sie ablesen, wann Ihre Waffe die nötige Energie für die Desintegration erreicht hat, die für das Ziel meist gefährlich ist. Lassen Sie die Primärangriff-Taste wieder los, um den Schuss abzugeben. Drücken Sie erneut die Taste für den 2. Feuermodus, um das Zielfernrohr zu deaktivieren. Munition: Energiezelle

WOOKIE-BOGENSPANNER (Standard: Zifferntaste 5)



Diese archaisch anmutende Waffe feuert starke Metallbolzen mit Energiemantel ab. Durch selbstladende Mechanismen können sie auch Wesen nutzen, die schwächer sind als Wookiees.  
Primärangriff:

Präziser Einzelschuss. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, kann die Waffe bis zu fünf Bolzen gleichzeitig abfeuern.

2. Feuermodus: Reflektiver Schuss, der von Oberflächen zurückprallt.

Munition: Energiezelle

#### IMPERIALES SCHNELLFEUERGEWEHR MIT AUFSCHLAGZÜNDER (Standard: Zifferntaste 6)



Diese destruktive Projektilwaffe feuert sehr schnell tödliche Metallkugeln ab. Sie kann ein relativ großes Gebiet mit Feuer

bedecken und verfügt über einen einzigartigen 2. Feuermodus. .

Primärangriff: Abzug gedrückt halten für vollautomatisches Projektilfeuer.

2. Feuermodus: Feuert einen Energiezünder aus einem an der Unterseite angebrachten Lauf.

Munition: Metallbolzen

#### ELEKTROMAGNETISCHES PULS-2-GEWEHR (DEMP 2) (Standard: Zifferntaste 7)



Das DEMP 2 feuert kräftige Ionenstöße, die Elektrosysteme stören. Es wird vor allem gegen Droiden und elektrische Geräte eingesetzt, kann aber inzwischen auch lebende Wesen mit seinen Ionenladungen verletzen.

Primärangriff: Einzelschuss, bei Menschen Schock, Droiden werden beschädigt. 2.

Feuermodus: Mit zunehmender Ladung feuert die Waffe mehr Energie ab, um Menschen, Droiden und Geschütze zu beschädigen. Munition: Energiezelle

#### GOLAN ARMS FC1 FLECHETTE-WAFFE (Standard: Zifferntaste 8)



Die oft von den Eingreiftruppen der Sektorautorität verwendete FC1 feuert Metallsplitter mit einer weitläufigen Streuung. Die Waffe soll mehrere Ziele in ihrer Nähe angreifen, doch es besteht Gefahr der Verletzung des Schützen durch Querschläger.

Primärangriff: Streuwirkung.

2. Feuermodus: Feuert eine Mine, die von Oberflächen zurückprallt. Explodiert nach Ablauf einer gewissen Zeit.

Munition: Metallbolzen

## TRAGBARES MERR-SOHN PLX-2M RAKETENSYSTEM

(Standard: Zifferntaste 9)



Eine starke, Arakyd-3T3-Raketen feuernde Waffe. Diese Waffe kann auch den Spieler selbst verletzen. Primärangriff: Einzelne, geradeaus fliegende Explosionsrakete. 2. Feuermodus: Zielsuchrakete. Halten Sie die Taste gedrückt, wenn sich der Feind unter Ihrem Fadenkreuz befindet. Nach kurzer Zeit erfasst das Raketensystem das Ziel, das durch einen roten Kreis dargestellt wird. Lassen Sie die Taste los, um die Waffe abzufeuern. Munition: Raketen

Mit der 0 können Sie durch die Wurfaffen wechseln: Thermaldetonator, Kontaktmine und Detonationspack.

## THERMALDETONATOR (Standard: Zifferntaste 0)



Der berühmte Thermaldetonator lässt einen Schwall an Energie und Hitze frei, die alles zerstört. Halten Sie in einem der Modi die Angriffstaste gedrückt, um den Detonator weiter zu werfen.

Primärangriff: Nach vier Sekunden explodierende Granate mit kurzer Reichweite. Die Granate springt ein paar Mal und explodiert nach vier Sekunden.

2. Feuermodus: Granate werfen. Die Granate explodiert bei Kontakt.

## KONTAKTMINE (Standard: Zifferntaste 0)



Die Kontaktmine lässt sich am besten an Mauern platzieren und hat eine dreieckige, explosive Hülle. Ein Laser wirft einen Strahl auf die nächste Fläche, die seine Bahn kreuzt. Wird der Strahl unterbrochen oder die Ladung beschossen, so explodiert die Mine und verursacht Radiuschäden in ihrer Reichweite.

Primärangriff: Mine platzieren und Laser aktivieren.

2. Feuermodus: Feuert eine Mine, die bei Feindkontakt explodiert.

DETONATIONSPACK (Standard: Zifferntaste 0)



Ein Pack besteht aus einem kleinen Sprengkopf mit einem ferngesteuerten Auslöser. Der Spieler kann mehrere Packs platzieren und beliebig detonieren lassen. Detonationspacks werden oft für

Hinterhalte benutzt oder um Türen zu öffnen.

Primärangriff: Schauen Sie in Richtung der Fläche, an der Sie den Sprengkopf befestigen möchten. Falls er dort nicht platziert werden kann, landet er auf dem Boden.

2. Feuermodus: Alle Ladungen zünden,

NICHT TRAGBARE WAFFEN (Standard: E oder STRG)

Während des Spiels werden Sie vielleicht auf Waffen stoßen, die zu Ihrer Umgebung gehören.

Wenn Sie versuchen möchten, diese zu benutzen, drücken Sie die Benutzen-Taste (E oder Strg). Stellen Sie sicher, dass die Waffen geladen sind, bevor Sie sie benutzen. Mit der Sprungtaste (Standard: Leertaste) können Sie die Waffenansicht verlassen,

LICHTSCHWERT (Standard: Zifferntaste 1 - wenn im Besitz, ersetzt es den Schockstab)



Bei Auswahl des Lichtschwerts wechselt das Spiel automatisch in die externe Ansicht, sofern Sie an den Standardeinstellungen des Spiels nichts geändert haben.

Primärangriff: Unterschiedliche Schlag- und Stoßangriffe je nach Bewegung des Spielers. Auf Seite 20 finden Sie genauere Informationen über die möglichen Angriffe. Ihre möglichen Lichtschwert-Angriffe hängen auch von Ihrem Lichtschwert-Kampfstil ab. Nähere Informationen dazu finden Sie auf Seite 21.

2. Feuermodus: Falls Sie über Energie der Macht verfügen, können Sie das Lichtschwert werfen. Es kehrt anschließend normalerweise in die Hand des Spielers zurück. Bedenken Sie, dass Ihre Energie der Macht dadurch abnimmt.

[Inhaltsverzeichnis](#)

Am Anfang werdet Ihr gefragt, welchen Weg Ihr gehen wollt.

**Padawan, Jedi, Jedi Ritter oder Jedi Meister**

Ich empfehle hier, als Padawan zu beginnen. Es ist nicht Spielentscheidend. Eure Kräfte halten dann aber länger. Ich erkläre hier nicht alle Punkte, wo irgendetwas liegt, das man aufsammeln kann, würde mich aber über jedes gefundene Versteck freuen, das ich noch nicht gefunden habe. Auch freue ich mich über jede Kritik (am liebsten natürlich positiv), die Ihr mir schreibt. Meine Mail-Adresse findet Ihr am Ende vom Walkthrough.

Das Spiel beginnt mit einem Trailer in dem Kyle und Jan erfahren, dass das Tal der Jedi evtl. in Gefahr ist.

Spielablauf:

## **Kejim Post**

Als erstes geht Ihr nach links durch das große Tor und sammelt ein paar Goodies ein. Ihr müsst daran denken, erst die Laserminen zu zerschießen. Ihr müsst aber aufpassen, dass Ihr von der Detonation nicht selber getroffen werdet. Wieder herausgehen und links am Raumschiff vorbei. Dort stehen zwei Sturmtruppen, die Ihr abknallen müsst. Unbedingt immer die Waffen aufheben, die die Gegner fallen lassen. Um das Schiff herum und kurz warten. Der Offizier kommt von ganz alleine um die Ecke direkt vor euer Gewehr.

Dann rechts herum und ein großes Sturmtruppen-Massaker veranstalten. Ihr müsst **IMMER** darauf achten, dass eure Begleiterin nicht getötet wird!!!

Auch oben auf der Balustrade steht einer, der Euch ans Leder will. Wenn Ihr damit fertig seid, bemerkt Jan, dass das große Tor nicht so einfach zu öffnen ist. Ihr geht um das Gebäude herum und killt ein paar Sturmtruppen. Geht ins Gebäude, dort steht an der rechten Seite ein Schildenergieauflader, den Ihr verwenden könnt. Links durch die Tür, Abschießenderweise dem Offizier die Zugangskarte abnehmen und mit dem Fahrstuhl hoch fahren. Draußen dann nach rechts in den Raum und mit dem anderen Fahrstuhl nach oben in die Zentrale, wo Ihr auf der gegenüberliegenden Seite das große Standgewehr aktiviert – Cutszene – Den ganzen Weg wieder zurück, zwischendurch ein paar Sturmtruppen eliminieren und unten mit dem Standgewehr das Tor zerschießen ( Ihr könnt auch auf die Kästen schießen, bringt aber nicht viel ). Anschließend durch das nun offene Tor mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Dort die Tür öffnen. Außer der einen Sturmtruppe, die am Ende des Ganges ist, tauchen von rechts aus der Tür auch noch einige Sturmtruppen auf. Den Offizier, der links durch die Scheibe guckt, könnt Ihr vorerst ignorieren. Der guckt so und so nur dumm aus der Wäsche.

Rechts durch die Tür. Auf dem Gitter links steht eine Kiste, die Ihr zerschießt. Dann springt Ihr herunter. Am Anfang des Ganges ist ein Monitor, den Ihr deaktivieren müsst, ansonsten werdet Ihr gleich gegrillt. Den Gang weiterlaufen ( die Tür an der linken Seite ist unwichtig) am Ende des Ganges rechts am Reaktor vorbei, das Gitter am Boden zerschießen und herunter springen, um den Offizier seinem unwürdigen Dasein ein Ende zu bereiten, damit Ihr die Versorgungskarte bekommt. Am Fenster die drei Konsolen aktivieren, damit Jan ebenfalls in den Raum kommt. Ihr geht dann durch die Tür, die Jan gerade benutzt hat, um links gleich ein Paar Sturmtruppen und den Offizier zu erledigen. Durch die Tür, links ebenfalls durch die Tür und rechts gleich die Sturmtruppen erledigen. Gegenüber der Treppe durch die Tür (Treppe

macht noch keinen Sinn) Sturmtruppen erledigen und aus dem Kasten an der rechten Seite den Baktakanister rausholen. Oben auf den Kisten liegt ein Nachtsichtgerät, was Ihr jetzt unbedingt braucht. Geht nach links zum Fahrstuhl und aktiviert diesen. Geht sofort auf die Plattform und unten gleich wieder runter. Nachtsichtgerät anmachen und an der linken Seite an den Kisten vorbei durch den Raum und am Ende durch die kleine Tür, duckend die Sturmtruppen und den Offizier erledigen. Dem Offizier die Versorgungskarte abnehmen und auf dem Bildschirm den imperialen Code ansehen, den findet Ihr ab jetzt im Datenpad, das Ihr mit der Tab-Taste erreicht. Nebenan könnt Ihr auf dem Bildschirm sehen, was Euch als nächstes erwartet. Achtet besonders auf das autom. Schnellfeuergewehr, das an der Decke hängt. Weiter rechts müsst Ihr noch die grüne und rote Konsole aktivieren (blau ist bereits aktiviert). Durch die Tür, das Energiefeld abschalten und die Treppe hoch. Nach links durch den Gang. Am ende findet Ihr links noch ein paar Goodies. Ganz am Ende stoßt Ihr auf drei Brücken. Zur Mitte gehen, einmal rechts herum gehen zum blauen Bildschirm und von dort aus das autom. Schnellfeuergewehr hinter dem grünen Eingang abschießen. Jetzt über die Brücke, durch den Eingang, hinten rechts durch die Tür, Sturmtruppen und Offizier erledigen. Rechts in den Kontrollraum, Konsole aktivieren und Schildenergieauflader benutzen. Wieder raus, links die Treppe herunter durch die Tür, die Sturmtruppen erledigen, aber Vorsicht, die Energiefelder lassen die Geschosse zurückprallen. Am Ende des Raumes links versuchen, die Konsole zu aktivieren. Jan will das erledigen, da die Konsole codiert ist, sie benötigt aber eure Hilfe. Also zurück zu Jan und zwischendurch die Sturmtruppen erledigen. Direkt auf Jan zugehen, den dummen Kommentar ignorieren und wieder zurück zu der Konsole laufen. Jan aktiviert die Tür gegenüber der Treppe, zu der Ihr jetzt hinlauft und dahinter die Sturmtruppen erledigt. Am Ende des Raumes findet Ihr den grünen imperialen Code, durch die Tür, dann rechts, die Sturmtruppen erledigen. Treppe hoch. Im rechten Raum findet Ihr hinter den Kisten und überhaupt ein paar Goodies. Wieder raus rechts weiter, am Ende erst durch die kleine Tür das autom. Schnellfeuergewehr deaktivieren und Goodies einsammeln. Links den Fahrstuhl holen, ganz hoch fahren ( ich weiß, die Stelle kennt Ihr schon ), raus, nach links am Ende in den Raum ein paar Goodies sammeln. Wieder mit dem Fahrstuhl ganz nach unten fahren, raus aus dem Raum, Ganz zum Ende, dort rechts in den Raum, zurück zu den Brücken und durch den roten Eingang. Achtung !!! In dem Raum befindet sich links oben in der Ecke ein autom. Schnellfeuergewehr, hinter der nächsten Tür den Offizier erledigen, rechts durch die Tür in den Kontrollraum, ein paar Goodies sammeln und den Schalter betätigen. Wieder raus, geradeaus am Ende links die Treppe hoch, Sturmtruppen erledigen und die große Schildenergie mitnehmen. Fahrstuhl hoch, ein paar Sturmtruppen erledigen. Die Konsole aktivieren und dann rechts heraus auf dem Sims und nach ein paar Metern die zweite Konsole aktivieren. Das aktiviert die Konsolen in der Mitte der Brücken. Wieder zurück, den Offizier und die Sturmtruppen erledigen, dem Offizier die Versorgungskarte abnehmen. Fahrstuhl wieder herunterfahren, die Treppe wieder runter, links, am Ende durch die Tür, Sturmtruppen erledigen und erst mal nach rechts zu den Konsolen. Dort die Konsole mit den blauen „Rechtecken“ vier mal aktivieren und die Funkprüche hören. Am anderen Ende des Raumes findet Ihr zwei Kisten mit Bakta-Kanistern. Den Gang weiter gehen, die Sturmtruppen erledigen und am Ende links den Schildenergieauflader und den Waffenaflader verwenden. Durch die Tür, die Sturmtruppen erledigen, die noch nicht explodiert sind. Links im Gang weiter hinten ist auch noch eine Sturmtruppe. Jetzt durch den Gang laufen, nicht irritieren lassen, immer weiterlaufen und nicht anhalten, wenn Ihr am Ende angekommen seid, explodiert der Gang hinter Euch. Weiter, nach rechts durch die Tür. Die Geräusche, die Ihr hört sind Drohnen. Jetzt ist es besser die Bryar-Blaster-Pistole im zweiten

Feuermodus zu verwenden. Am Ende der Treppe schießt Ihr langsam um die Ecke, vernichtet die beiden Drohnen im Hintergrund und achtet auch auf die Drohne, die rechts in der Nische lauert. Links den Fahrstuhl hoch und den Waffenaufklärer verwenden. Hinter der Tür könnt Ihr gern die Sturmtruppe erledigen, geht aber nicht den Gang entlang, sonst werdet Ihr mit dem Gang in die Tiefe fliegen. Also wieder zurück in den Raum, den Fahrstuhl in der Mitte des Raumes nach oben verwenden. Am Ende des Ganges geht es nach draußen, wo links und rechts jeweils eine Drohne auf Euch wartet. Rechts herum über das Dach des Ganges, der dann auch gleich explodieren wird. Das Dach wird aber halten. Am Ende des Daches nach unten springen und die Sturmtruppen, sowie die Offiziere erledigen. Dahinter durch die Tür, die letzten Sturmtruppen in diesem Level erledigen, links noch mal den Waffenaufklärer und den Schildenergieaufklärer verwenden, wieder rechts zurück, gerade durch zu den Brücken und die Codes mit Hilfe der jeweils drei Monitore einstellen ( Wir erinnern uns: Tab-Taste ) Anschließend die drei Hebel auf der anderen Seite schalten, so dass der letzte Durchgang ebenfalls frei wird. Durch den wandern wir durch ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Kejim Base**

Als erstes erwartet Euch ein ganzer Schwung von Sturmtruppen, die links, hinter der Ecke schon auf Euch warten. Am besten, Ihr schießt durch die Scheibe auf die Flasche, damit die explodiert. Damit sind schon mal welche erledigt. Fehlen noch die anderen und der Offizier mit der imperialen Zugangskarte, mit der Ihr die Tür am Ende öffnen könnt, wo Euch ein autom. Schnellfeuergewehr und jede Menge Sturmtruppen erwarten. Weiter durch die Tür, wo noch ein paar Sturmtruppen warten. Links die Konsole aktivieren und das Schott vor dem Fenster hebt sich. Das Fenster schießt Ihr kaputt, klettert hindurch und erledigt rechts den Offizier und die beiden Drohnen, die um die Ecke kommen. Wenn Ihr kurz um die Ecke geht und oben die beiden Sturmtruppen erledigt, stören sie Euch später nicht mehr.

