

JEDI KNIGHTS

"Cavalieri Jedi si diventa attraverso lunghi e devastanti sacrifici" - maestro Yoda, eccetera eccetera. Ehm... che volete che vi dica, è fbs quello appassionato, mentre io al più ho visto tutti i film della serie (come credo qualsiasi umanoide maschio su questa terra) ma lungi da me il ricordarne a memoria i pistolotti.

In ogni caso mi sono prodigato ugualmente in questa semi-guida, nel senso che in effetti di una versione completa e colorata c'era poco bisogno, dato che i livelluzzi non sono il massimo della complessità da portare a termine (spesso la strada è unica) e quando c'è qualche carognata in genere ve lo dico; l'unica cosa un po' più impegnativa sono quei dannati segreti. Già, dove diavolo è finita quella stanza che non riesco a trovare?

Massimo Svanoni

P.S. Riguardo alle foto provate a cliccando con il tasto sinistro sull'applet potrete spostare l'immagine (se prima l'avete ingrandita tramite il pulsante +); cliccando invece con il tasto destro otterrete un elenco di tutte le immagini, da cui potrete selezionare quella che preferite.

PREMESSA

Come ben sapete in questo gioco impersonate un cavaliere jedi o meglio un giovanotto che si è cuccato tutta la trafila per diventarlo. Quindi, oltre che sparare come nei classici fps dovrete vedervela con i poteri derivanti dall'uso della Forza (che l'è semper 'na bruta bestia da cuntrulà - mestro Yoda, ehm...) che come sapete presenta una storica linea di demarcazione: da una parte si trova il lato oscuro, mentre dall'altra c'è fbs (anche se ultimamente è transitato un po' oltre il confine).

Ebbene, partiamo dall'assioma che fbs è comunque il più forte di tutti e vediamo di spiegarne la ragione. Oltre al fatto che è bello come il sole e c'ha 'r culo depilato (ma forse non dovevo dirlo in giro...), il suddetto con i poteri della Forza può curarsi, proteggersi oppure nascondersi, mentre la sua controparte oscura può solamente fare del male grazie al cinismo.

Ovviamente va detto che non potrete fare i gagliardoni e mescolare i poteri a piacere, perché non sareste né carne né pesce mancando clamorosamente il potere finale, quello della premiazione. Ma vediamo ora nello specifico, cosa fanno questi benedetti poteri. Nel lato oscuro avrete il leggendario Force Grip che è abbastanza cattivo ma va usato con parsimonia, poi c'è il Force Throw che serve a nulla, il Force Lightning che è un po' impreciso e quindi chi cojo cojo e infine il Force Destruction che fa tanto male quanto consuma. Ah, manca il Deadly Sight, che è il potere finale e che colpisce tutti quelli che vi circondano ma è un pelo costoso per il danno che produce.

Dalla parte dei buoni, abbiamo il Force Healing molto utile per curare qualsiasi tipo di pestilenza, il Force Blinding molto utile a nulla, il Force Absorb che permette di farvi beffe dei nemici dotati di Forza e il Force Persuasion che vi farà andare in sollucchero non poco.

Comunque, se scegliete di stare dalla parte di fbs, conviene puntare molto sul Persuasion e sul Force Pull insieme alla spada laser che vi consentirà di respingere allegramente i colpi diretti al vostro corpicino. Ok, è il momento di cominciare.

1 - DOUBLE CROSS AT NAR-SHADDAA

Il livello è piuttosto semplice, dal momento che è il primo e tutto quello che dovete fare è attraversarlo dall'inizio alla fine; non ci sono bivi non ci sono dubbi, solo attorno al finale vi troverete dinanzi a un vicolo cieco: un grande spiazzo con il pavimento mobile. Come si attiva? Sulla destra c'è uno stanzino in cui si trova il pulsante; non appena l'avrete

premuto, dovrete correre come dannati per evitare di rimanere chiusi dentro (nel caso, è sufficiente premere di nuovo il pulsante). Tutto qui. Bene, veniamo ora ai segreti.