Jetzt geht Ihr zurück und aktiviert die beiden Konsolen hinter dem Fenster. Geht als nächstes zur Eiskammer und zerschießt die Scheiben. Dort herunterspringen und schnell hinten durch die Tür in wärmere Gefilde. Nach rechts, die Tür öffnen und die Eiskammer abschalten. Dann die Treppe hoch und wieder zur Eiskammer. Dieses mal aber nicht herunterspringen, sondern nach rechts auf dem Sims entlang, und dort, wo der Steg ist an der Seite nach oben springen. Wenn Ihr dort nach rechts über den Sims geht kommt Ihr zu einem Versteck. Die Brücke entlang und eben links herüberspringen, Goodies sammeln und den Waffenaufklärer benutzen. Wieder zurück, durch die Tür, die Drohne erledigen, sowie den Offizier und die Sturmtruppen hinten links im Raum. Rechts über den Sims bis zu dem Raum laufen und die Kiste zerschießen. Das aktiviert die Brücke zu dem Raum. Also den Sims entlang wieder zurück, über die Brücke in den Raum, die Konsole aktivieren, den Fahrstuhl nach unten nehmen, nach rechts in den Raum und ebenfalls die Konsole aktivieren, guckst Du ! Jetzt wieder zurück, aus dem Raum heraus, über die Brücke und von dort aus unter dem Raum die Sturmtruppen erledigen. Jetzt an der Seite auf den untenliegenden Steg springen und rechts herum dorthin, wo die Sturmtruppen standen. Jetzt vorsichtig sein, da in dem großen Raum gleich rechts ein autom. Schnellfeuergewehr hängt. Wenn Ihr etwas hereingeht müsst Ihr das zweite autom. Schnellfeuergewehr gleich hinter dem ersten ebenfalls vernichten. Ein vorerst letztes ist ganz hinten rechts an der

Decke. Jetzt von der Tür aus, wo Ihr hereingekommen seid rechts halten, an dem Loch vorbei auf das kleine Podest springen. Von dort aus auf das nächste Podest rechts von dem ersten. Jetzt weiter hoch springen zu den Goodies-Podest. Das ist das vorerst einzige, das Ihr erreichen könnt. Zurück zu dem Raum mit dem elektrischen Boden, wo Ihr auf den Steg gesprungen seid. Dort in der Mitte ist eine Tür, durch die Ihr geht, in das Loch im Boden springt und dort durch den Tunnel kriecht. Am Ende geht Ihr in dem Raum ganz nach rechts und aktiviert die Konsole, warum auch immer (Wahrscheinlich funktionieren die anderen Konsolen sonst nicht). Durch die Tür durch und die Massen an Sturmtruppen erledigen, sowie den Offizier. Bevor Ihr um die Ecke geht, solltet Ihr euch vorsichtig anschleichen und links an der Decke das autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Dem Offizier die imperiale Versorgungskarte abnehmen und die Konsole aktivieren. Zuerst links weitergehen und auf dem Offizier achten, der rechts in der Ecke hockt und auf Euch wartet. Er hat auch noch eine imperiale Versorgungskarte für Euch, mit der Ihr dann die nächste Tür öffnet. Durch den Gang rechts und im nächsten Raum die autom. Schnellfeuergewehre links und rechts in den Nischen erledigen. Links von dem hinteren autom. Schnellfeuergewehr müsst Ihr die Kiste abschießen und durch den schmalen Gang in dem nächsten Raum kriechen, wo Ihr die beiden Konsolen aktiviert. Aus dem Raum raus, nach links durch die Tür, geradeaus durch, wieder durch die Tür, durch den Raum, die nächste Tür, rechts herum und dieses mal geradeaus weitergehen. In diesem Trakt geradeaus durch, rechts den Fahrstuhl nach oben, durch die Tür und links den Offizier erledigen. Wo der Offizier herauskam, die Konsole aktivieren. Jetzt hört man schon die Drohnen. Mit dem Fahrstuhl nach unten und links und rechts je eine Drohne erledigen. Im hinteren Bereich sind zwei Räume mit Goodies. Wichtig ist hier das Detonationspack. Wieder zurück, links in den Raum, wo Ihr hergekommen seid und evtl. noch einmal den Schildenergieauflader benutzen. Gerade aus zu dem oberen Kontrollraum und die Konsole aktivieren. Wieder raus und links herum nach unten durch die Tür, als erstes das autom. Schnellfeuergewehr gegenüber erledigen. Links von dieser Nische in der nächsten Nische ist auch noch ein autom. Schnellfeuergewehr. Links von der Tür in der Nische, sowie links am Ende des Raumes ist ebenfalls noch eins. Wenn Ihr die vier autom. Schnellfeuergewehre erledigt habt, könnt Ihr Euch um das Goodie-Podest ganz hinten links kümmern. Wieder zurück durch die Tür, den Raum, die Tür, links durch die Tür, durch den Raum, die Tür, zu der Tür links und warten, bis sie sich öffnet. Dort den Offizier und die Sturmtruppen erledigen. Die imperiale Zugangskarte des Offiziers nehmt Ihr an Euch. Links durch die linke Tür und die Konsole aktivieren. Wieder raus und links herum durch die kleine Tür und die Sturmtruppe erledigen. Jetzt benötigt Ihr das Detonationspack. Werft einen in den Raum, geht ein paar Schritte zurück und aktiviert ihn mit dem zweiten Feuermodus, damit die Minen in dem Raum zerstört sind. In dem Raum nehmt Ihr den Fahrstuhl nach unten und erledigt dort die autom. Schnellfeuergewehre, die wie folgt verteilt sind: Links in der zweiten Nische, rechts in der 1., 3., 4. und 6. Nische, sowie hinten rechts im Raum in der Nische. Dann nehmt Ihr Euch das rechte Goodie-Podest vor. Den Fahrstuhl wieder nach oben und geradeaus zu der mit einem Energiefeld gesicherten Tür. Die Tür geht auf und Ihr könnt durchgehen, aber nicht mehr zurück. Vor Euch öffnet sich das Schott, wo Ihr die Sturmtruppen erledigt. Erledigt am besten als erstes die Sturmtruppe an dem Standgewehr ganz hinten im Raum. Jetzt geht Ihr hinein und zerschießt mit dem linken Standgewehr die Kisten, die jetzt an der rechten Seite sind. Dort sind nämlich ein paar Goodies versteckt. Als nächstes geht Ihr hinter dem anderen Standgewehr und aktiviert die Konsole. Jetzt nutzt Ihr das Standgewehr und pustet die nun auftauchenden Sturmtruppen um. Wo die Sturmtruppen herauskamen geht Ihr rein und dann nach links in den Kontrollraum, wo Ihr zuerst die linke und dann die rechte

Konsole aktiviert. Jetzt ganz schnell ducken und warten, bis ein Laserstrahl den Fensterholm zerschossen hat und nach oben weggewandert ist. Jetzt müsst Ihr rechts um den Reaktor rum gehen. Achtet immer auf die Laserstrahlen. Ich erspare mir jetzt das erklären, wo Ihr springt oder Euch duckt. Manche Strahlen bewegen sich. Da müsst Ihr dann genau den richtigen Zeitpunkt erwischen. Am Ende geht Ihr durch die Öffnung in der Wand und der Reaktor explodiert. Die Laserstrahlen sind jetzt weg. Ihr geht aber die Treppe nach unten, am Ende links zu der Tür. Geht nur ganz kurz in den Raum, da der Raum Radioaktiv verseucht ist, um dem Offizier die Zugangskarte abzunehmen, mit der Ihr dann genau gegenüber der Tür den Kontrollraum öffnen könnt. Die Konsole aktivieren. Jetzt seid Ihr für einen Moment ein kleiner Droide. Einfach drauf los fahren und am Ende den Schalter links neben der großen Tür aktivieren und links von dem Schalter in den Raum fahren. Rechts in den Tunnel fahren. Die Blitze tun Euch nichts. Am Ende des Tunnels in den Raum und links nach unten fahren und den Schalter betätigen, der am anderen Ende an der Wand ist. Jetzt könnt Ihr mit der Sprungtaste den Droiden verlassen und selbst wieder in den eben noch Radioaktiv verseuchten Raum zurückgehen. Dort nach links wenden, durch die Tür und die Sturmtruppen erledigen. Die blauen Felder tun Euch nichts, da könnt Ihr so rüber gehen. Am Ende durch die Tür, wo noch ein Schildenergieauflader steht. Links durch den Gang ins nächste Level. Es folgen noch zwei Cut-Szenen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Artus Mine

Es beginnt mit einer Cut-Szene. Ihr geht den Canyon entlang und am Ende rutscht Ihr die Felsen herunter. Auf der Plattform geht Ihr nach links, wo Ihr Goodies findet. Als erstes solltet Ihr die autom. Schnellfeuergewehre oben links und rechts zerstören. Von Links kommen zwei Drohnen, die Ihr ebenfalls zerstört. Als nächstes nach links zu dem kleinen Gebäude. Herum gehen und durch die Tür, den Alarm ausschalten. Wieder zurück auf die Plattform und am anderen Ende herunter rutschen und den Wookiee-Bogenwerfer an Euch nehmen. Zurück zur Plattform und auf der linken Seite auf die Rohre springen. Jetzt werden rechts von Euch die Rohre kaputtgehen. Fallt nur nicht in die grüne Suppe unter Euch, das überlebt Ihr nicht. Über das dicke Rohr zu den Querrohren am Ende, draufspringen, rechts hoch springen, wieder rechts weiter und die schrägen Rohre nach oben. Nehmt aber nicht das rechte Rohr, es wird kaputt gehen. Links zum Podest, rechts oder links herum und durch die Tür, die Sturmtruppen vernichten. Oben auf der Balustrade wartet noch ein Offizier auf euch mit einer Zugangskarte. Ihn erreicht Ihr, mit einem der beiden Fahrstühle in den Ecken. Anschließend wieder nach unten durch die Tür. Dort steht ein Waffenaflader und ein Schildenergieauflader. Hinter der nächsten Tür warten vier Offiziere und ein paar Sturmtruppen. Links durch die Tür in den Fahrstuhl. Hier solltet Ihr Euch sofort umdrehen, ducken und sobald der Fahrstuhl losfährt vorwärts gehen. So kommt Ihr in ein Versteck. Aus dieser Position könnt Ihr schon einige Gegner erledigen, und zwar aus einem sicheren Versteck heraus. Wenn Ihr damit fertig seid, geht Ihr wieder zurück zum Fahrstuhl und wenn er von oben nach unten fährt und gerade an Euch vorbei gefahren ist, springt Ihr wieder rauf und fahrt nach unten. Durch die Tür und den Rest der Sturmtruppen erledigen. Links findet Ihr ein paar Goodies. Geradeaus durch die Tür links und warten, bis der Fahrstuhl kommt und die vier Sturmtruppen erledigen. Dann fahrt Ihr selber mit dem Fahrstuhl nach oben, rechts durch den Gang und am Ende durch die Tür. Dieser Raum ist vorerst leer. Rechts stehen ein paar Batterien. Ihr geht nach links, ganz nach hinten in die Ecke und dreht euch um. Denn

jetzt stürmen sehr viele Sturmtruppen herein und wollen Euch erledigen. Am Ende durch die Tür und hinter der Tür die beiden autom. Schnellfeuergewehre zerstören. Hier findet Ihr wieder ein paar Goodies. Ihr geht wieder zurück in den Raum und am Ende links heraus, über die Balustrade, um am Ende die Sturmtruppe zu erschießen. Wenn Ihr ein wenig weitergeht, ist ein Gang nach rechts unten. Dort seht Ihr wieder vier Sturmtruppen. Nach unten und dann nach links, die ersten beiden Gegner zu erledigen. Wenn Ihr bei dem Loch im Boden mal nach rechts oben schaut, seht Ihr, wo Ihr noch hin müsst. Ihr springt über das Loch und vernichtet noch die vier Gegner, die links um der Ecke auf Euch lauern. Noch schnell den Kasten mit den Goodies leergeräumt und am Ende rechts die anderen Goodies geschnappt. Jetzt wieder zurück, über das Loch und wieder rechts nach oben. Rechts weiter durch die nächste Tür. Dort warten Sturmtruppen und Offiziere auf Euch. Nehmt dem einen noch schnell die Zugangskarte ab und ladet Eure Schildenergie noch mal am Schildenergieauflader auf. Hier könnt Ihr Euch am Monitor noch die Videos anschauen. Das zweite Video ist besonders interessant. Achtet vor allem auf die Röhre an der rechten Seite, die über den Suppenfluss ragt. Die linke Tür führt zu dem Raum, den Ihr auf dem Video gesehen habt. Geht aber nicht durch die offene Tür. Die rote Strahlung wird Euch vernichten. Jetzt geht Ihr am Ende des Raumes links oder rechts heraus und geht herum, bis zu dem Punkt, wo die Mitte der Balustrade ist. Dort wartet Ihr, bis sich die Röhre nach vorne schiebt. Herauf springen, umdrehen, ducken nach vorne gehen, und warten, bis sich die Röhre wieder hereinschiebt. Jetzt geht Ihr schnell in die Röhre rein, um am Ende den Reaktor mit dem Thermaldetonator zu zerstören. In der Mitte des Raumes auf die schwarze Plattform und nach oben fahren lassen. In den Raum herein und dort, wo die Schaltpulte sind hingehen. Von dort auf das Geländer in der Mitte klettern und auf das nächste Minenfahrzeug warten. Dort aufspringen und gleich ducken. Lasst Euch ein wenig mitfahren. Wenn das Minenfahrzeug um die Ecke fliegt, springt Ihr nach links in die Höhle rein. In dieser Höhle warten ein paar Käfer auf Euch, die ich jetzt nicht alle einzeln aufzähle. Am besten Nachtsichtgerät einschalten, Batterien sammeln und losgehen. Zwischendurch immer mal wieder die Käfer abschießen. Als erstes rechts, am Ende die Treppe hoch, rechts, geradeaus und am Ende den Minenbohrer aktivieren. Der fällt am Ende dann herunter. Dort seht Ihr auch zwei Löcher im Boden. Von Hieraus könnt Ihr erst mal die Gegner in der unteren Etage erledigen. Wenn das erledigt ist, schießt Ihr das Gitter im Boden kaputt und springt auf das nächste Minenfahrzeug und von dort aus auf die Balustrade. Erst in den Raum und dahinter die Goodies und Munition einsammeln. Zurück, und am Ende den Fahrstuhl nach unten nehmen. Einmal ganz herum gehen und am Ende durch die Tür. Sturmtruppen erledigen und die Ramme herauf springen. Oben angekommen auf die Balustrade springen und dann nach rechts, erst mal den Schildenergieauflader benutzen. Zurück nach links durch die Tür und die Sturmtruppen erledigen. Fahrstuhl runter, nach rechts und die Konsole aktivieren. Am Ende links durch die Tür, den Gang entlang, Sturmtruppen erledigen und durch die Tür gegenüber den Fahrstuhl benutzen. Rechts durch die Tür, Sturmtruppen und Käfer erledigen und am Ende wieder durch die Tür, ein paar Käfer erledigen. Hinten auf das Fahrzeug aufspringen und aktivieren und die kurze Cut-Szene bewundern.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Artus Detention**

Die Sturmtruppen erledigen, auf den vorderen Teil des Fahrzeuges springen, links herunterrutschen, nach rechts hoch, wieder rechts den Betonpfeiler hoch und am Ende

die Konsole aktivieren. Wieder nach unten, rechts herum und durch die Tür. Sturmtruppen erledigen, auch den hinter den Schießschlitzen., Durch die Tür, und rechts oben auch die Sturmtruppe erledigen. Fahrstuhl hoch und Goodies einsammeln. Wieder runter, in den Schießstand und den Waffenaflader und den Schildenergieauflader benutzen. Am Ende die Konsole aktivieren und wieder zurück. Rechts rum, durch die Tür und am Ende wieder durch die Tür. Ich werde **jetzt** nicht jeden Angriff von Sturmtruppen dokumentieren, denn hinter jeder Tür und auf jeder Treppe sind zahlreiche von ihnen zu sehen. Einmal herumgehen, durch die nächste Tür, die Treppe hoch, wieder durch die Tür, wieder herum, durch die Tür, die Treppe und durch die Tür. Wieder herum, Tür, Treppe, Tür. Jetzt habt Ihr zwei Drohnen als Gegner. Herum, Tür, Treppe, Tür. Dort trifft Ihr auf drei Offiziere. In diesem Raum aktiviert Ihr links den großen Ventilator (Das ist ganz wichtig). Am Ende nach rechts, die Konsole aktivieren. Zurück und die Treppe herunter, durch die Tür rechts und am Ende wieder rechts das autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Die Sturmtruppe erledigen und erst rechts in den Raum, den Waffenaflader und den Schildenergieauflader benutzen. Wieder raus und zu dem Typen gehen, der was zu erzählen hat. Hört aufmerksam zu. Wenn er fertig ist, geht Ihr hinterher und erledigt in der großen Halle die Sturmtruppen. Links den Fahrstuhl nach oben nehmen, die Balustrade entlang und durch die Tür rechts und ein kleines Sturmtruppen-Massaker starten. Den Gang entlang, am Ende durch die Tür auf den Steg. Nach rechts wenden, das Gitter zerstören und herüber springen. Durch den Gang kriechen, am Ende mit dem Fahrstuhl nach oben, den Gang weiter entlang und in den Ventilator kanal springen. Spätestens jetzt wisst Ihr, warum es so wichtig war, den Ventilator anzumachen. Unten angekommen wieder durch den Gang, rechts herum, links in den nächsten Gang, die Käfer erledigen und bis zum Ende kriechen. Dort links herüberspringen und in dieser Höhle beginnt auch wieder das Spiel mit den Käfern und der Nachtsichtbrille. Als erstes links und dann rechts halten, bis zu einem befestigtem kurzen Tunnel. Hier durchkriechen und in dem Raum die Käfer erledigen. Hier ein paar Goodies und Munition einsammeln und anschließend durch die Tür gehen. Hier eben die Offiziere und die Sturmtruppen erledigen. Links den Gang entlang, den Schildenergieauflader benutzen. Wieder durch die Tür und Sturmtruppen erledigen. Zurück gehen, bis zur Tür des Raumes, wo Ihr aus dem Tunnel gekommen seid. Am Ende durch die Tür, links durch die Tür, Sturmtruppen erledigen und die Konsole aktivieren. Wieder raus, nach rechts, durch die Tür, links Tür, nach rechts, links die Treppe herunter in den Raum. **WICHTIG!!!** Den Offizier vorerst noch nicht erledigen, sonst ist das Spiel aus für Euch. Das Fadenkreuz immer raufhalten, sonst geht er nicht weiter. Während Ihr ihm folgt, werdet Ihr vielleicht auch merken, warum ich vorher so umständlich gegangen bin. So sind die Gegner bereits erledigt. An einer Konsole wird er Euch beschimpfen. In diesem Moment kommt eine Sturmtruppe und drei Käfer aus dem Raum. Die müsst Ihr alle erledigen und den Offizier schützen vor den Käfern. In diesem Raum wird er eine weitere Konsole aktivieren und Euch wieder beschimpfen. Jetzt färbt sich das Fadenkreuz auch los und der Offizier hat seine Schuldigkeit getan. Jetzt macht Ihr ihn alle, genauso wie die Sturmtruppen, die in den Raum stürmen. Durch die Tür, in den Fahrstuhl, die Sturmtruppen erledigen. Den Waffenaflader und den Schildenergieauflader benutzen. Am Ende links oder rechts durch die Öffnungen kriechen und nach rechts durch den Gang. Am Ende herunterspringen ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Artus Topside

Als erstes rennt Ihr gleich nach links in den Raum und erledigt dort den Offizier und die Sturmtruppe. Hier aktiviert Ihr den Außenfahrstuhl und rennt gleich raus, um mit dem Fahrstuhl an der linken Seite heraufzufahren. Gleich Links in den Raum und den Offizier erledigen. Wieder heraus und oben die Sturmtruppen zu erledigen. Wenn der große AT-ST kommt, geht Ihr um den Kontrollraum herum, benutzt das Standgewehr, um als erstes den AT-ST unten zu vernichten. Jetzt dreht Ihr Euch um und vernichtet noch den zweiten AT-ST. Als nächstes geht Ihr in den Raum auf der rechten Seite, wo Ihr noch Schildenergie findet. Zum Fahrstuhl zurück und die beiden Sturmtruppen erledigen. Oben in den Raum und den Fahrstuhl aktivieren. Raus und den Fahrstuhl benutzen, um wieder nach unten zu kommen. Nach links durch den Canyon und die immer wieder auftauchenden Sturmtruppen erledigen. Wenn am Ende des Canyons der AT-ST aus dem Tor kommt, müsst Ihr Euch beeilen. Rechts an dem AT-ST vorbei und dort, wo er herausgekommen ist rechts durch die Tür. Den Fahrstuhl hoch, durch die Tür heraus und die Sturmtruppe erledigen. Hier steht ein Schildenergieauflader, der nicht zu übersehen ist. Rechts über den Sims findet Ihr ein Versteck. Weiter geht es aber links herum. Die Treppe herunter bei dem Standgewehr sitzt eine Sturmtruppe. Jetzt müsst Ihr den richtigen Zeitpunkt abwarten. Die Blasterkanonen setzen Zeitweise die Balustrade unter Strom. Ihr müsst also im richtigen Augenblick an den Blasterkanonen vorbeigehen. Passt aber auch immer auf, dass Euch der AT-ST mit seinen Raketen nicht in den Rücken trifft. Nach der ersten Blasterkanone seht Ihr die eine Sturmtruppe. An der zweiten Blasterkanone vorbei und ganz schnell durch die Tür und die drei Sturmtruppen erledigen. Jetzt müsst Ihr wieder sehr schnell sein. Stellt Euch an die Tür, die nach außen geht, so dass sie auf ist. Ihr seht im Hintergrund den AT-ST und links das Standgewehr. Ihr müsst jetzt schnell auf das Standgewehr und es erst mal zum AT-ST hindrehen. Wieder runter, in den Raum und die Nächste Aktion angehen. Jetzt wieder zu dem Standgewehr und voll auf den AT-ST draufhalten. Wenn der fertig ist, geht Ihr wieder zurück in den Raum, am Ende links durch die Tür. Dort ist ein autom. Schnellfeuergewehr und eine Sturmtruppe. Durch die Tür, Sturmtruppen erledigen (unten auch). An der nächsten Tür ist eine Mine befestigt, die Ihr am besten wieder mit dem Thermaldetonator erledigt. Durch die nächste Tür bis zu dem nächsten Raum und evtl. den Schildenergieauflader benutzen. Wieder zurück, mit dem Fahrstuhl nach unten, durch die kleine Tür und wieder Offiziere und Sturmtruppen erledigen. Durch die nächste Tür, wieder eine Offizier erledigen, evtl. wieder den Schildenergieauflader und vor allem die Konsole für das Schutzschild der Blasterkanonen deaktivieren. Jetzt wieder zurück nach draußen und die beiden Blasterkanonen mit dem Standgewehr zerstören. Wieder zurück in die große Halle und am anderen Ende die Sturmtruppen erledigen. Dort, wo die Sturmtruppen herausgekommen sind müsst Ihr jetzt hin. Evtl. benötigt Ihr noch mal den Schildenergieauflader. Ist aber jetzt nicht mehr so wichtig. In dem besagten Raum hängt noch ein autom. Schnellfeuergewehr. Durch die nächste Tür und dort die Mine zerstören. Rechts in dem Raum ist auch noch ein autom. Schnellfeuergewehr. Rechts ist auch noch ein Waffenaflader und links müsst Ihr für den Weg die Minen zerschießen. Durch die Tür, die Treppe hinauf zur nächsten Cut-Szene. Ihr trifft jetzt auf Desann, der Euch in dem anschließenden Kampf fertig machen wird. Spart Euch Eure Munition auf; es ist so gewollt, dass er Euch fast tötet (Widerstand ist Zwecklos☺). In einer weiteren Cut-Szene seht Ihr, wie Kyle das „Tal der Jedi“ aufsucht, um die Macht zurück zu erlangen. Er trifft dort auch auf den Geist seines Vaters. Und noch eine Cut-Szene: Kyle hat Desann ungewollt zum „Tal der Jedi“

geführt, so dass er seinen Plan weiterführen kann. Kyle fliegt unterdessen zur „Jedi-Academy“.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Temple (Jedi Academy)**

Als erstes müsst Ihr Luke Skywalker finden. Das ist eigentlich ganz leicht. Geradeaus zum Fahrstuhl, hoch fahren, nach links zum nächsten Fahrstuhl, wieder hoch, Über die Stege nach rechts zum nächsten Fahrstuhl, hoch fahren, den Gang weiter zur Tür. Hier seht Ihr in einer Cut-Szene, wie Luke Skywalker Kyle etwas über Desann erzählt und Kyle erst noch eine Prüfung machen muss.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Trial (Jedi Prüfung)**

Zur Tür raus und, zwei Stockwerke tiefer fahren, nach rechts, durch die Tür nach draußen. Hinten links durch den Gang, wieder nach draußen. Wieder hinten links und wieder rein gehen. Links rum, durch die Tür. Dort nehmt Ihr die erste Macht an Euch, den SCHUB. Rechts durch die Tür. An den Wänden sind Symbole. Die Symbole müssen auf dem Boden genau in der Mitte sein, das erreicht Ihr, in dem Ihr mit SCHUB die Bodenplatten verschiebt. Durch die nächste Tür. Hier findet Ihr den GRIFF. Durch den Gang zur nächsten Tür. Links entlang, wo Ihr in den Wänden Steine seht, die Ihr mit GRIFF herausziehen könnt. Dort klettert und springt Ihr dann rauf, bis Ihr zur Tür kommt. Jetzt könnt Ihr das Spiel noch weiterspielen, bis Ihr zu dem Versteck kommt. Die Sachen könnt Ihr mit GRIFF zu Euch ziehen. Wenn Ihr jetzt zurück wollt, seht Ihr, dass die Steine wieder in der Wand sind. Ihr müsst sie also wieder herausziehen. Jetzt durch die Tür, wo die nächste Macht auf Euch wartet, die GESCHWINDIGKEIT. Geradeaus weiter, in das Loch im Boden springen, durch die Tür und rechts auf die Steinplatte steigen. Die große Tür geht auf. Ihr seht dort wieder eine Steinplatte im Boden. Auf der geht Ihr Rückwärts rauf. Sobald sich das zweite Tor öffnet sprintet Ihr mit GESCHWINDIGKEIT los und rennt durch die ganzen offenen Tore. Rechts an der Seite hoch und die Macht SPRUNG holen. Links durch die Tür und in dem Raum an der rechten Seite die grün-gelben Steine hinaufspringen. Oben angekommen und durch die erste Tür links durch gehen. An der Wand links hängen Köpfe in den Wänden. Springt in das Wasser und zieht an den Köpfen mit GRIFF, so dass die Köpfe Wasser speien. Jetzt wieder zur Tür zurück und warten, bis das schwimmende Podest aufgetaucht ist. Jetzt mit GESCHWINDIGKEIT und am Ende mit SPRUNG durch das sich schließende Gitter hindurch. Durch die Tür, herunter gehen. Vor der nächsten Tür nach rechts wenden und die Wand mit SCHUB zerstören. Dahinter runter springen, durch den Gang und am Ende zur Tür heraus. Unter den Gebilden die Haltestempel mit SCHUB hereindrücken. Jetzt an den Gebilden und den Führungen bis nach oben springen und durch die Tür. Nach links zur Bodenplatte. Erst umdrehen und GESCHWINDIGKEIT aktivieren und einen Schritt zurückmachen. Jetzt gleich vorwärts laufen mit der noch aktiven GESCHWINDIGKEIT und am Ende der sich seitlich bewegenden Brücke

hochspringen mit **SPRUNG**. Durch die Tür, wo Ihr in der Mitte den Turm seht. An die von hier aus gesehene linke Seite treten und mit **SCHUB** die vier Haltestempel reindrücken. Dort, wo Ihr jetzt steht, habt Ihr im Rücken einen Fahrstuhl, auf den Ihr steigt. Er fährt nach unten und Ihr könnt gerade noch sehen, wie sich der Käfig anhebt. Jetzt müsst Ihr mit **GESCHWINDIGKEIT** zu dem Käfig laufen und kurz bevor sich der Käfig wieder schließt mit **GRIFF** das Lichtschwert an Euch ziehen. Jetzt als erstes rechts und links neben der rechten Tür die Seile mit dem **SCHWERTWURF** die Seile durchschneiden. Das selbe macht Ihr auf der anderen Seite. Jetzt könnt Ihr durch die Tür zur letzten Prüfung. Ihr seht an der nächsten Tür ein Schloss, das Ihr mit dem **SCHWERTWURF** zerstören müsst. Geht dabei aber nicht zu nah dran. Jetzt geht Ihr durch die Tür zur nächsten Cut-Szene, wo Ihr von Luke und Kyle noch einiges wichtiges erfahrt. Unter anderem fällt ein neuer Name: Reelo Baruk

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Nar Shadaa-Streets**

Es beginnt mit einer Cut-Szene, wo mir immer wieder schlecht wird. Es handelt sich dabei um eine Kamerafahrt durch die Straßen bis hin zu Kyle.

Lasst vorerst alle Waffen stecken und geht geradeaus durch. Am Ende links durch die Tür in die Bar. Dort geht Ihr als erstes zum Barkeeper, der Euch in einer Cut-Szene mehr oder weniger nichtssagendes erzählt. Nach der Cut-Szene erledigt Ihr erst mal alle Gegner im unteren Bereich mit dem Laserschwert. Ich empfehle Euch vor allem auf die Bombenwerfer aufzupassen. Jetzt, wo Ihr sicherlich etwas Schildenergie verloren habt, geht Ihr gegenüber des Einganges zu der linken der beiden Sitznischen, wendet Euch nach rechts und öffnet den Eingang zu einem Versteck mit einigen Goodies. Springt schnell durch, da sich der Eingang schnell wieder verschließt. Den Gang entlang bis zur Tür und dahinter den Gegner erledigen. Nehmt ihm den Disruptor ab, den werdet Ihr noch brauchen. Jetzt Rechts durch die Tür, nach oben. Dort hinter dem Tresen sind noch ein paar Goodies. Nicht links durch die Tür, sondern erst weitergehen. Am Ende links in das Büro gehen und ganz oben die Konsole aktivieren. Dort, wo der Schreibtisch steht, durch den Gang rechts runter gehen und am Ende geradeaus durch, den Schrank mit **SCHUB** reinschieben und evtl. die Goodies dahinter einsammeln. Zurück zur Bar, wo der Barkeeper ist und die Konsole aktivieren. In einer Cut-Szene erfahrt Ihr noch ein wenig. Jetzt könnt Ihr ihn eliminieren oder auch nicht. Wenn Ihr jetzt aus der Bar rausgeht, habt Ihr oben einen Gegner, den Ihr am besten mit dem Disruptor erledigt. Rechts davon ist eine Bodennische, die nicht weiter Interessant ist. Daran vorbei findet sich aber ein Raum mit einem Schildenergieauflader. Jetzt geht Ihr mit dem Disruptor zu der Tür im 1. Stock, wo Ihr den letzten Gegner hattet. Genau Gegenüber steht ein Bombenwerfer, den Ihr kurzerhand mit dem Disruptor erledigt. Links tauchen auch noch Gegner auf. Achtet auch auf die Fenster links oben, wo Euch einige Gegner erledigen wollen. Gleich auch den Gegner rechts oben auf der Plattform vernichten. Links um die Ecke, wieder ein Gegner. Jetzt wendet Ihr Euch nach rechts, dort wo das Glashaushaus ist, erledigt Ihr den Gegner auch schon, dann braucht Ihr das später nicht mehr. Wenn Ihr jetzt einen Blick auf den langen Steg weit über Euch schaut, seht Ihr dort noch nicht den Scharfschützen am Ende des Steges. Ihr geht jetzt, wegen dem Scharfschützen ganz schnell über den Steg und erledigt dort die beiden Gegner. Jetzt nehmt Ihr den Scharfschützen über Euch mit dem Disruptor aufs Korn. Ein weiterer Scharfschütze

findet sich weiter hinten, links von der Tür, aus der Ihr gekommen seid. Jetzt habt Ihr erst mal etwas Ruhe. Vielleicht benutzt Ihr ja noch einmal den Schildenergieauflader, den Ihr in der Bar gefunden habt. Jetzt links in den Raum, wo die beiden Gegner herkamen, als Ihr über den Steg gelaufen seid. Dort erledigt Ihr erst mal zwei Gegner durch die Öffnungen in der Decke. Nachdem Ihr den Fahrstuhl betätigt habt, kommen zwei weitere Gegner herunter. Wenn Ihr die erledigt habt, fahrt Ihr hoch und erledigt erst mal die ganzen Gegner, die jetzt auftauchen. Links von dem Fahrstuhl geht es nach draußen. Dort steht eine Kiste, die Ihr mit SCHUB wegschiebt, um euch eines Gegners zu entledigen. Ein weiterer Scharfschütze kommt in den Raum herein. Gegenüber, auf der anderen Seite müsst Ihr ebenfalls einen Scharfschützen erledigen. Jetzt springt Ihr draußen auf die andere Seite und geht gleich hinter der Rampe in Deckung, um den nächsten Scharfschützen zu erledigen, der auf der Plattform über derjenigen ist, wo der letzte Scharfschütze stand. Jetzt nehmt Ihr wieder das Laserschwert und rennt mit GESCHWINDIGKEIT nach oben und erledigt währenddessen die beiden Gegner, die dort im Weg stehen. Oben angekommen, geht Ihr links durch die Tür. Links ist eine weitere Tür. Dort unten warten ein Scharfschütze und ein Bombenleger auf ihren sicheren Tod. Jetzt rennt Ihr nach unten, springt über die Kisten, nachdem Ihr das Fenster kaputtgemacht habt. Es kann sein, dass der Bombenleger das Fenster schon kaputtgemacht hat. Hinter den Kisten befinden sich ein paar Goodies. Jetzt mit dem SCHWERTWURF das Schloss an der Tür knacken und ganz nach oben zu dem Fahrstuhl laufen. Mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Der Steg wird explodieren. Rüberspringen und links unten den Scharfschützen erledigen. Einmal um das Gebäude herumrennen und am anderen Ende den Gegner ebenfalls eliminieren. Jetzt geht Ihr wieder zurück, über den zerstörten Steg, den Fahrstuhl nach oben, dort wieder heraus und gegenüber zur Balustrade. Dort springt Ihr auf das Glashaus und zerstört die Scheibe. Reinspringen und die Konsole aktivieren. Jetzt ist auch der Steg ausgefahren auf der anderen Seite. Ihr geht jetzt über den Steg in den hinteren Raum und zieht dort die Kiste mit GRIFF zu Euch. Jetzt kommt der Fahrstuhl herunter, der vor dem Raum ist. Dort geht Ihr hinein und bewegt die Kiste hinter der Scheibe mit SCHUB wieder zurück. Jetzt fährt der Fahrstuhl nach oben. Hinter dem Gang wartet wieder ein Gegner auf Euch. Jetzt geht Ihr zur Konsole mit dem Disruptor und erledigt den Scharfschützen, der weit hinten im oberen Bereich auf Euch lauert. Jetzt könnt Ihr die Konsole aktivieren. Eine Rampe fährt herunter und mit ihr auch gleich wieder ein Gegner. Jetzt geht Ihr ganz nach oben. Bevor Ihr rechts um die Ecke stürmt, solltet Ihr noch den Scharfschützen, der Rechts hinter dieser Ecke, ganz weit hinten in dem tiefschwarzen Bereich auf Euch wartet erledigen. Jetzt geht Ihr dort herum und erledigt hinter der nächsten Ecke gleich den nächsten Gegner. Rechts das Fenster zerstören, herunterspringen und die beiden Gegner eliminieren. Wenn Ihr vor den Fenstern steht, sind draußen rechts auf einer Schwebegondel noch drei Gegner, die Ihr dann auch eben erledigen solltet. Im hinteren Bereich des Raumes geht Ihr durch die rechte Tür und fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort den Bombenleger erledigen und hinter der rechten Ecke den lauernden Scharfschützen ebenfalls eliminieren. Hinten in dem Glasgang könnt Ihr auch gleich den Gegner vernichten, dann braucht Ihr das später nicht mehr. Jetzt fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl wieder runter und springt aus dem rechten Fenster auf den Sims des gegenüber liegenden Gebäudes. Dort links herum, auf die Gondel im richtigen Moment springen und von dort aus auf das nächste Gebäude. Fahrstuhl aktivieren und nach oben fahren. Falls die Böden aus Glas noch nicht zerstört sein sollten, lasst Euch davon nicht beirren und geht ganz an der rechten Seite über die Metallstreben herüber. Geht nicht links, denn dort wird die Metallstrebe explodieren. In den Raum hinein und links die Kiste zerschießen. Jetzt könnt Ihr durch das dadurch entstandene Loch durch und links

im Raum mit SCHWERTWURF das elektrisierte Rohr zerstören. Jetzt steht auch das Wasser nicht mehr unter Strom. Geht wieder aus dem Raum raus und in das Wasser ganz nach hinten rechts. Von dort aus mit GRIFF den Steg aus der Wand ziehen, dort hinaufspringen und dann ganz nach oben springen, um dort den Gegner zu erledigen. An dieser Stelle stellt sich mir immer wieder die Frage, wie ich zu dem Gitter rechts neben dem Droiden komme. Wenn mir jemand eine Lösung nennen könnte, wäre ich sehr dankbar. Jetzt zieht Ihr erst mal den Droiden mit GRIFF von der Konsole weg und aktiviert die selbige. Links von Euch ist ein Steg näher zu Euch rüber gefahren. Dort springt Ihr rauf. Jetzt zieht Ihr am Ende des Steges mit GRIFF den nächsten Steg zu Euch ran und springt dort rauf. Als nächstes springt Ihr auf den Müllschlepper, der sich jetzt in Bewegung setzt. Rechts von Euch müsst Ihr mit SCHUB die beiden Ampeln auf blau schalten, damit Ihr dort nicht reinfahrt. Jetzt fährt der Müllschlepper weiter geradeaus zu dem letzten Tor.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Nar Shadaa Hideout**