1 - Proprio all'inizio, al fianco di una passerella, ci sarà una sporgenza fiancheggiata da una parete inclinata graffiata. Ebbene, balzate felici sulla parete inclinata e seguite la via per ritrovarvi ancora più all'inizio.

2 - Dopo la seconda ventola sul soffitto, dalla quale siete stati aggrediti, vi troverete su una passerella sospesa nel vuoto, dinanzi a voi un altro squallido nemico. Guardando verso il basso noterete un passaggio. Ebbene dalla piattaforma antistante, prendete la rincorsa e lasciatevi cadere. Perderete un po' di energia ma la recupererete subito.

3 - Al primo ascensore diagonale, durante la salita, tenete d'occhio la vostra destra e preparatevi al salto.

4 - Nel grande corridoio con le nicchie (quello con una stanza sottostante ricca di nemici), dovrete salire attraverso la piattaforma mobile, quindi saltare di nicchia in nicchia per giungere in fondo e trovare un piccolo stanzino.

5 - La vedete la pila di casse colorate? Ebbene, lanciatevi sopra, proprio dall'entrata del magazzino (vicino al pavimento mobile) e raggiungete il fondo, dove troverete una nicchia con tanto di nemico. Successivamente potrete saltare sulla pila vicina per trovare un'altra nicchia.

6 - Esplorate tutti gli angoli, sino a trovare in quello di sinistra (nascosto) un passaggio proprio in cima. Entrate e fate fuori i nemici.

2 - THE LOST DISK

Anche in questo caso niente di logorante dal punto di vista della materia grigia.

1 - Dopo la sezione tubolare, vi troverete in un corridoio molto stretto, e sulla destra si aprirà un baratro, in lontananza quattro sezioni simili alle precedenti. Se guardate verso il basso, potrete notare una sporgenza sulla quale gettarvi.

2 - Siete giunti nella stanza con il container rosso-blu, una cassa grigia e la rampa? Bene, salite sul container con qualche balzo e puntate verso l'angolo buio della stanza.

3 - Stanza gigantesca, piena di travi arancioni e nere. Nell'angolo in fondo a destra, guardando verso il basso, scoprirete un altro piano. Balzate coraggiosamente di sotto, correte lungo la trave e raggiungerete una nicchia.

4 - Giunti al mucchio di casse, procedete a sinistra, arrampicatevi sulle stesse, quindi avanzate dritti per trovare qualche oggetto carino.

5 - Il nastro trasportatore. Lo raggiungete attraverso un ascensore. Balzando sullo stretto passaggio laterale, dovrete raggiungere la zona sottostante il nastro.

6 - Prendete ancora il nastro e salite questa volta sul secondo ascensore. Non appena esce dal malefico campo di forza, tuffatevi sul container e da cui raggiungerete uno stanzino proprio soprastante il nuovo campo di forza.

7 - Dal secondo ascensore, prima di raggiungere la cima noterete alcune nicchie scure. Ebbene...

8 - Appena dopo la rampa alla fine, sarete uscita all'aperto; voltatevi salite sul passaggio stretto e in fondo scoprirete una bella nicchia.

3 - THE RETURN HOME TO SULON

In questo livello incontrerete un unico problema rilevante, la bonifica del lago. Per riuscire nell'impresa, non dovrete fare altro che procurarvi le chiavi blu e gialla nel corridoio che vi porta al lago stesso, quindi lanciaarvi in acqua, procedere lungo il passaggio e azionare gli interruttori. Tornando sui vostri passi, scoprirete una nuova via verso la luce...

1 - Perché non fare saltare una stupenda parete? Ma guarda è pure un po' più scura delle altre...

2 - Idem com patate, ma con i rampicanti. Boom! (là dove c'è il mirino)

3 - Qui cade tutto a pezzi. Poco dopo essere entrati in casa, aver passato la stanza buia e aver fatto gli equilibristi sulla trave, vi troverete a fronteggiare un nemico; fate fuoco sulla crepa nel muro e voilà.

4 - Dopo il cortile interno, ci sarà un corridoio bloccato dalle macerie. Fate fuoco sul fondo del corridoio per spaccare un altro pezzo di muro.

5 - Dopo il passaggio sopra il garage, giungerete a un corridoio con delle nicchie e delle finestre. Fate fuoco sul penultimo pannello sulla sinistra.

6 - Dopo il lago, affronterete una rampa per uscire. Ma perché non accendere la luce nel bel mezzo della passeggiata?

7 - Evviva l'acido di batteria! Una volta saltati dentro, voltatevi per scovare una nucchia.

8 - Nelle caverne attorno alla fine, accendete la luce e troverete un passaggio sospetto! Vostro padre la sapeva lunga...

4 - THE JEDI'S LIGHTSABER

"La spada laser sarà la vostra seconda pelle" Yoda, nota marca di yogurt. In questo livello finalmente potrete sbizzarrirvi con la stessa, spaccando anche grate e cose di questo tipo con la facilità con cui una faina si introduce in un pollaio.

1 - Tuffatevi nel primo canale, seguite la corrente e tagliate la grata per raggiungere qualche oggetto piacevole.

2 - A un certo punto vi troverete su un nugolo di passerelle che si incrociano proprio su un nugolo di fiumicelli. Prendete la passerella in direzione della corrente e guardate verso l'alto per scovare un'apertura nella quale a vostro rischio e periglio dovrete lanciarsi. Attenzione, potreste cascare di sotto!

3 - Avanzando lungo la stessa passerella, ma in direzione opposta, giungerete in uno scivolo fiancheggiato dal niente. Tuffatevi coraggiosamente di lato e dopo aver affrontato il periglio, proseguite sino a raggiungere il segreto più inutile. Infatti, niente paccottiglia.

4 - Ma dalla posizione precedente, potrete beccarne un altro: entrate nel passaggio, evitate di cascare nel buco a terra e raggiungete l'edificio.

5 - C'è un grande edificio in cui confluisce l'acqua. Salite su una delle sporgenze laterali e beccate il passaggio nel pavimento. All'interno troverete qualche oggetto interessante.

6 - Ma che bello è quel canale pieno di animali schifosi? Dopo un sano tuffo, in profondità sulla destra troverete un grazioso passaggio.

5 - BARONS HED THE FALLEN CITY

Fate attenzione a questo livello, poiché cela scontri a fuoco come se piovesse e vi costringerà a scegliere le vie meno alla luce del sole possibile. Anche perché il Sole dove cacchio sta?

In ogni caso il livello risulterà particolarmente gradito ai picciotti che hanno giocato e apprezzato Sam&Max proprio perché il simpatico ('na crema) coniglio disegnato da uno degli storici grafici Lucas, Steve Purcell, farà la propria bizzarra comparsa. Qui va precisato che non fa parte dei segreti, ma che lo troverete a partire dalla cassa del secondo segreto. Raggiunto il corridoio, lancerete un paio di detonatori dalle scale per far fuori le guardie, quindi correrete giù dalle stesse e girerete attorno all'edificio antistante entrando nella prima porta che trovate prima che questa si chiuda.

1 - Piscina, all'inizio. All'interno infilatevi nel passaggio centrale e proseguite sino alla nicchia. Eh!

2 - Giunti in città, entrate nella prima casa, salite le scale ed infilatevi nella stanza a sinistra. Perché non far saltare quella parete crepata?

3 - Le pareti crepate vanno di moda nella città caduta, così dal piazzale, entrate nel negozio con la porta serrata e il tendaggio e fate fuori anche questa parete.

4 - Nella grande piazza centrale, troverete un'asse appoggiata alla parete. Spostatela con il tasto azione e voilà.

5 - C'è un tendone che vi consente di arrampicarvi e raggiungere la zona alta del piazzale. Prima di salire, entrate nel bar e distruggete l'ennesimo muro con crepe.

6 - E perché non salire anche su questa lastra per raggiungere l'ennesima finestra?

6 - INTO THE DARK PALACE

Nel palazzo oscuro le cose si faranno un po' più diaboliche. Avvicinarvi non sarà un problema, ma entrare potrebbe presentare qualche difficoltà.

Sul lato opposto della zona dove si trova il piazzale della torre, c'è un ponte estensibile e ci sono due stanze alla base del suddetto che dovrebbero servire a controllarlo.