In diesem Level benötigt Ihr sehr häufig den Disruptor, da die Gegner häufig weiter weg sind und aus dem Hinterhalt abzuknallen sind. Als erstes lasst Ihr Euch auf das schräge Band fallen, das Euch nach unten ziehen will. Auf der linken Seite müsst Ihr das Gitter mit SCHWERTWURF zerstören, um dort hinein zu springen. Der Droide links in der Ecke ist nicht wichtig. Ihr geht durch die Tür. Es wäre nett, wenn mir jemand erzählen könnte, warum man die Lore mit SCHUB und GRIFF bewegen kann. Als erstes rechts herum, durch die erste Tür, gleich durch rennen und links die Kiste zerschießen. Durch das Loch in der Wand, die beiden Scharfschützen erledigen und evtl. den Schildenergieauflader benutzen. Wo der linke Scharfschütze war durch das Fenster den anderen Scharfschützen gegenüber erledigen. Wieder raus, nach rechts und durch die nächste Tür durch und links in der Schießscharte den Scharfschützen erledigen. Erst wieder raus, nach rechts und am Ende oben links den Bombenwerfer erledigen. Umdrehen, dort wo der Eingang ist steht auch noch ein Bombenwerfer auf dem Steg ganz oben. Genau über Euch auf dem Steg ist noch einer, sowie drei von der Sorte auf dem Steg auf der anderen Seite der Halle ganz oben. Jetzt in dem anderen Bereich in die erste Presse rein. Die ist nämlich defekt. An der Tür warten, bis die Presse ganz nach oben fährt und dann mit GESCHWINDIGKEIT durch die Tür gegenüber laufen. Jetzt rechts rum, am Ende durch die Tür. Rechts lauert wieder ein Scharfschütze in der Schießscharte. Oben auf dem Steg läuft auch noch jemand. Es ist besser ihn jetzt schon mit dem Disruptor zu beseitigen. Runter auf die erste Kiste, eine Kiste weiter runter und dann einen Sprung auf die nächste Kiste geradeaus. Jetzt nach links wenden, auf die nächste Kiste springen. Jetzt links auf die nächste Kiste und von dort in die Ecke springen. Jetzt wendet Ihr Euch nach rechts und springt Kiste für Kiste ganz nach oben. Fast oben angekommen müsst Ihr noch die Kiste über Euch mit GRIFF beiseite räumen. Durch den Gang bis zum Steg, erst nach links ein paar Goodies einsammeln und anschließend über den Steg gehen. Den Gang ganz nach unten gehen und links die Lore mit GRIFF an Euch heranziehen. Jetzt geht Ihr den Weg wieder zurück bis zum Steg, dort rüber und am Ende des Steges links herunterspringen. Wieder zurück zur Presse und dort mit GESCHWINDIGKEIT und SPRUNG zurück in die Halle. Jetzt geht Ihr links herum zur anderen Seite, links durch die erste Tür, vor der Glasfront links bis zum Ende, um dort die Kiste mit GRIFF zu

ziehen. Über die Kiste springen, durch die Öffnung, durch den Gang bis zu der Lore, die Ihr mit SCHUB wegschiebt. Jetzt rechts rein. Passt aber auf das rote Transportband auf, es verletzt Euch. Ihr dürft nicht zu lange drauf stehen. Links springt Ihr auf den Sims an der Seite und erledigt von dort aus den Gegner hinter dem Fenster. Die Konsole in dem Raum aktiviert Ihr mit SCHUB. Jetzt springt Ihr in den Raum und findet dort Schildenergie. Den Gang entlang und am Ende gegenüber in der Schießscharte den Scharfschützen erledigen. Oben in den Öffnungen findet Ihr wieder die berüchtigten Bombenleger, die Euch das Leben schwer machen. Den Gang entlang weitergehen und rechts auf die drei Schießscharten achten. Am Ende wirft ein Bombenleger Euch ein paar Bomben zu. Ihr solltet ihn von dort aus erledigen und im Rückwärtsgehen die Bomben zurückschießen. Jetzt geht Ihr hoch, nach rechts und noch nicht nach rechts unten. Ein Stück weiter rechts von der nächsten Schräge ist ein Gitter, das Ihr zerstört, dort hereinspringt und am Ende des Tunnels, durch das Gitter die am Boden stehende Kiste zerschießt. Jetzt wieder zurück in den Gang. Jetzt links runter auf die erste Kiste und von dort aus erst mal zwei Gegner erledigen. Wenn Ihr jetzt nach unten springt, lauert dort auf der linken Seite noch ein Scharfschütze. Mit SCHWERTWURF zerstört Ihr das Türschloss, rennt durch, gleich nach links, wo das Loch entstanden ist und am Ende durch die Tür. Rechts könnt Ihr schon mal das Türschloss zerstören. Erst aber mal nach links unten durch die Tür und dann wieder links durch die Tür. Ganz am Ende erreicht Ihr eine weitere Cutscene, in der Ihr den gefangenen Lando Carissia findet, der Euch u.a. das Passwort für den Zugang nennt, wo Ihr als nächstes hinmüsst. Wieder nach oben, wo Ihr das Türschloss zerstört habt durch die Tür, nach rechts und durch die zweite Tür, wieder nach links, über die Kiste, durch den Gang, an der Lore vorbei, bei dem roten Transportband vorbei, durch die Gänge, dieses mal ganz nach oben durch die Tür. Dort rennt Ihr über den Steg ganz zum anderen Ende der Halle, dort nach rechts, mit dem Fahrstuhl nach unten, den Scharfschützen erledigen. Hier geht Ihr durch die Tür und stellt Euch auf die Plattform. Nach der Passwortabfrage könnt Ihr weitergehen, durch die Tür, den Fahrstuhl nach oben, durch den Gang und am Ende den Fahrstuhl nach unten nehmen. Das Gitter zerstört Ihr am besten mit dem Laserschwert und schießt die ganzen Gegner nieder. Denkt auch an den Scharfschützen genau gegenüber. Bevor Ihr jetzt um die Ecke stürmt, solltet Ihr Euch vorsichtig an die Ecke wagen und auf die drei beweglichen autom. Schnellfeuergewehre schießen. Den Gang entlang und hinter der nächsten Ecke das letzte autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Ganz am Ende mit dem Disruptor den Gegner erledigen. Auf der rechten Seite seht Ihr jede Menge Schießscharten. Hinter jeder lauert ein Scharfschütze. Wenn Ihr die alle erledigt habt, Rennt Ihr erst mal herum, in die Schießscharten um ganz am Ende den Waffenaufloader zu benutzen, den Ihr jetzt Sicherlich braucht. Zurück und durch das Fenster mit SCHUB die Konsole aktivieren, um die Tür zu öffnen. Jetzt erst nach links, den Schildenergieaufloader nutzen und die Goodies einsammeln. Jetzt könnt Ihr durch die Tür gehen. Ihr seht jetzt in einer Cut-Szene das erste mal Reelo Baruk, der Euch nichts gutes wünscht. Nach der Cut-Szene müsst Ihr erst mal die fünf autom. Schnellfeuergewehre an der Decke zerstören. Wenn das erledigt ist, solltet Ihr gleich wieder das Laserschwert zur Hand nehmen, um die Massen an Gegnern zu erledigen. Ich habe sie nicht gezählt, da alles sehr schnell gehen musste. Wenn Ihr die erledigt habt, geht Ihr erst mal in die nun offene Tür, um Euch mit Munition zu versorgen. Wenn Ihr jetzt zur Tür genau gegenüber lauft, trifft Ihr auf drei weitere Gegner. Wenn die erledigt sind, dreht Ihr Euch schnell um und erledigt die anderen, die aus der anderen Tür kommen. Jetzt geht Ihr durch eine der beiden Türen nach oben, wo Ihr seht, dass Reelo Baruk fort ist. Als erstes solltet Ihr die Konsole direkt am Fenster aktivieren, um Lando zu befreien. Im hinteren Bereich des Raumes, unter dem


Schreibtisch ist eine Konsole, die, wenn Ihr sie aktiviert eine Tür zu einem Versteck rechts von Euch öffnet. Dort findet Ihr ein paar Goodies und einen Schildenergieauflader. Jetzt könnt Ihr dort durch den rot blinkenden Tunnel oder wieder zurück in den großen Saal und dort den Fahrstuhl in der Mitte nehmen. Das Ergebnis ist das selbe. Ihr müsst dort an der Treppe aufpassen. Dort unten steht nämlich ein Scharfschütze. Den Schalter unter der Treppe aktiviert Ihr mit SCHUB, um an die vielen guten Sachen ranzukommen. Als nächstes geht Ihr durch die Tür gegenüber der Treppe. Hier trifft Ihr in einer Cut-Szene auf den nun befreiten Lando. Jetzt rennt Ihr Lando hinterher und den Fahrstuhl nach oben ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Nar Shadaa Starpad**

Aus dem Fahrstuhl raus ist gradeaus ein Bombenleger. Jetzt Lando wieder folgen zum Fahrstuhl, weiter hinterher bis zu dem Raum, wo er anfängt zu reden. Hört Ihm dort ein wenig zu und nehmt dann den Fahrstuhl rechts nach unten, um wieder raus zu kommen. Erst nach links gehen, ganz hinten links ist ein Gegner, den Ihr mit dem Disruptor erledigt, ohne das er Euch überhaupt bemerkt. Links um das Gebäude und gegenüber die Gegner rechts und vorne killen. Weiter links, bis Ihr die Rohre oben seht, die später noch wichtig sind. Jetzt dreht Ihr Euch um und erledigt den Scharfschützen, der ganz hinten auf Euch schießt. Bei den Rohren einmal um den Tank rechts laufen für ein paar Goodies. Weiter links herum bis zu dem Fahrstuhl, wo Ihr herausgekommen seid. Einige Gegner habt Ihr jetzt ja schon erledigt, die Euch später nicht mehr stören. Jetzt rechts über den Steg, das Türschloss mit SCHWERTWURF zerstören und rechts im Raum erst mal den Waffenaflader benutzen. Links durch die Tür, den Gegner erledigen, durch den Gang in den nächsten Raum, wieder Gegner erledigen und evtl. links die Schildenergie und rechts die Batterien mitnehmen, die Ihr gleich braucht. Durch die Tür am anderen Ende des Raumes durch. Jetzt das Nachtsichtgerät einschalten und rechts haltend weitergehen, über die Kiste springen. Bis zur Öffnung, duckend durch und den Gegner erledigen. Rechts rum zur Tür. Jetzt seht Ihr Stapel von Containern. Die Gegner sind wie folgt aufgeteilt: Links findet Ihr einen, rechts oben ein Bombenleger, weiter hinten Mitte und rechts sind zwei weitere Gegner. Wenn Ihr in diesem Bereich seid, schießt auf Euch ein Scharfschütze, der ganz hinten links aus dem Fenster guckt. In Richtung des Scharfschützen geht Ihr weiter. Ganz hinten links zerstört Ihr die beiden autom. Schnellfeuerwaffen, die Lando behindern. Ganz durch und rechts durch die Tür, mehrere Gegner ausschalten. Links weiter, ein weiterer Gegner, den Gang entlang und ganz am Ende am Fenster vorsichtig sein. Dort schießt ein Scharfschütze durchs Fenster auf Euch. Links durch die Tür, rechts hinten den Gegner erledigen. Weiter bis zu der Plattform und links oben den Bombenleger erledigen. Dort rauf springen und in dem Raum rechts den Scharfschützen erledigen. Links weiter gehen, den Gegner erledigen, links rum zwei weitere Gegner eliminieren. Den Gang entlang, am Ende links durch die Tür, den Gegner erledigt und gradeaus durch die Tür, den Scharfschützen killen, um dort die Konsole zu aktivieren. Wieder raus, rechts durch die Tür, hinten den Gegner erledigen, runter, rechts den Gegner killen, Rechts weiter, unter den Rohren durch, weiter durch, bis auf der linken Seite das Schiff von Lando auftaucht. Dort trifft Ihr auf Lando. Links an der Seite findet Ihr einen Waffenaflader

und einen Schildenergieauflader. Jetzt vernichtet Ihr die Massen an Gegnern, die aus allen Richtungen auf Euch zu stürmen. Wenn das erledigt ist, folgt Ihr Lando erst einmal in sein Schiff und hört zu, was er zu sagen hat. Wenn er fertig ist, geht Ihr wieder aus dem Schiff, wendet Euch nach rechts und schiebt dort in der Mitte der Wand die Kiste mit F“ aus dem Weg. Das Gitter im Boden zerstört Ihr, springt hinein, den Gang entlang, am Ende wieder das Gitter zerstören, dort die beiden Gegner erledigen und erst die vier Konsolen in der Mitte aktivieren, um die Konsole in der Ecke zu aktivieren. Jetzt geht Ihr den Weg wieder zurück in die Halle. Genau am anderen Ende der Halle seht Ihr einen Stapel Kisten, den Ihr zerstören müsst. Dort ist wieder ein Gitter im Boden, dass Ihr zerstört. Rein, durch den Gang, am Ende wieder ein Gitter, drei Gegner erledigen und wieder erst die vier Konsolen in der Mitte und dann die Konsole in der Ecke aktivieren. Hier findet Ihr auch noch Schildenergie. Jetzt den Weg wieder zurück in die Halle. Schaut euch vom Tor aus gesehen die beiden linken Tankstationen mit den angeschlossenen Schläuchen an. Ihr seht dort jeweils ein Zeichen, die Ihr Euch merken solltet. Jetzt geht Ihr raus, nach rechts, rechts um die Ecke und bevor Ihr dort weiterstürmt, solltet Ihr erst mal hinter dem Gebäude links oben die beiden Scharfschützen erledigen. Wenn Ihr bei den Rohren seid, erledigt Ihr noch oben den Bombenleger im hinteren Gebäudeteil. Jetzt springt Ihr an der Seite der Rohre erst auf den kleinen Sims und von dort aus auf die Rohre. Rüber zu den

Konsolen und dort die entsprechenden Symbole einschalten. Rote Konsole = 

Blaue Konsole = 

Jetzt geht Ihr wieder zurück zum Schiff. Bei Lando angekommen seht Ihr wieder eine Cut-Szene, in der Euch Reelo ans Leder will. Im Schiff wendet Ihr Euch nach links zu der Konsole um die Bordkanone zu aktivieren. Hiermit knallt Ihr Reelo und seine Kumpels einfach ab, um mit der nächsten Cut-Szene, die Ihr Euch anschauen solltet, ins nächste Level zu kommen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Bespin Undercity**

Als erstes rechts herum bis zu dem Gitter an der linken Seite. Das Gitter zerstört Ihr. Stellt Euch aber nicht direkt davor. Der Luftdruck des Fahrstuhls pustet Euch sonst von der Plattform herunter. Also warten, bis der Fahrstuhl unten ist und dann mit gebückter Haltung rein gehen. Oben angekommen warten bereits drei Gegner auf Euch und ein Schildenergieauflader. Die Tür geht auf, wenn das Licht darüber weiß ist. Dort lauern wieder vier Gegner. Jetzt links oder rechts rum durch die Tür und dort die Gegner ausschalten. Killt nicht den alten Mann in der Mitte des Raumes, der an der Konsole sitzt. Der muss Euch noch die Tür genau gegenüber von ihm öffnen. Stellt Euch vor die Tür, wo von den Seiten her Feuer kommt. Jetzt dreht Ihr Euch um und verwirrt den Mann mit GEISTESTRICK und dreht Euch ganz schnell wieder um und rennt durch den Raum mit GESCHWINDIGKEIT und zerstört an der Tür das Türschloss, um durchzugehen. Jetzt den Fahrstuhl hoch fahren, evtl. den Schildenergieauflader benutzen und am Ende durch die Tür und gegenüber links und rechts die beiden Scharfschützen erledigen. Jetzt kommt der Trick in diesem Teil des

Levels. Immer wenn Gegenüber der Fahrstuhl nach unten gekommen ist, lauft Ihr mit GESCHWINDIGKEIT über das dadurch entstandene rote Netz und springt am Ende auf den nächsten Fahrstuhl rauf. Jetzt dreht Ihr Euch um und erledigt beim Hochfahren den Gegner rechts hinten. Jetzt wieder über das Netz zum nächsten Fahrstuhl, umdrehen und den Gegner rechts erledigen. Jetzt noch mal über das Netz und auf dem Fahrstuhl nach links wenden. Wenn Ihr jetzt nach oben fahrt, steht dort nämlich ein Bombenleger direkt vor Euch, den Ihr zuerst erledigen solltet. Erst dann die beiden Gegner gegenüber. Jetzt ein letztes mal über das Netz laufen. Dieses mal aber nach links zu der Tür, dahinter warten schon die nächsten Gegner auf Euch. Dort findet Ihr noch Schildenergie. Den Fahrstuhl nach oben nehmen und durch die Tür. Dort steht noch ein Waffenaufloader. Jetzt durch die nächste Tür, die Gegner erledigen und die Goodies einsammeln. Von der Tür aus gesehen links ist ein Gitter in der Wand, dass Ihr zerstört und dann durchkriecht. Versucht ruhig mal die anderen Gitter, ist ganz lustig. Jetzt werdet Ihr nach oben gepustet auf eine Plattform. Hier liegt der Trick darin, den Luftstrom auszunutzen. Immer wenn der Luftstrom einsetzt, springt Ihr rüber zur nächsten Plattform nach oben. Vorerst rechts herum. Erste und zweite Plattform = ein Gegner, dritte Plattform = zwei Gegner. Jetzt geradeaus rüber zur anderen Seite der Plattform. In der Cut-Szene trifft Ihr das erste mal auf einen gegnerischen Jedi. Ich werde die gegnerischen Jedis ab jetzt nur Jedi nennen. Die Jedis könnt Ihr am besten mit GESCHWINDIGKEIT und jede Menge Attacken besiegen. Jetzt rechts rüber springen und dort die zwei Gegner erledigen. Weiter zur Tür, weitere Gegner erledigen und den Waffenaufloader benutzen. Weiter gehen, wo zwei Bombenleger auf Euch warten. Dort findet Ihr noch einen Schildenergieaufloader. Wieder durch die Tür und den nächsten Jedi erledigen. Rechts kommen ein paar Gegner aus der Tür, die Ihr kurzerhand killt. Jetzt geht Ihr zu dem alten Mann und aktiviert die Konsole, warum auch immer ? Vielleicht kann mir das mal jemand sagen. Oben dann durch die Tür und links neben dem Droiden den Schalter aktivieren, um den Droiden zu befreien. Jetzt zum Fahrstuhl und den Droiden den Fahrstuhl aktivieren lassen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Bespın Streets**

Ab jetzt ist es Eure primäre Aufgabe, den Droiden zu schützen, da Ihr ihn braucht. Ihr fahrt also mit dem Fahrstuhl nach oben, geradeaus, nach oben, wo die Tür ist und zerstört hinter der Tür erst mal die beiden Minen mit dem Thermal-Detonator. In dem Raum hinten links ist ein Gegner. Rechts hinten ist eine Konsole, die den Fahrstuhl aktiviert. Davor findet Ihr noch Schildenergie. Jetzt geht Ihr wieder zu dem Droiden und wartet bis er oben, hinter dem Fahrstuhl die Tür geöffnet hat. Jetzt ist es am wichtigsten, dass Ihr die Minen an den Wänden zerstört, damit der Droide ungestört weiter fahren kann. Die Feinde, die draußen auf der rechten Seite auf Euch schießen, solltet Ihr aber auf keinem Fall vergessen. Der Droide öffnet am Ende des Ganges die Tür, woraufhin wieder einige Gegner auftauchen. Jetzt wartet Ihr noch, bis der Droide langsam aber sicher zu dem Raum hinten links fährt, um ein weiteres Versteck zu öffnen. Dort setzt er sich zur Ruhe und Ihr könnt den Waffenaufloader benutzen. Jetzt geht Ihr durch die nächste Tür, um weite Gegner zu erledigen. Vielleicht geht Ihr ja noch mal zurück zu dem Raum mit der Schildenergie. Links im Raum findet Ihr ein

paar Goodies und auch noch Schildenergie. Wieder raus und nach links zur Tür, das Türschloss knacken. Dort draußen warten auch wieder ein paar Gegner auf Euch. Hinter der nächsten Tür links lauern nur ein paar Gegner, sonst nichts. Geradeaus zur Tür, wo Euch ein Jedi angreift. Den schnell erledigt und dann durch die Tür. Jetzt nicht gleich schießen, die Person da drinnen gehört nämlich zu Euren Freunden. Durch die Tür und dort rechts hinten und hinten links zwei Gegner erledigen. Weiter gehen und rechts oben den Bombenleger erlegen. Links um die Ecke lauern auch wieder ein paar Gegner auf Euch. Weiter hinten links rum steht am anderen Ende der Straße ein Standgewehr. Den Nutzer dieses Standgewehres und seinen Kumpel daneben solltet Ihr als erstes erledigen. Jetzt könnt Ihr zum Standgewehr laufen und von dort aus alles platt machen, oder Ihr nehmt erst mal den Gegner oben rechts aufs Korn. Ihr dreht Euch dann um und holt den Scharfschützen, der oben auf dem Balkon steht erst mal herunter. Wieder umdrehen und den Scharfschützen ganz hinten rechts oben erlegen. Weiter gehen und den nächsten an der selben Stelle erledigen. Jetzt kommt unten aus dem Tor noch ein Gegner heraus. Ihr geht durch das Tor und killt den Gegner oben links. Weiter zum Fahrstuhl und hochfahren. Aus dem Fahrstuhl raus, links und kurzerhand zwei weitere Gegner erlegen. Rechts um das Gebäude bis zur Tür, und dahinter wieder ein paar Gegner erledigen. Im Raum geht Ihr erst nach links durch die Tür und nutzt den Schildenergieauflader. Hinter der anderen Tür lauern wieder ein paar Gegner. Jetzt öffnet Ihr an der linken Seite das Fenster, damit Ihr nachher von der anderen Seite gucken könnt. Durch die Tür, erst nach links, das Türschloss knacken und weitere Freunde befreien. Dann nach rechts durch die Tür und ein paar Gegner erledigen. Um das Gebäude herum, und hinter dem zweiten Runden Bereich weitere Gegner killen. Nicht den Gegner oben rechts und den Gegner oben, weiter hinten vergessen. Rechts findet Ihr noch ein wenig Munition. Links weiter, den Fahrstuhl nach unten nehmen und auf der anderen Seite mit dem Fahrstuhl wieder hoch. Dort taucht als erstes ein Bombenleger auf. Jetzt zu der Tür und dahinter weitere Gegner erledigen. Hier findet Ihr etwas Schildenergie und an der linken Seite einen Schalter für das große Tor im unteren Bereich. Wenn Ihr den Schalter betätigt habt, fährt Ihr mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und geht durch das große Tor durch. Sobald Ihr bei den zwei Säulen seid, greifen Euch zwei Jedis an. Wenn die erledigt sind, fährt Ihr mit dem Fahrstuhl hinten rechts nach oben. Jetzt geht Ihr erst mal um das Gebäude herum ganz nach rechts. Dort findet Ihr ein paar Goodies. Jetzt an den Steg herantreten und vorsichtig sein. Links und rechts hinter den Mauern sind Laserminen angebracht, die jetzt noch nicht aktiviert sind. Sie werden es aber sein, sobald Ihr da durch geht. Jetzt also hinter jeder Mauer einen Thermaldetonator geworfen und das Problem ist auch erledigt. Es taucht noch ein Gegner auf. Jetzt geht Ihr rechts weiter und schaut links durch das Fenster. Ich weiß zwar nicht genau, was das bedeuten soll, aber vielleicht winkt Ihr ja noch mal. Jetzt springt Ihr rechts herunter, was ein wenig Lebenskraft fordert, Ihr könnt die aber ja mit den Bakta-Kanistern wieder auffüllen. Dort unten warten zwei Gegner auf Euch. Als nächstes durch die Tür, weitere Gegner erledigen. Im Außenbereich sind auch noch zwei Scharfschützen. Am Ende durch die Tür und wieder ein paar Gegner erledigen, dieses mal in Form von Sturmtruppen. Rechts im ersten Raum findet Ihr einen Waffenaflader und im zweiten Raum einen Schildenergieauflader. Durch die Tür, den Fahrstuhl nach oben nehmen. Erst zu der Tür gegenüber und draußen zwei Offiziere und einen Jedi erlegen. Dem einen Offizier nehmt Ihr noch die Zugangskarte ab. Wieder rein und durch die andere Tür ins nächste Level.

## **Bespin Platform**

Im Gang lauert an der Decke ein Jedi auf Euch, den Ihr als erstes erledigen müsst. Durch die Tür, ein paar Sturmtruppen killen, links und rechts die Minen zerstören und dann links durch die Tür gehen und den Offizier und die Sturmtruppe erledigen. Wieder raus und durch den großen Raum durch laufen zur Tür nach links und dort drei Drohnen und die Sturmtruppe zerstören. Vorsichtig weitergehen und das erste autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Etwas weiter gehen und links und rechts um den Ecken die beiden autom. Schnellfeuergewehre zerschießen. Rechts sind noch Minen an der Wand, die Ihr auch noch von den Wänden schießen könnt. Geradeaus durch die Tür, im Raum die Sturmtruppen erledigen und unter der Treppe das Versteck plündern. Oben links durch die Tür, den Offizier killen und ihm die Zugangskarte abnehmen. Wieder zurück in den großen Raum und dort in den Fahrstuhl steigen. Noch nicht aktivieren, sondern erst oben die beiden Laserminen zerstören. Dann könnt Ihr nach oben fahren. Den Gang entlang, am Ende durch die Tür und dort den Jedi und die beiden Sturmtruppen vernichten. Hinten links findet Ihr einen Schalter, den Ihr aktivieren müsst. Jetzt rennen draußen die ganzen Sturmtruppen los. Ich geht jetzt wieder zurück zu dem Fahrstuhl, wo schon einige Sturmtruppen auf Euch warten. Mit dem Fahrstuhl nach unten und dort die Offiziere und die Sturmtruppen erledigen. Dem einen Offizier nehmt Ihr die Zugangskarte ab, damit Ihr den Schalter aktivieren könnt, der links von dem Fahrstuhl in dem Gang auf der linken Seite ist. Jetzt könnt Ihr auch in die Räume links und rechts von dem Schalter. Rechts befindet sich ein Waffenaufloader und links befindet sich ein Schildenergieaufloader und ein Jedi. Ihr solltet den Schildenergieaufloader auch benutzen, da Ihr jetzt volle Energie braucht. Wieder raus und gegenüber des Ganges durch die Tür bis ganz zum Ende des Ganges laufen. Dort durch die Tür zur nächsten Cut-Szene, in der Ihr auf Tavion trifft. Tavion ist ein sehr starker Gegner. Ich habe die beste Erfahrung damit gemacht, sie in den kleinen Tunnel direkt vor Euch zu locken und dann mit GESCHWINDIGKEIT und jeder Menge Attacken fertig zu machen. So bin ich jedes Mal in fünf bis zehn Sekunden fertig. Ihr findet in den Gängen auf jeden Fall noch Schildenergie und Bakta-Kanister, falls Ihr es nicht so schnell schafft. Vor dem Kampf solltet Ihr vielleicht noch abspeichern, um den Kampf wiederholen zu können. Wenn Ihr es dann geschafft habt, erfahrt Ihr, das Eure Freundin Jan noch lebt in einer weiteren Cut-Szene.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Cairn Bay**

Ihr steht jetzt in dem Hangar, wo Ihr mit dem Schiff hingeflogen seid. Erst mal entledigt Ihr Euch der Gegner in diesem Bereich. Links vom Schiff unten durch die Tür rechts und dann erst mal unten durch die Tür. Dort trifft Ihr auf Luke, mit dem Ihr in einer Cut-Szene ein kleines Gespräch habt. Danach tauchen ein paar Sturmtruppen auf. Wenn Ihr die erledigt habt, tauchen noch vier Jedis auf, die Ihr zusammen mit Luke erlegt. In einer weiteren Cut-Szene verabschiedet sich Luke von Euch. Jetzt müsst Ihr vor dem Tor stehend rechts zur Tür, durch den Gang, eine Sturmtruppe erledigen, durch die nächste Tür, zwei weitere Sturmtruppen erledigen, am Ende durch

die Tür und in dem Raum die Offiziere und die Sturmtruppen ebenfalls erledigen. Einer der Offiziere hat eine Zugangskarte für Euch. Am Ende des Raumes findet Ihr einen Schildenergieauflader und einen Kasten mit einem mobilen Angriffswächter. Hinten links und rechts aktiviert Ihr die beiden Konsolen und geht dann nach vorne zum Fenster und aktiviert dort ebenfalls die Konsole. Jetzt könnt Ihr, durch das Fenster schauend die Sturmtruppen-Flugschule bewundern. Zurück in die Halle, unterwegs eine Sturmtruppe killen, und dort auch wieder ein paar Sturmtruppen und Offiziere erledigen. Zur anderen Seite der Halle, dort durch die Tür, nach oben durch die Tür in die jetzt fast leere Halle. Links und rechts oben stehen komischerweise noch zwei Sturmtruppen, die nicht an der Flugschule teilgenommen haben. Die killt Ihr am besten mit dem Disruptor. Rechts mit dem Fahrstuhl hochfahren, durch die Tür und die Offiziere und Sturmtruppen erledigen. Ein Offizier hat eine Zugangs-Karte für Euch. Jetzt an der ersten Konsole links drei mal schalten und dann an der zweiten Konsole hinten links einmal schalten, um das große Tor zur nächsten Halle zu öffnen. Hier geht Ihr jetzt durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach unten in die noch offene Halle und erledigt hier ein paar Sturmtruppen. Oben stehen auch noch zwei auf der Balustrade. Rechts vom Schiff findet Ihr noch einen Kasten mit Schildenergie in ihm. Jetzt auf das Schiff heraufspringen und vorne auf die Balustrade springen. Über Euch das Gitter zerstören und dort hinein springen. Den Gang entlang, nach rechts und in dem Raum mit der Konsole das Energiefeld deaktivieren. Runter springen und den Jedi erledigen. Jetzt den Gang entlang, nächste rechts, dann links und in den Raum wieder das Energiefeld deaktivieren. Runter springen, rechts in den Gang, nächste links, in dem Raum wieder das Energiefeld deaktivieren, runterspringen und das letzte Energiefeld deaktivieren. Hier jetzt die beiden Gitter zerstören und die Gegner unten evtl. von hier aus schon abknallen. Den Rest dann unten fertig machen. Ein Offizier hat wieder eine Karte für Euch. Wenn Ihr vor dem großen Tor steht, findet Ihr links im Raum zwei Konsolen, die Ihr aktiviert. Das erste aktiviert einen Teil des Tores und die zweite sorgt für die Deaktivierung der autom. Schnellfeuergewehre hinter dem Tor. Im rechten Raum findet Ihr eine weitere Konsole und Schildenergie. Jetzt tauchen noch ein paar Gegner auf. Ihr geht durch das Tor und zerstört im hinteren Bereich erst mal das autom. Schnellfeuergewehr. Jetzt nach links, evtl. den Waffenaflader benutzen und dann ganz nach hinten rechts, die Sucherdrohne aus dem Kasten befreien. Von hier aus gesehen auf der linken Seite ist ein defekter Fahrstuhl. Dort springt Ihr rein. Über Euch das Gitter zerstören und hinein springen. Das zweite Gitter ebenfalls zerstören und dort warten, bis der Fahrstuhl nach oben fährt. Mit GESCHWINDIGKEIT runterspringen und gleich weiter nach rechts in den Gang, der ein Stockwerk höher liegt. Auf den nächsten Fahrstuhl mit GESCHWINDIGKEIT aufspringen und ganz nach unten fahren. Jetzt seht Ihr über Euch eine Öffnung. Dort müsst Ihr mit GESCHWINDIGKEIT und SPRUNG zu dem nächsten Fahrstuhlraum springen. Durch den Gang, mit GESCHWINDIGKEIT auf den nächsten Fahrstuhl raufspringen, durch das Loch springen und warten, bis Euch der Fahrstuhl ins nächste Level fährt.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Cairn Assembly**