Ammazzate i cattivoni, premete l'interruttore della stanza sulla destra (in direzione ponte) e utilizzando il Force Speed correte come faine nell'altra stanza per attivare il pulsante e successivamente raggiungere la torre e attraverso la rampa lanciaarvi sul ponte prima che sia troppo tardi.

Avrete così raggiunto la passerella di metallo attorno alla torre. Girate attorno e saltate in una finestrella.

Altro problema sarà quello della sala interna. Beccate la stanza con i portelloni giganteschi, premete un interruttore e quando uno dei portelloni si sarà abbassato, saltate sopra e correte come dannati per beccare il secondo interruttore. Anche il secondo si abbasserà e voi potrete ripararvi in una nicchia a lato attendendo che torni alla sua posizione originale per proseguire.

1 - Dopo la zona piena di macerie, ci saranno delle scale che procedono sotto il livello dell'acqua. Bella zio, voi siete anfibi! Scendete e accendete la luce, entrando nella stanza a destra e osservando noterete un'apertura in un angolo.

7 - YUN THE DARK YOUTH

Niente segreti, niente di niente, che tristezza... In ogni caso il caro Yun sarà sconfitto come un salame e voi sarete diventati finalmente degli jedi a tempo pieno. Vero che ce l'avete fatta?

8 - PALACE ESCAPE

In questo livello ci sono enigmi piuttosto semplici, tali da non richiedere una spiegazione passo passo, quindi passeremo a razzo ai segreti.

1 - Una stanza poco illuminata (dopo l'ascensore)? Che ci nasconderanno mai? Ma guarda guarda, proprio in fondo c'è un piccolo passaggio, che nasconda qualcosa?

2 - Ecco, dopo che sarete passati sui tetti, dovrete vedervela anche con le sonde, ma che siamo al circo? Nada, nei condotti di areazione sconfiggerete la sonda e potrete quindi prendervela con le zone meno robuste tipo quella inquadrate. Ne riceverete un po' di sana soddisfazione!

3 - Ma i pannelli marci non sono finiti e quest'altro nell'immagine ne è testimonianza.

4 - Questo è un po' più difficile. A un certo punto dovrete saltare da un edificio a un altro distante con la sola forza del vento (proveniente da un canale sottostante). Prima di saltare, attendete che il vento cali e tuffatevi nel passaggio, quindi attivate l'hyper-velocità e seguite il condotto sino a precipitare in un secondo condotto, dal quale, utilizzando il mega-salto-totale raggiungerete una fantastica nicchia.

5 - Dopo il salto pericoloso di cui vi parlavo giungerete all'edificio dei vostri sogni. Ma che è quello stretto passaggio a ridosso della parete? Ebbene circumnavigate l'edificio e incontrerete una grata non molto felice di fare la conoscenza della vostra spada laser.

9 - FUEL STATION LAUNCH

Ecco un simpatico livello in cui vi divertirete a fare collezione delle armi nemiche grazie al vostro pratico Force Pull; attraverserete nel corso della scampagnata una zona di serbatoio. Ovviamente la cosa funziona sul principio della tenuta stagna, quindi per passare alla zona successiva, dovrete chiudere lo sportello precedente. Tutto chiaro?

1 - Troverete una chiave rossa e di seguito la porta relativa. Ebbene, prima di aprire codesta porta, saltate sulla sporgenza tramite il Force Jump e proseguite oltre l'angolo.

2 - Nella stanza del serbatoio, sulla sinistra noterete una porta arancio. Saltate sul tetto dell'edificio e voilà.

3 - Passata la porta e preso l'ascensore, non appena usciti dallo stesso, voltatevi a sinistra ed ecco un'altra splendida nicchia.

4 - Che è successo a quel povero ascensore? Si è forse incastrato nell'angolo?

Certamente e voi che siete supereroi vi lancerete sullo stesso per aprire la piccola porta, voltarvi a destra e guardare verso l'alto per scoprire un'altra stanzina.

5 - Passata la zona del serbatoio, balzate sull'ascensore e seccate il nemico. Rimanete sull'ascensore e questi vi porterà molto in alto e voi sarete felici.

6 - Ora saltate sui bidoni e raggiungete la nicchia.

7 - Infine fate saltare in aria i bidoni che tanto vi hanno aiutato e troverete un'ennesima nicchia. Gajardo, no?

8 - Avete presente la stanza gigante in cui sarete dei simpatici bersagli per tutte quelle postazioni? Ebbene sul fondo a destra c'è una nicchia interessante (sennò perché avrebbero sparato con tanta insistenza?).

9 - Sotto alle suddette postazioni, invece, troverete un bel pannello da far saltare in aria come al solito.

10 - Finita l'area del serbatoio, incontrerete una stanza abbastanza grande; non appena entrati, voltatevi a sinistra ed ecco quello che vedrete.

10 - 8T88' REWARD

Il nemico si fa ancora più agguerrito, ma la vera difficoltà del livello è costituita da due pulsanti praticamente invisibili. Servono ad azionare e disattivare i campi di forza presenti nel loro edificio e li troverete nelle stanze simil-piramidali sulle pareti. Fate attenzione, poiché sono differenti dai pulsanti che avete incontrato sinora...

1 - Non appena entrati vi imbatteverete in alcune scale. Invece di salire, girate attorno alle stesse e troverete una nicchia.

2 - Oh, che bella stanza ricca di casse e pure abbastanza alta e stretta. Sopra una di queste casse si cela un enorme segreto: un'apertura verso l'ennesima stanza delle favole!

3 - Avete presente la ventola a muro protetta dal campo di forza. Ebbene, proprio a lato si trovano i circuiti del campo di forza, che cadrà sotto i vostri colpi. Balzando sulla sporgenza e circumnavigando la ventola sul lato sinistro troverete una nicchia.

4 - Ma come resistere alla tentazione di entrare nella ventola? Giungerete in una zona a gravità ridotta e troverete da qui uno splendido passaggio (in effetti un vicolo cieco) ricco di oggetti.

5 - Poco distante dal precedente un altro condotto, sempre vicolo cieco.

6 - Ma la vostra missione constava nel disattivare il reattore centrale. Ebbene, dopo averlo fatto, gettatevi di sotto, spaccate la grata e, attivato il Force Speed entrate per voltare subito a sinistra. Guardando verso l'alto, si profilerà un'ennesima grata da distruggere.

11 - THE BROTHERS OF THE SITH

Ohh, ecco due simpatici Jedi oscuri che vogliono fare la vostra conoscenza. Che ne dite di farli pentire di essere nati?

12 - ESCAPE WITH THE MAP

In effetti questo livello è una fuga dall'inizio alla fine, quindi non c'è molto da dire. Come? No, non ho detto quella parola lì...

1 - Una grande stanza con un nastro trasportatore che porta i container verso l'alto. Da questa posizione giungete a terra e nell'angolo di sinistra scoprirete un pertugio che si inerpica tra le casse per giungere in una zona buia come la notte e ricca di oggetti. Cosa volete di più, una gita a Lugano?

2 - "Ma le sorprese non sono finite su questa nave" - Yoda, in viaggio su una nave da crociera per soli Jedi. Ehm, vi troverete in uno stanzone in cui i container sono sospesi in aria come da una forza che neanche loro sanno come. Utilizzando un Force Jump raggiungerete un'alcova sui container vicino alla parete sul fondo.

3 - Seguite il percorso del nastro trasportatore per beccare un bel campo di forza rosso. In questo punto potrete prendere un ascensore e salire sui container. Balzando da un container all'altro giungerete in una zona opposta rispetto alla passerella che si trova in alto. Troverete un container con un punto crepato (a volte ritornano!) che potrete spalancare come il peggiore dei panetti di burro.

4 - Continuate allora attorno allo stesso container sino a raggiungerne l'estremità. Avanzate lungo i tre container antistanti, voltate a destra e saltate sul successivo. Da qui, guardate verso il basso alla vostra sinistra e saltate giù.