Jetzt geht Ihr aus dem Fahrstuhl raus und gleich nach links in Deckung, vor allem wegen der autom. Schnellfeuergewehre im Raum rechts. Hier erledigt Ihr erst mal die

ganzen Gegner, die hier auf Euch lauern aus der sicheren Ecke. Dann schießt Ihr immer eine wenig um die Ecke und zerstört die autom. Schnellfeuergewehre. Durch das Fenster überzeugt Ihr den Offizier mit GEISTESTRICK, die Tür zu öffnen. Er kommt heraus und jetzt killt Ihr ihn. Jetzt geht Ihr durch die offene Tür, die nächste Tür und kümmert Euch erst mal um die Offiziere und Sturmtruppen. Rechts durch die Tür, den Fahrstuhl nach oben und dort auch den Offizier und die Sturmtruppe erledigen. Hier findet Ihr wieder einen Schildenergieauflader und eine Konsole, die Ihr aktiviert; Warum, weiß ich aber nicht. Jetzt wieder zurück und gegenüber durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach unten und die Gegner ausschalten. Bei dem Tor springt Ihr auf die Kisten, von dort aus auf das Gestell in der Mitte, ein Stockwerk hoch und von dort aus auf die Balustrade gegenüber. Hier zerstört Ihr das Gitter, und zerstört ebenfalls hier drin die 4 Rohre an den Seiten. Wenn Ihr jetzt wieder einen Schritt nach draußen macht, explodiert das Gestell in der Mitte und öffnet auch das Tor gegenüber. Ihr springt jetzt wieder runter. An der rechten Seite ist ein Kasten mit Schildenergie. Wenn Ihr durch das zerstörte Tor geht, erledigt Ihr noch eben den Gegner, der hier steht. Durch das nächste Tor, Sturmtruppen killen. Links oben findet Ihr ein paar Goodies und rechts oben müsst Ihr weiter durch das Tor. Durch das nächste Tor und ein paar Gegner eliminieren. Dort an der Konsole könnt Ihr Euch ein paar Überwachungskameras anschauen. Rechts geht es weiter mit ein paar Sturmtruppen. Links hinter der Ecke steht ein autom. Schnellfeuergewehr und wenn Ihr dann weiter geht, steht unten auch noch eins. Hier hinter der Tür stehen Sturmtruppen, die glaube ich die ganze Zeit nur auf die Tür gezielt haben. Sobald Ihr die Tür aufmacht, schießen sie los. Der Boden hier steht unter Strom. Ihr dürft ihn nicht berühren. Jetzt springt Ihr links herum über die Kisten, zwischendurch eine Sturmtruppe erledigend, bis zu dem Punkt, wo Ihr eine Tür in dem mittlerem Teil seht. Dort springt Ihr rein und fährt mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort, wo die Konsole steht geht Ihr durch das Fenster und springt herüber. In den Raum gehen und die linke Konsole schalten, damit der Strom aus ist. Wofür die rechte Konsole ist, weiß ich nicht. Um den Kontrollraum herum und an der Seite den Waffenaflader benutzen. Fahrstuhl nach unten und rechts durch das Tor gehen. Sturmtruppen erledigen, durch das nächste Tor, wieder Sturmtruppen erledigen und das autom. Schnellfeuergewehr nicht vergessen. Rechts oben, hinter der Tür sind Laserminen an den Wänden. Rein in den Raum, ein paar Videos reinziehen und die Sucherdrohne links nicht vergessen. Rechts den Fahrstuhl nehmen und rechts die Schildenergie einsammeln. Links durch die Tür und die zwei Jedis erledigen. Links durch das Tor, das nächste Tor und hier jetzt mit GESCHWINDIGKEIT nach rechts oben laufen, da aus zwei Kisten Walker rausspringen. Von hier oben aus könnt Ihr ganz in Ruhe diese beiden mit Thermaldetonatoren zerstören. Jetzt kommt ein Jedi aus der Tür und will Euch ans Leder. Durch die Tür, mit dem Fahrstuhl nach oben und jetzt mit GESCHWINDIGKEIT ganz nach hinten rennen, um vor den autom. Schnellfeuergewehren in Sicherheit zu sein. Von hier aus erledigt Ihr dann die ganzen Gegner, die auf Euch zukommen. Wenn das erledigt ist, kümmert Ihr Euch erst um die beiden autom. Schnellfeuergewehre in dem Raum. Jetzt durch die Tür, Unmengen an Offizieren erledigen und am Ende die Konsole aktivieren. Zwei Offiziere haben noch Zugangskarten für Euch und in dem Raum sind noch einige Goodies zu finden, u.a. Schildenergie. Jetzt geht Ihr wieder raus und killt den Jedi, der hier wartet. Vor dem Fahrstuhl steht noch ein Kasten mit einem mobilen Angriffswächter. Zurück, wo Ihr die beiden Walker erledigt habt. Hier findet Ihr bei den Kisten das Elektromagnetische Puls-2-Gewehr, das Ihr gleich braucht. Hinter den beiden Toren die beiden Jedis erledigen. Jetzt müsst Ihr ganz schnell wieder zwischen die beiden Türen, da Euch jetzt ein großer AT-ST mit Raketen angreift. Und jetzt ist die Zeit reif für das Pulsgewehr. Ihr müsst jetzt den zweiten Feuermodus verwenden und mit jedem Schuss

treffen. Wenn das Pulsgewehr nicht reichen sollte, nehmt Ihr anschließend noch die Flechette im zweiten Feuermodus. Wenn der erledigt ist, geht Ihr hinten links durch das Tor, wo Ihr auf zwei autom. Schnellfeuergewehre stoßt. Wenn Ihr die erledigt habt und bis zu dem Gitter im Boden lauft, kommen noch einige Sturmtruppen um die Ecke. Auf beiden Seiten die Treppen hoch und noch ein paar Goodies einsammeln und anschließend unter der rechten Treppe in der Tiefe die Laserminen zerstören, damit Ihr hier runter springen könnt. Unten angekommen noch mal eben in der Ecke die Waffen mit dem Waffenaufloader aufladen. Jetzt umdrehen, die Minen nach und nach abschießen und am anderen Ende den Schildenergieauflader benutzen. Jetzt in der Mitte dieses Ganges herunter springen ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Cairn Reactor

Hier ist der Trick, nicht von den Energiestrahlen getroffen zu werden. Wenn ich hier jetzt die Richtungen angebe, lauft Ihr immer mit GESCHWINDIGKEIT los, sonst schafft Ihr das nicht. Also, los geht's. Als erstes einfach geradeaus bis zu dem sicheren Gang. Am Ende dieses Ganges mit GESCHWINDIGKEIT rechts und am Ende links in den sicheren Gang. Jetzt links herum und am Ende rechts. Jetzt benötigt Ihr wieder das Pulsgewehr. Schießt mit dem zweiten Feuermodus solange auf die Strahlenkanonen ein, bis kein Strahl mehr zu sehen ist. Die zweite Kammer links rein, durch das Fenster mit GESCHWINDIGKEIT nach rechts und in den ersten Gang rechts wieder rein. Hier findet Ihr einen Toten und etwas Munition. Den selben Gang lauft Ihr weiter und am Ende rechts rein. Jetzt ein letztes mal rechts herum und dort die Konsole abschalten, damit Ihr erst mal Ruhe habt. Hier findet Ihr noch Schildenergie und einen mobilen Angriffswächter. Die braucht Ihr nachher noch. Zurück, den 1. Gang links, den Gang folgen bis zu den Öffnungen, wo Ihr die Strahlenkanonen abgeschossen habt. Hier schaut Ihr nach oben zu dem Loch und springt dort Stück für Stück hoch. Wo Ihr rausgekommen seid, ist Euer erstes Brett, wo Ihr raufspringt. Das ist jetzt nicht ganz einfach, aber zu schaffen. Ihr müsst darauf achten, wann die Strahlen schießen. Dann springt Ihr immer auf das nächst höhere Brett und stellt Euch sehr weit an den Rand, um von den Strahlen nicht getroffen zu werden. Also den Gang, wo Ihr hergekommen seid nach links und dann auf das Brett über den Gang springen. Jetzt Brett für Brett nach oben, dort wo Ihr die Öffnung in der Wand seht. Dort hinein, durch die Tür und die Sturmtruppen killen. Am Ende durch die Tür zum Reaktor. Als erstes rechts die Rohre herunter, wo Euch eine Sturmtruppe angreift. Dort wo sie hergekommen ist, müsst Ihr durch und dann links über die Rohre, unter dem Reaktor hindurch. Nach rechts, über das Rohr rüberspringen, über das nächste Rohr auf die beiden anderen Rohre springen. Von hier aus die Gegner, die unten lauern erledigen. Im Zweifel könnt Ihr auch nach unten springen und dort die Gegner platt machen. Ihr müsst aber wieder hoch und auf der anderen Seite ganz nach oben in den Gang. Jetzt wieder über das Rohr auf die andere Seite des Reaktors, wieder ganz nach oben in den Gang und dort die Sturmtruppen killen. Am Ende des Ganges schießen von ganz hinten wieder ein paar Sturmtruppen auf Euch. Unten sind auch noch zwei Gegner. Wenn Ihr jetzt links runter springt, werden Euch noch weitere Sturmtruppen von oben angreifen. Jetzt wieder rüber und am anderen Ende ganz hinten rechts die Rohre nach oben springen und dort durch die Luke springen. Rechts durch die Tür, die Gegner platt machen und jetzt auf die Flügel aufpassen. Berührt Ihr

sie, werdet Ihr atomisiert wie beim Disruptor. Immer über die rotierenden Ringe springen, wenn der Flügel gerade vorbei ist. Hinter dem dritten Flügel lauert ein Jedi. Hinter dem vierten Flügel solltet Ihr Euch um die autom. Schnellfeuergewehre links und rechts am Ende kümmern. Nach dem fünften Flügel kommen hinten aus der Tür vier Sturmtruppen heraus. Über den letzten Flügel springen, auf die Plattform durch die Tür. Hier warten bereits Sturmtruppen und ein Walker auf Euch. Kümmert Euch vorerst nicht um den Walker. Solange Ihr ihn nicht angreift, greift er Euch auch nicht an. Geht erst mal nach rechts und kümmert Euch um die beiden Gegner, die dort stehen. Jetzt macht Ihr die vier Sturmtruppen platt, die mit den Fahrstühlen nach oben gefahren sind. Als nächstes ist der Offizier unten dran, der vor der Gondel steht. Der hat auch eine Zugangskarte für Euch. Jetzt versteckt Ihr Euch erst mal wieder hinter der Tür und zückt das Pulsgewehr. Stellt Euch vor den Türschalter und ladet das Pulsgewehr auf. Jetzt den Türschalter aktivieren, einen kleinen Schritt nach links machen und durch die nur kurz geöffnete Tür den Walker abschießen. Das müsst Ihr ungefähr drei bis vier mal machen, bevor er erledigt ist. Passt aber auf, das die Tür nicht vorher zugeht, sonst bekommt Ihr die ganze Ladung ab. Durch die Tür und auf der linken Seite den mobilen Angriffswächter mitnehmen. Ihr geht jetzt auf die andere Seite wo die Gondel ist. Ab jetzt scheiden sich die Geister. In einem anderen Walkthrough habe ich gelesen, dass man die Gondel aktivieren soll, ein Stückchen fahren soll und bevor sie in die Tiefe stürzt abspringen auf die Seite und dort dann weiter. Da ich dabei von zwei Raketenwerfern angegriffen wurde, immer und immer wieder, habe ich meinen eigenen Weg entwickelt. An der rechten Seite immer von Stütze zu Stütze springen, bis man am anderen Ende ankommt und dort nur einen Gegner erledigen muss. Ihr könnt ja den Gondeltrick mal versuchen. Aber vorher unbedingt abspeichern. Bevor Ihr den Fahrstuhl nach oben nehmt, geht Ihr auf dem Sims links etwas weiter, zerstört das Gitter und plündert das Versteck. Jetzt mit dem Fahrstuhl nach oben fahren und dort die Sturmtruppen erledigen. Links durch die Tür und weitere Sturmtruppen killen. Jetzt geht Ihr über den Steg, erst mal links und rechts vom Gebäude ganz nach hinten, ein paar Goodies einsammeln. Jetzt durch die Tür, links oder rechts mit dem Fahrstuhl nach unten. Auf halber Höhe auf die Plattform springen und die Sturmtruppen plätten. Runterspringen und mit dem Fahrstuhl wieder nach oben fahren. Den großen Fahrstuhl nach oben nehmen und erst rechts die Offiziere killen und die Konsole aktivieren. Dann einmal rum gehen und dort ebenfalls die Offiziere killen. Jetzt wieder ganz nach unten fahren und mit dem jetzt aktiven großen Fahrstuhl weiter nach unten fahren. Dort die Offiziere und den Jedi killen. Der Offizier im hinteren Bereich hat wieder eine Zugangskarte für Euch. Fahrstuhl ganz nach oben fahren, oben die Tür mit der Karte öffnen und die Sturmtruppen killen. Durch die nächste Tür gehen und zur letzten Tür in diesem Level gehen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Cairn Dock**

Als erstes durch die Tür und erst nach links, durch das große Tor und das Lager leer räumen. Hier findet Ihr alles, was das Herz begehrt: Schildenergieauflader, Waffenaflader, Pulsgewehre, eine Sucherdrohne, ein mobilen Angriffswächter, und, und, und. Jetzt wieder raus, durch die Tür gegenüber in den Raum mit den Anzügen. Schaut sie Euch mal an, mit den Rüstungen werdet Ihr noch sehr häufig konfrontiert. Am Ende durch die Tür und unten den ersten Jedi mit Rüstung kalt stellen. Diese Art

von Jedi verliert einen "Kristall der Macht", den Ihr auch aufhebe solltet. Anschließend kommen durch die gegenüber liegende Tür mehrere Sturmtruppen. Hier geht Ihr dann rein und erledigt den Offizier, der Euch freundlicherweise eine Karte überlässt. Zurück zu dem Raum, wo Ihr den Jedi erledigt habt und dort nach links oben auf die höchste Plattform springen und die Schildenergie mitnehmen. Weiter zum nächsten Raum und hier mit der Karte die rechte Tür öffnen. Durch den Gang und die Tür in den nächsten Raum und die Konsole aktivieren. Jetzt ist der Moment, wo Ich vorerst alle Waffen stecken lasst, denn wenn Euch hier nur ein Gegner sieht, wird sofort der Alarm aktiviert und das Spiel ist aus für Euch. Mit dem Fahrstuhl nach unten fahren und in geduckter Haltung durch die Tür, nach rechts, um die Ecke und ein paar Meter weiter rechts durch die Öffnung in der Wand. Den Gang entlang und links den ersten Gang wieder rein. Hier das Gitter zerstören und wieder nach draußen gehen. Jetzt rechts um das Gebäude herum, nicht durch die Tür gehen und hinter den Rohren, wo Ihr unter durch geht hochspringen bis zu der Öffnung. Hier zuckt Ihr am besten den Wookiee-Bogenspanner. In geduckter Haltung durch die Öffnung und geduckt bleiben. Rechts könnt Ihr durch den Schlitz schon den Offizier sehen. Peilt ihn an, kommt hoch und schießt ihn ganz schnell ab, bevor er den Alarm auslösen kann. Jetzt könnt Ihr hier nach unten springen und den Schildenergieauflader benutzen und ein paar Goodies einsammeln. Anschließend müsst Ihr aber wieder hoch und hier die Konsole schalten. Was ich jetzt erkläre, muss ganz schnell gehen. Ihr springt geduckt wieder durch die Öffnung heraus, holt auf der rechten Seite den Fahrstuhl, fährt nach oben, Zum deaktivierten Energiefeld an der linken Seite rein, nach rechts, am Ende links und dort die beiden Offiziere erledigen. Jetzt könnt Ihr kurz verschnaufen. Am Ende geht Ihr rechts rum und zieht schon mal den Merr-Sonn Raketenwerfer. In der Mitte des Platzes ist ein Fahrstuhl, der gleich einen Offizier und mehrere Sturmtruppen nach oben befördert. Schießt als erstes auf die Sturmtruppe auf der rechten Seite, der hat nämlich auch einen Raketenwerfer, der Euch stark verletzen kann. Wenn Ihr die all erledigt habt seht Ihr rechts vom Fahrstuhl einen Waffenaflader und auf der Kiste eine Zugangskarte. Ganz hinten rechts, hinter den Kisten stehen zwei mobile Angriffswächter. Hinten links durch die Tür, den Fahrstuhl hoch, links die Konsole schalten und unten durch die Tür gehen. Links hoch, die Konsole schalten und sehen, wie die Sturmtruppen verschwinden. Durch die Tür, den Fahrstuhl runter und hinten durch die Tür. Hier müsst Ihr auf die Rohre aufpassen, da sie unübersehbar unter Strom stehen. Ihr geht rechts an der Wand entlang und am Ende durch die Tür, aber leise. Hier nutzt Ihr wieder den Raketenwerfer. Als erstes den Offizier erledigen und dann die Sturmtruppe, am besten mit dem zweiten Feuermodus, damit die Raketen ihr Ziel auf jeden Fall treffen. Rechts oben ist ein Gitter, wo Ihr ein Versteck finden könnt. Jetzt rechts weiter, nicht über das elektrisierte Feld, sondern hinten an der Seite die Rohre hoch und über das Gebäude auf der anderen Seite wieder runter. Der Offizier hat noch eine Zugangskarte für Euch. Durch die Tür, wieder an den Stromrohren vorbei und am Ende wieder durch die Tür. Jetzt nicht am Ende durch die Tür gehen, da man Euch immer noch nicht entdecken darf. An der linken Seite seht Ihr oben eine Öffnung. Da müsst Ihr, auf den ersten Sims springend herauf. Jetzt keine Waffen. Ihr geht in geduckter Haltung dadurch, nach links und hinter der Konsole sammelt Ihr erst mal Schildenergie. Jetzt macht Ihr Euer Nachtsichtgerät an und aktiviert die Konsole. Weiter springt Ihr in geduckter Haltung geradeaus runter, Zur Scheibe, links daran vorbei, um gegenüber die Tür zu erreichen. Und alles in geduckter Haltung. Wenn Ihr dann durch die Tür gegangen seid, wartet noch einen Moment ab, bevor Ihr abspeichert, der Alarm lässt manchmal ein wenig auf sich warten. Jetzt nutzt Ihr wieder das Laserschwert, damit Ihr hinter der nächsten Tür die beiden Offiziere ganz schnell erledigt, bevor der eine den Alarm

einschaltet. Habt Ihr die beiden erledigt, könnt Ihr auch wieder ein bisschen lauter sein. Am Ende der Halle geht Ihr durch die Tür und nehmt den Fahrstuhl nach oben in die nächste Halle. Dort geht Ihr den Steg entlang, links um den Kontrollraum herum und dann hinein zur nächsten Cut-Szene. Hier seht Ihr Luke mit Desann kämpfen und wie Kyle mit der Doomgiver unfreiwillig mitfliegt ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

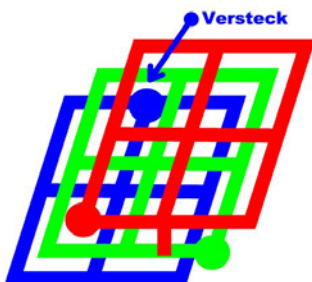
## Doom Comm

Geht ein bis zwei Schritte nach vorn und es tauchen einige Sturmtruppen auf, die Ihr kurzerhand erledigt. Ich habe mir die Leute mit GRIFF einfach herangezogen. Eure Macht ist nämlich jetzt sehr weit fortgeschritten. Durch die Tür, mit dem Fahrstuhl runter fahren und die Sturmtruppen erledigen, die von links und rechts kommen. Im hinteren Bereich sind links und rechts je ein autom. Schnellfeuergewehr. Herum gehen und die Konsole aktivieren. Darauf hin kommen aus der Tür Sturmtruppen und ein Offizier, der wieder eine Zugangskarte für Euch hat. Durch die Tür, links die Schildenergie aufnehmen und rechts die Munition nicht vergessen. Am Ende durch die Tür und den Jedi killen. Mit dem Fahrstuhl nach unten fahren und den Offizier erledigen, der für Euch ebenfalls eine Karte hat. In dem Gang erst die Tür nach rechts, dort an der Decke das Gitter zerstören, hoch springen und die beiden Drohnen zerstören. Ganz hinten in dem Gang findet Ihr ein Versteck mit diversen Goodies. Zurück zu dem Gang und durch die andere Tür gehen, dort ebenfalls das Gitter zerstören, hoch springen und dort mehrere Drohnen zerstören. Erst geradeaus, dort ebenfalls das Versteck plündern, zurück, durch den anderen Gang und am Ende am Boden das Gitter zerstören, runterspringen und dem freundlichem Offizier die Karte abnehmen. Jetzt erst mit der Karte die Tür öffnen und dann an die Konsole gehen und von dort aus einen Droiden steuern. Raus aus dem Energiefeld mit dem Droiden und durch die Tür, ganz zum Ende, entweder links oder rechts durch das Energiefeld fahren, der Effekt ist der selbe. Ihr könnt ja einmal durch den Raum fahren und die vier Sturmtruppen zählen ☺. Dort wo der schwarze Droide steht, müsst Ihr an der linken Seite den Schalter betätigen und die Tür damit öffnen. Jetzt könnt Ihr mit der Sprungtaste wieder zu Kyle wechseln, da der Droide jetzt so und so zerstört wird. Jetzt durch die Tür, links durch die Tür und die vier Sturmtruppen killen. Am Ende des Raumes mit dem Fahrstuhl fahren und evtl. rechts den Schildenergieauflader benutzen. Links ist eine Tür, wo Ihr sehr vorsichtig sein müsst. Macht die Tür auf, geht ein paar Schritte zurück und wartet auf die beiden kleinen Droiden, die auf Euch schießen werden. Hinter der Tür warten aber noch zwei Walker und zwei autom. Schnellfeuergewehre auf Euch, die Ihr hinter der Tür stehend vernichten solltet. Wenn das erledigt ist, geht Ihr in diesem Raum in der Mitte zu den Säulen, dort an der Seite hinter die Säulen und am Boden zerstört Ihr das Fenster und springt herunter. Dort zerstört Ihr die Drohnen und geht durch den Gang. Am Ende mit dem Fahrstuhl nach oben und die Gegner erledigen. Hier findet Ihr auch noch Schildenergie. Die vier Konsolen aktiviert Ihr. Wenn Ihr jetzt durch das Fenster schaut und ein wenig wartet, seht Ihr, wie genau gegenüber an der linken und rechten Seite Gondeln kommen. Jetzt geht Ihr links oder rechts aus der Tür und erledigt die Sturmtruppen, die aus beiden Richtungen auf Euch zu stürmen. Hinten links durch die Tür, und den Waffenaflader benutzen. Dort nicht gleich rechts in die Gondel, da Ihr am Ende gleich von Sturmtruppen und einem autom. Schnellfeuergewehr erwartet werdet. Geht die Treppe

herunter und nehmt diese Gondel, da der Weg der sichere ist. Die Gondel aktivieren und am Ende raus. Hier müsst Ihr allerdings genauso vorsichtig sein. Stürmt also nicht gleich die Treppe rauf, da dort an der linken Seite ein autom. Schnellfeuergewehr steht, das Ihr von unten her erst mal zerstören solltet. Jetzt tauchen auch ein paar Sturmtruppen auf. Im hinteren Bereich steht ebenfalls noch ein autom. Schnellfeuergewehr. Den Gang entlang und hinter der rechten Ecke wieder ein autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Hier tauchen jetzt immer wieder vereinzelt Sturmtruppen auf, die ich jetzt nicht alle einzeln aufzähle. Dem Offizier auf jeden Fall die Karte abnehmen. Etwas weiter ist wieder ein autom. Schnellfeuergewehr. Hinter der Ecke ist noch ein autom. Schnellfeuergewehr. Jetzt habt Ihr hier erst mal Ruhe. In der Mitte dieses Ganges ist eine Tür, die Ihr mit der Karte öffnen könnt. Hinter der Tür warten wieder ein paar Sturmtruppen und auf der rechten Seite noch ein autom. Schnellfeuergewehr auf Euch. Hinten links und rechts im Raum stehen noch je ein autom. Schnellfeuergewehr. Links und rechts in dem Raum ist eine Tür, wo jeweils zwei Sturmtruppen sind, die Ihr erst mal alle vier erledigen solltet, damit Ihr Eure Ruhe habt. Durch welche Tür Ihr im Endeffekt geht ist egal, da Ihr in jedem Fall zu einem Raum kommt, wo drei Konsolenräume sind. Einen Roten, einen Grünen, sowie einem Blauen. Wenn Ihr Jetzt mit der TAB-Taste in Euer Menü schaut, solltet Ihr folgendes Bild sehen.



Diese Symbole müsst Ihr jetzt finden. Zwischen dem rotem und dem grünem Kontrollraum befindet sich ein Fahrstuhl, den Ihr nach unten fahrt. Da Ihr jetzt Euren SPRUNG auf Stufe drei habt, könnt Ihr hier hin und her springen. Ich empfehle hier aber, nach jedem Sprung abzuspeichern. Hier befinden sich drei Etagen mit den Farben blau, grün und rot mit jeweils drei mal drei Gebäuden, die nur zum Teil mit Stegen verbunden sind. Die Bilder oben müsst Ihr an den entsprechenden Konsolen aktivieren. Wenn Ihr auch nur eine Konsole falsch aktiviert, müsst Ihr wieder von vorne anfangen. Also nur die drei Konsolen mit den entsprechenden Konsolen aktivieren. Ich versuche es hier zu erklären, wo die Konsolen zu finden sind. Hinspringen müsst Ihr jetzt selber, ohne meine Hilfe. Hier kommen auch noch ein paar Gegner, also lasst Euer Laserschwert gezückt.



In der blauen, unteren Etage findet Ihr die Konsole in der Mitte ganz hinten. Hinter diesem Gebäude ist auch eine Plattform mit einem Versteck. In der grünen, mittleren Etage ist die Konsole vorne rechts und in der roten, oberen Etage findet Ihr die Konsole vorne links. Wenn Ihr die Konsolen aktiviert habt, geht (springt) Ihr zurück zu den drei Kontrollräumen und aktiviert hier die entsprechenden Konsolen. Jetzt geht Ihr wieder zurück in den Raum, wo Ihr die letzten autom. Schnellfeuergewehre zerstört habt und aktiviert dort ebenfalls die Konsole, woraufhin Ihr in der anschließenden Cut-Szene Kontakt mit dem Rogue-Squadron aufnehmt. Nach dieser

Szene geht Ihr wieder zurück in den Raum mit den drei Kontrollräumen und geht hinter dem blauen Kontrollraum durch die Tür ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## Doom Detention

Als erstes durch den Gang, die Sturmtruppen erledigen und am Ende durch die Tür. Hier findet Ihr auch wieder ein paar Sturmtruppen und Offiziere, die Ihr killt. Einer hat auch eine Karte für Euch. Ganz hinten hängt noch ein autom. Schnellfeuergewehr an der Decke. Links oben auf der Balustrade findet Ihr am Anfang einen Schildenergieauflader und am anderen Ende einen Waffenaflader. Jetzt geht Ihr in der Mitte des Raumes den Steg entlang, öffnet mit der Zugangskarte die Tür und fährt mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier erledigt Ihr den Jedi und den Offizier. Vergesst nicht, dem Jedi den "Kristall der Macht" abzunehmen. Hier an der Konsole könnt Ihr zum Spaß ein paar Tie-Fighter abschießen, ist aber nicht spielentscheidend. Wieder hoch und dort, wo das autom. Schnellfeuergewehr war durch die Tür. Hier jetzt die Sturmtruppen erledigen. Am Ende zur Tür und von dort aus mit GESCHWINDIGKEIT zur Tür am anderen Ende der Halle, durch und gleich nach links durch die Tür in den nächsten Raum. Hier die Sturmtruppe fertigmachen und links in den Raum gehen. Dort als erstes die rechte Konsole aktivieren, um die Flugschule der Sturmtruppen in der Halle, wo Ihr eben gewesen seid zu eröffnen. Vergesst nicht, diese Konsole wieder zu aktivieren, da Ihr sonst auch an der Flugschule teilnehmen werdet. Anschließend mit der linken Konsole den Fahrstuhl aktivieren. Jetzt erledigt Ihr erst mal die Sturmtruppen, die noch hinter der Tür auf Ihr Ende warten. Diese Aktion musste so schnell vor sich gehen, weil jeder Kampf in der Halle zu viel Kraft gekostet hätte. Dort stand nämlich unter anderem eine Sturmtruppe mit Raketenwerfer. Wenn Ihr den Raketenwerfer unbedingt an Euch nehmen wollt, müsst Ihr kämpfen. Jetzt geht Ihr in den Raum rechts von dem Kontrollraum und aktiviert dort ebenfalls mit der linken Konsole die Flugschule. Hier auch wieder dran denken, das Tor wieder zu verschließen. Anschließend müsst Ihr auch hier wieder den Fahrstuhl an der rechten Seite aktivieren. Zurück in die große Halle und dort in der Mitte den Fahrstuhl nach unten nehmen. Erst nach hinten gehen und dort durch die kleine Öffnung in ein Versteck. Jetzt rechts herum, vorsichtig um die Ecke peilen und die beiden Walker mit dem Raketenwerfer erledigen. Am Ende des Ganges sind an der Decke 5 autom. Schnellfeuergewehre in der Mitte und noch ein sechstes an der rechten Seite, wo Ihr die gelben Streifen seht. Oben auf der Balustrade seht Ihr noch ein paar Sturmtruppen. Rechts am Ende mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, rechts herum auf der Balustrade entlang. Im ersten Rum rechts findet Ihr Schildenergie und in dem zweiten Raum etwas Munition. Am Ende steht eine Konsole, die Ihr einmal schaltet, um das zweite Tor von links zu öffnen. Dort müsst Ihr rein und mit drei schnell aufeinanderfolgenden Schüssen aus dem Raketenwerfer den noch „schlafenden“ Walker erledigen. Jetzt geht Ihr hier weiter und nehmt den Fahrstuhl nach oben, wo Ihr ein paar Gegner erledigt. Jetzt durch die Tür ohne rote Lichter und weitere Sturmtruppen erledigen. Hier nach links in den Raum und dort rechts durch die Tür. Noch einmal spielt Ihr Flugschule und vergesst nicht, das Tor wieder zu verschließen. Jetzt noch schnell den Fahrstuhl an der rechten Konsole aktiviert, wieder raus, nach links durch die Tür und dort wartet noch ein Gegner, der nicht an der Flugschule teilgenommen hatte ??? Magnetschuhe ??? Am Ende der Halle durch die Tür,

Sturmtruppen erledigen, am Ende des Ganges wieder durch die Tür und wieder ein zwei Sturmtruppen erledigen. Links an der Seite findet Ihr Schildenergie. Rechts weiter und am Ende auf die Rohre springen. Hier das Gitter zerstören und durch die Öffnung kriechen. Jetzt wird es wieder schwerer. Hier am Boden müsst Ihr irgendein Gitter zerstören und nach unten springen. Hier warten sehr, sehr viele Sturmtruppen auf Euch und ein Haufen Offiziere. Der gefährlichste ist der mit dem Raketenwerfer. Ich habe hier folgende Lösung gefunden: Als erste den Schwertkampfstil mit der L-Taste auf blau, und somit defensiv stellen. Evtl. ein paar (zwei bis drei) Sucherdrohnen herausholen. Das erste Gitter im Boden zerstören, gleich einen Angriffswächter aufstellen, ein paar Schritte nach vorn gehen, einen weiteren Wächter aufstellen und Rückwärts an die Wand stellen und ausharren. Hier habt Ihr zumindest keine Gegner im Rücken. Auf den Raketenwerfer achten und die Raketen mit SCHUB wieder zurück stoßen. Dieses im Wechsel mit GRIFF, um die Gegner zu entwandern, ausführen. Die Wächter sind eine sehr große Hilfe dabei, da sie ebenfalls die Gegner angreifen und ablenken. Unten im Raum sind auch noch ein paar Sturmtruppen und Offiziere, die nicht nach oben kommen. Einige Offiziere haben noch Zugangskarten für Euch, die ich im Eifer des Gefechts aber nicht gezählt habe. Unten findet Ihr noch einen Kasten mit einer Sucherdrohne. Wenn Ihr hierbei zu viel Schildenergie verloren habt, geht Ihr vielleicht noch einmal bis zur letzten Flugschule zurück und holt Euch dort noch die Schildenergie, die vor den Konsolenräumen stehen. Jetzt durch die Tür am Ende des Raumes, die Ihr mit einer der Zugangskarten öffnen könnt und dort mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier den Offizier killen und erst mal rechts durch die Tür, den Jedi kalt machen, der sich unsichtbar machen kann (U-Jedi). Er hat auch wieder einen "Kristall der Macht" für Euch. Durch die nächste Tür, ein paar Sturmtruppen killen und wieder zurück zu dem Raum, wo der Offizier war. Gegenüber durch die Tür, wieder einen U-Jedi kalt stellen, "Kristall der Macht" mitnehmen, durch die nächste Tür, Sturmtruppen plätten und am Ende des Ganges wieder durch die Tür. Hier jetzt links und rechts vor der nächsten Tür je ein Wächter aufstellen, ohne die Tür dabei zu öffnen. Jetzt kurz die Tür öffnen, zurück in den Raum und warten, wer alles zu Besuch kommt. Das werden einige Sturmtruppen sein und mindestens ein Jedi. Wenn die alle erledigt sind, etwas weiter in die Halle rein, um die anderen auch noch anzulocken und wieder zurück in den kleinen Raum mit den Wächtern und hier wieder den Besuch auf Eis legen. Evtl. müsst Ihr zwischendurch einen weiteren Wächter aufstellen. Jetzt könnt Ihr relativ gefahrlos durch die Tür gehen und diverse Überbleibsel an Sturmtruppen erledigen. Jetzt rennt Ihr die Treppe hoch um am anderen Ende den Schildenergieauflader und den Waffenaflader zu benutzen. Links taucht dann noch bei der Tür ein Offizier auf. Durch diese Tür müsst Ihr durch um durch das Fenster den Offizier mit GEISTESTRICK davon zu überzeugen, die Tür zu öffnen. Jetzt geht Ihr durch diese Tür bis zum Ende und öffnet hinten links die Tür, um zur nächsten Cut-Szene zu gelangen, in der Ihr endlich Jan wieder trifft, die Euch gleich mit einem dummen Kommentar begrüßt. Nach dem Cut kommt der Offizier aus der Tür, den Ihr kurzerhand erledigt. Hier geht jetzt das Spiel mit den Doppelschlössern los. Jan aktiviert einen Schalter, der eine Tür öffnet. Hier rennt Ihr durch und aktiviert den Schalter so lange, bis Jan den nächsten Schalter aktiviert. Das geht so lange weiter, bis Ihr am Ende wieder bei dem Schildenergieauflader und dem Waffenaflader seid. Geht in Richtung der Tür gegenüber zur nächsten Cut-Szene und zum nächsten Level.

## Doom Shields

Durch die Tür, die ersten Sturmtruppen erledigen. Links rum, durch die erste Tür, wieder Sturmtruppen, zurück, nicht weitergehen wegen den Walkern. Zweite Tür rein, rechts die Tür, wieder Sturmtruppen, zurück nach draußen und durch die letzte Tür, wieder eine Sturmtruppe. Hier taucht auch ein Walker auf. Mit dem blauen Lichtschwertstil und MACHTBLITZ könnt Ihr ihn erledigen. Rechts hinter der Ecke hängt ein autom. Schnellfeuergewehr. Rechts hoch, die Sturmtruppen erledigen, durch die Tür, Sturmtruppen und einen Offizier erledigen und evtl. den Schildenergieauflader benutzen. Dem Offizier nehmt Ihr die Karte ab und aktiviert die Konsole. Jetzt seht Ihr, wie draußen ein Rohr zum Mittelurm geschoben wird. Dort müsst Ihr jetzt hin. Also wieder raus, die Sturmtruppen und den Offizier erledigen und nach draußen zu dem Rohr. Das ist dort, wo Ihr vor dem Rohr die gelben Streifen sehen könnt. Dort geht Ihr rüber, springt auf den Sims vor der Tür und öffnet die Tür. Hier ist ein Offizier und eine Sturmtruppe. Der Offizier hat noch eine Karte für Euch. Jetzt geht Ihr wieder raus und werdet von Sturmtruppen angegriffen. Dort wo die Sturmtruppen raus gekommen sind geht Ihr rein, nach links durch die Tür und öffnet mit der Karte die Tür im hinteren Bereich. Hier aktiviert Ihr die Konsole, um die Fenster im Boden des Turmes zu öffnen. Also wieder zurück in den Mittelurm und dort durch das Fenster hinten rechts. Runterspringen, den Gang entlang bis zum Ende und dort mit SCHUB das Fenster über Euch öffnen. Hoch springen und durch die Tür. Hier den Jedi erledigen, ihm den "Kristall der Macht" abnehmen und dann durch die Tür ein paar Sturmtruppen erledigen. Die Drohnen sind hinter dem Energiefeld ganz gut aufgehoben. Wenn Ihr sie später nicht als Gegner haben wollt, zerstört Ihr sie mit SCHWERTWURF hinter dem Energiefeld. Den Fahrstuhl hochfahren und dort die Sturmtruppen und den Offizier erledigen, der auch wieder eine Karte für Euch hat. Durch die nächste Tür, erst gegenüber die Tür, evtl. Schildenergie benutzen und wieder raus. Links herum und den Steg hinaufspringen. Hier aber aufpassen!!! Oben sind zwei Laserminen. Ihr springt sehr hoch und weit, damit Ihr ganz an der Wand landet. Von Hier aus zerschießt Ihr die beiden Laserminen. Durch die Tür, rechts das Fenster zerstören und herunter springen. Hier eben die beiden Jedis erledigen und am Anfang des Ganges rechts das autom. Schnellfeuergewehr zerstören. Hinter der nächsten Ecke ist auch noch eins. Am Ende des Ganges findet Ihr einen Schildenergieauflader. Jetzt fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl nach oben und erledigt die beiden Walker. Am besten geht das mit dem blauen Lichtschwertstil und MACHTBLITZ. Links durch die Tür und dort rundherum die V-förmigen Gebilde mit SCHWERTWURF zerstören. Anschließend zerstört Ihr noch die Rohre, ebenfalls mit SCHWERTWURF, damit Ihr zur nächsten Cut-Szene kommt. Hier trifft Ihr auf Galak Fyaar. Er hat eine Rüstung an und ein Schutzschildgenerator, den Ihr mit dem Laserschwert nicht zerstören könnt. Hier müsst Ihr mit allem was explodiert nach ihm schmeißen oder schießen. Ich habe sehr gute Erfahrungen mit dem Imperialen Schnellfeuergewehr gemacht. Hier mit dem zweiten Feuermodus solange auf ihn ballern, bis das Schutzschild zusammenbricht. Jetzt mit dem ersten Feuermodus auf das V auf seinem Kopf schießen. Wenn das Schutzschild wieder aktiviert ist, mit dem zweiten Feuermodus weitermachen und das Spiel beginnt von vorne. Das macht Ihr solange, bis er zusammenbricht. Wenn das nicht reicht, könnt Ihr mit der Flechette oder dem Raketenwerfer weitermachen. Wenn Ihr mit ihm fertig seid, wird die Schwerkraft aufgehoben und Ihr fangt an zu schweben. Nutzt diese Möglichkeit, um im oberen Bereich in die Nische zu schweben und das Versteck leerzuräumen. Jetzt schwebt Ihr den ganzen Weg wieder zurück. Wenn Ihr Feuer oder Blitze seht, schwebt Ihr dort mit GESCHWINDIGKEIT durch, damit Ihr nicht zuviel Schaden nehmt.

Zwischendurch sammelt Ihr noch ein paar Goodies ein, kämpft gegen ein paar Drohnen, die Ihr am besten mit einer Schusswaffe plättet. Ihr könnt Euch Sicherlich noch daran erinnern, wo der Schildenergieauflader stand und wo es Schildenergie gibt. Zurück im Gang stoßt Ihr wieder auf ein paar Drohnen. Den Gang müsst Ihr bis zum Ende schweben, zwischendurch in die jetzt offenen Räume und ein paar Goodies einsammeln. Am Ende des Ganges schwebt Ihr wieder nach draußen, fliegt in Richtung Mittelurm und erledigt die beiden Drohnen, die Euch angreifen. Jetzt schwebt Ihr zurück zum „Festland“. Wo das Rohr ist, wo Ihr vorhin zum Mittelurm gegangen seid, schwebt Ihr durch die Tür, rechts wieder durch die Tür und jetzt habt Ihr auch die Schwerkraft wieder. Wieder rau, nach rechts und gegenüber durch die Tür zur nächsten Cut-Szene, wo Ihr erlebt, wie die Doomgiver zerstört wird. Ihr aber landet wohlbehalten in den Sümpfen von Yavin.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Swamp**

Dieses Level beginnt mit einer Cut-Szene, in der Kyle und Jan sich ganz herzlich knutschen. Nun ja, etwas Romantik muss nun mal sein. Hier ist der Weg nicht ganz einfach zu beschreiben, ich versuche es aber trotzdem. Wenn es mir nicht ganz gelingt, müsst Ihr auf Rauch in der Ferne achten. Dort müsst Ihr erst mal hin, zu dem abgestürztem Raumschiff. Das Lichtschwert hilft Euch Anfangs nicht wirklich. Verlasst Euch auf dem Festland auf Euer Laserschwert und im Wasser lieber auf die anderen Waffen. Als erstes auf den Stein und die Sumpftruppe erledigen. Auf den nächsten Stein und wieder eine Sumpftruppe erledigen. Rüber zum Festland, auf der anderen Seite rüber, hinten die Steine hochklettern. Dort wartet ein Jedi mit einem "Kristall der Macht" auf Euch. Weiter, am Baum vorbei, rüber und die Sturmtruppen erledigen. Auf die Insel, links rüber und dort die Schildenergie und Bakta-Kanister abstauben. Zurück zur Insel, rüber, Sturmtruppen erledigen, rüberschwimmen und wieder Sumpftruppen und Sturmtruppen erledigen. Dort seht Ihr eine abgestürzte Kapsel. Links herum, Sumpftruppe erledigen und die Schildenergie mitnehmen. Rechts seht Ihr einen kleinen Wasserfall. Dort müsst Ihr hin und an der linken Seite unter den Steinen durchtauchen, um auf der anderen Seite wieder eine Sumpftruppe zu erledigen. Links hinten hochklettern, die Sumpftruppe und die Drohne erledigen. Links rum und am Ende den Jedi mit dem "Kristall der Macht" erledigen. Dort findet Ihr auch Schildenergie. Zurück und rechts weiter. Dort wieder ein paar Sumpftruppen erledigen. Den Weg immer weiter gehen, links Durch die Öffnung und dort an der ersten Kurve den Jedi mit dem "Kristall der Macht" erledigen. Dort hochgehen und einen weiteren "Kristall der Macht" erhaschen. Hier findet Ihr einen Schildenergieauflader und jede Menge Munition. Links heraus, die Sumpftruppe erledigen und links rüber. Hier könnt Ihr nach dem Schwimmen am besten an der rechten Seite hoch springen. Hier auch wieder die Sumpftruppen und div. Andere Gegner killen. Rechts weiter, über die Platten, dann links herum, wo ein paar Gegner lauern, aber auch ein paar Freunde. Hier auf dem ganz linken Gebäude findet Ihr einen Waffenaflader und einen Schildenergieauflader. Unten an den Gebäuden findet Ihr ebenfalls ein paar Goodies. Stellt Euch auf das Gebäude mit dem Schildenergieauflader und dem Waffenaflader und schaut in die Richtung, wo Ihr hergekommen seid. Dort geht Ihr jetzt lang und an der ersten Biegung gleich nach rechts weiter. Dort sind wieder ein paar Sumpftruppen. Den Weg weiter gehen, am

Ende unter den Felsen durch und wieder eine Sumpfruppe. Jetzt seht Ihr in etwas weiterer Entfernung einen AT-ST, den Ihr von hier aus mit dem Raketenwerfer erledigen solltet. Dort sind auch noch ein paar Sturmtruppen, aber auch ein paar Freunde. Rechts herum, zu der Kapsel und dort hineingehen.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Canyon**

In einer Cut-Szene werdet Ihr auf dem AT-ST aufmerksam gemacht, der eine offene Luke hat. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten, weiter zu kommen. Ihr könnt Euch den Walker nehmen und alles plattwalzen oder –schießen, was allerdings die Aufmerksamkeit aller Feinde auf Euch zieht. Solltet Ihr zu Fuß weitergehen wollen, hat das ebenfalls seinen Reiz. Ich wähle hier den Weg mit dem AT-ST, da es der einfachere ist. Als erstes also in den AT-ST rein, passt aber auf, das Ihr ihn nicht schon mit dem Laserschwert zerstört. Ich werde hier nicht jede einzelne Sturmtruppe aufzählen, schaut einfach immer mal in die oberen Regionen, wo auf Euch geschossen wird. Die Sturmtruppen haben sehr häufig Raketenwerfer, die Euch beträchtlichen Schaden zufügen können. Die kleinen Sturmtruppen unten im Canyon könnt Ihr auch einfach platt treten. Mit der Taste „1“ könnt Ihr zwischen der ATST-Seitenkanone und der ATST-Zentralkanone hin und her schalten. Mit der ATST-Seitenkanone könnt Ihr mehr Schaden anrichten, da es sich hierbei um Raketen handelt, und mit der ATST-Zentralkanone könnt Ihr schneller schießen. Ihr geht einfach den Canyon entlang, der weitestgehend linear ist. Man kann sich gar nicht verlaufen. Unten tauchen ein paar Sturmtruppen auf. Kümmert Euch aber erst mal um die beiden Raketenwerfer oben links, hinter der Ecke. Hinter dem Mauerstück trifft Ihr auf den ersten AT-ST. Wenn Ihr an den Säulen vorbei seid, kümmert Euch erst um die Sturmtruppen mit den Raketenwerfern links oben. Die Sturmtruppen unten walzt Ihr einfach platt. Hinter der nächsten Ecke steht wieder ein AT-ST. Nach ein paar Metern versperrt Euch eine kaputte Brücke den Weg, die Ihr einfach abschießt. Dahinter findet Ihr wieder einen AT-ST. Weiter gehen, bis zur Gabelung. Dort ist es egal, ob Ihr rechts oder links geht. Wenn Ihr links geht, könnt Ihr den AT-ST hinter der Ecke etwas überraschen. Jetzt geht Ihr am Ende mit Eurem AT-ST in die Kapsel, geht wieder heraus und springt links herunter, aus der Kapsel heraus und schwimmt auf die gegenüberliegende Seite. Links an der Seite springt Ihr rauf, wo auf Euch ein Jedi mit einem "Kristall der Macht" wartet. Hinten links springt Ihr dann runter ins nächste Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Courtyard**

Ich empfehle hier, nach jedem positiven Jedi-Kampf einmal abzuspeichern. Als erstes kümmert Ihr Euch um die ganzen Gegner hier und sammelt ein paar Goodies ein. Im hinteren Bereich springt Ihr hoch und erledigt mit Schusswaffen erst mal die Gegner, die Ihr von dieser sicheren Position aus erreichen könnt. In der Halle kommen noch einige Sturmtruppen auf Euch zu, unter anderem auch mit Raketenwerfer. Also

vorsichtig. Denkt an den Trick mit SCHUB und GRIFF. Hinten links in der Halle ist ein Loch, durch das Ihr durch müsst. An der linken Seite hochspringen und gegenüber die Sturmtruppe platt machen. Jetzt springt Ihr rüber, den Gang entlang und erledigt dort die Trainingsdrohne und die Sturmtruppe. Aktiviert nicht die Konsole, sonst habt Ihr noch mehr Trainingsdrohnen. Jetzt durch die Tür und die drei Jedis platt machen, sowie den einen mit dem "Kristall der Macht". Hier kämpfen auch ein paar befreundete Jedis mit Euch. Ihr werdet vorerst nicht immer alleine kämpfen, je nachdem, wie sich die anderen schlagen. Oben explodiert die Glasbrücke. Dort wartet eine Sturmtruppe mit Raketenwerfer auf Euch. Bei der zerstörten Scheibe springt Ihr hoch und schleudert die Rakete mit SCHUB wieder zu der Sturmtruppe zurück. Anscheinend ist die Sturmtruppe gepanzert. Das müsst Ihr nämlich drei bis vier mal machen, bevor sie umkippt. Hier rennt Ihr weiter, um am Ende die Sucherdrohnen mitzunehmen. Jetzt rennt Ihr zum anderen Ende und geht dort durch die Tür. Nach rechts und am Ende durch das zerbrochene Glas herunterspringen und mit Euren Freunden die vier Jedis kaltstellen. Hier durch die Öffnung in der Wand und einen weiteren Jedi mit "Kristall der Macht" killen. Hinten rum findet Ihr Schildenergie und stoßt auf zwei weitere Jedi und einen mit "Kristall der Macht". Hinten links geht es weiter. Dort findet Ihr noch einmal Schildenergie. Durch die Tür zur nächsten Cut-Szene. Wo Ihr seht, wie Desann verschwindet. Jetzt greifen Euch die beiden "Kristall der Macht" Jedis an. Wenn auch die erledigt sind, geht Ihr zur Treppe und somit zur nächsten Cut-Szene, in der Ihr die Treppe beiseite schiebt. Jetzt durch das Loch springen ins letzte Level.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Yavin Final**

Gerade aus, die Steine mit SCHWERTWURF zerstören. Den Gang bis zur Halle laufen und dort mit GESCHWINDIGKEIT nach rechts und hochspringen, da die Decke einstürzen wird. Gleich rechts findet Ihr noch ein paar Goodies. Am Ende des Ganges findet Ihr noch Schildenergie. Zurück, nicht bis zur Halle, sondern nur bis zu dem Punkt, wo Ihr links zur Halle gehen könnt. Hier geht Ihr einfach durch die Mauer. Hier seht Ihr die Feuerstellen, die Euch den Weg versperren. Die erste und zweite Flamme könnt Ihr noch mit SCHUB auspusten und sie bleiben aus. Die dritte und vierte Flamme gehen wieder an. Ihr pustet beide Flammen mit SCHUB aus und rennt dann mit GESCHWINDIGKEIT hindurch zur Halle, wo Ihr in einer Cut-Szene plötzlich drei Desanns seht. Geht Ihr rechts weiter, durch die Wand, fliegt Ihr in die Tiefe. Geradeaus passiert nichts. Ihr geht also nach links weiter. An der Schräge seht Ihr unten wieder eine Flamme, die Ihr durch zerstören des Rohres über Euch mit SCHWERTWURF im Wasser ertränken könnt. Runter, durch das Loch und dort die drei Gebilde, die etwas dunkler in den Wänden zu sehen sind, mit SCHUB aktivieren. Geradeaus weiter, links rum und dort, links an der Wand ebenfalls das Gebilde mit SCHUB aktivieren. Jetzt geht Ihr durch den Gang, wo vorher noch eine Wand war weiter und seht um der Ecke bewegliche Mauern. Sechs Stück müsst Ihr mit GESCHWINDIGKEIT und im richtigen Augenblick überwinden. Am Ende links rum, wo Ihr schon den Strahl seht bis in die Halle zur nächsten Cut-Szene, wo Ihr endlich auf Desann trifft. Nach dem Cut solltet Ihr unbedingt abspeichern, da Desann ein sehr schwerer Gegner ist. Hier auf der oberen Ebene befinden sich noch vier Pakete mit Schildenergie. Wenn Ihr Euch als erstes nach rechts wendet, seht Ihr dort ein etwas

dunkleres Gebilde, das Ihr mit GRIFF aus der Wand zieht. Genau gegenüber ist ebenfalls ein Gebilde, wo Ihr jetzt ganz schnell rüberläuft und es ebenfalls mit GRIFF aktiviert. Jetzt schaut Ihr zur Mitte, wo Desann auch noch steht. Denn dort taucht jetzt wieder der Energiestrahle auf. Dort müsst Ihr durchspringen, um für eine Weile unverwundbar zu sein. Jetzt attackiert Ihr Desann mit GESCHWINDIGKEIT und dem roten Lichtschwertstil. Mit etwas Können und Glück, schafft Ihr ihn beim ersten mal. Habe ich beim Schreiben dieses Walkthroughs geschafft. Ich beendete dieses Spiel mit Lebens- und Schildenergie von jeweils einhundert Punkten. Wenn Ihr es noch nicht geschafft haben solltet, rennt Ihr, sobald Eure Unverwundbarkeit aufgehört hat mit GESCHWINDIGKEIT wieder nach oben, besorgt Euch evtl. die Schildenergie und beginnt das Spiel von vorne. Nachdem Ihr ihn dann besiegt habt, seht Ihr in einer weiteren Cut-Szene, wie Kyle wieder auf Jan trifft und die wilde Knutscherei von vorne beginnt. In einer weiteren Cut-Szene treffen Kyle und Jan auf Luke und Kyle entschließt sich weiterhin als Jedi aufzutreten.

[Inhaltsverzeichnis](#)

## **Fazit**

Das Spiel Star Wars Jedi Knight Outcast ist ein sehr gelungenes Spiel. Es sind sehr viele Rätsel zu lösen. Die Gegner, wenn man mal von den meisten Sturmtruppen und Offiziere absieht sind durchaus intelligent. Die Jedis sind sehr stark und eine große Herausforderung. Ich finde diesen Teil fast besser als Jedi Knight III Jedi Academy, wo es kein richtiges Ende gibt. Die Story in diesem Spiel ist nachvollziehbar und logisch aufgebaut, wenn es auch einige Male zu Ungereimtheiten kommt. Ich möchte auch noch erwähnen, dass ich nach bestem Wissen und Gewissen diesen Walkthrough geschrieben habe. Ich möchte mir nicht anmaßen, alles an Verstecken und Möglichkeiten gefunden zu haben. Über jedes Versteck, das Ihr gefunden habt, und mir mailt, bin ich dankbar. Ich bin jederzeit erfreut über Lob, aber durchaus auch für Kritik. Da dieses mein zweiter Walkthrough ist, den ich geschrieben habe, würde es mich freuen, wenn ich ein gewisses Feedback von Euch bekommen könnte unter der Adresse [webmaster@grzyszek.de](mailto:webmaster@grzyszek.de). Ich bitte Euch allerdings auch, diese Adresse nicht zum spammen zu benutzen, da ich mich sonst leider gezwungen sehe, diese Adresse zu löschen, was schade wäre, für diejenigen, denen dieser Walkthrough geholfen und vor allen Dingen gefallen hat.

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
**Tel.: 069-869499**  
**e-mail: [lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Homepage <http://www.gamepad.de>**

**Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!**