13 - THE LOST PLANET OF JEDI

Siete giunti sul simpatico pianeta perduto dei vostri amici Jedi, solo che ci trovate una brutta sorpresa: un bel campo di forza che dovrete debellare, distruggendo i circuiti che lo controllano e che ovviamente sono nascosti e protetti ai quattro angoli del pianeta. In particolare uno di essi, il più carogna, è infilato in un bunker guardato a vista da torrette automatiche e guardie una più bestia dell'altra. C'è una grata da spaccare con la spada per entrarvi, poi dovrete darvi da fare per far fuori tutta la marmaglia.

E fin qui tranquilli, andate avanti sino a beccare una sorta di enorme pozza racchiusa da pareti a strapiombo con guarda caso uno stretto sentiero che si inerpica verso l'alto.

Seguitelo per raggiungere un ascensore, con cui scenderete verso il basso e dal quale scenderete facendolo ripartire per scoprire che nascondeva proprio sotto di se l'ingresso super-segreto della base. Si tratta in effetti di distruggere le grate con il solito sistema, ma non mi pare neppure il caso di dirvelo più, no?

Bene, tuffiamoci nei segreti...

1 - Tuffandovi nel fiume e alzando lo sguardo proprio mentre passerete sotto a un ponte di pietra, scoprirete una piccola apertura nella quale non dovrete fare altro che infilarvi.

2 - Invece prima del bunker di cui sopra raggiungerete una passerella su cui si affacciano numerose torrette pronte a scaldarvi le chiappe; distruggetele tutte e scoprirete che una di queste nasconde il tesoro di capitano Findus.

3 - Nel bunker invece vi imatterete in una stanza ricolma di bidoni; questa volta è completamente inutile salirvi, ma sarà molto più produttivo farli esplodere per raggiungere un'ennesima grata. Che ci farete con questa grata?

4 - Zona di desolazione e tristezza, un baratro senza fondo. Balzate sul lato sinistro e lungo la parete inclinata scoprirete una nicchia da raggiungere con un buon salto (o con il Force Jump).

5 - Dal fiume piccolo al fiume grande. In questo caso, nuotando in direzione opposta alla corrente scoprirete un'apertura proprio alla vostra destra.

6 - Ma anche il lago di cui si parlava in apertura di capitolo cela delle sorprese. Che ne dite questa nicchia sistemata lungo la parete a strapiombo? Che ci vuole un bel Force Jump per raggiungerla.

7 - Ed ecco, prima della fine, ossia prima di usare l'ascensore che scende, delle splendide casse. Salendovi, scoprirete una rientranza sulla sinistra.

14 - MAW The Revenge

Altro cattivone da far fuori senza particolari consigli. Forza ragazzi... ehm.

15 - THE FALLING SHIP/INTO THE DARKSIDE

Aahhhh, che bello. Questo livello cambierà il proprio nome a seconda di quale dei due lati della Forza avete deciso di intraprendere. Un esempio di non linearità? Macché il contenuto sarà il medesimo e in ogni caso il vostro obiettivo sarà quello di raggiungere la vostra navetta integri, obiettivo per il quale molte vie saranno equivalenti, sempre che vi sbrighiate prima che tutto salti in aria.

Lungo il percorso tra cunicoli e amenità meccaniche, troverete alcuni simpatici interruttori che apparentemente non assolveranno ad alcuna funzione, ma in realtà provocheranno un prolungamento del tempo a vostra disposizione nell'ordine dei secondi. Ma i secondi, si sa, sono bene alquanto prezioso in questo genere di gare (dove non c'è una medaglia d'argento per chi arriva secondo).

1 - Proprio all'inizio, nella prima stanza, quando teoricamente potreste avere ancora il tempo e la voglia di gironzolare un po', procedete dritti verso la porta con l'interruttore giallo. Ora alzate lo sguardo in direzione dei condotti di ventilazione in alto sul lato sinistro della stanza, l'ultimo dei quali è aperto. Saltateci sopra e usate la spada laser sulla grata per raggiungere il loco segreto.

16 - YUN - BATTLE TO THE DEATH/SARISS - JEDI BATTLEGROUND

Altra simpatica battaglia in cui tra le altre cose avrete la meglio su Yun (vero?). Bella voi.

17 - THE VALLEY TOWER ASCENT

Adesso che avete messo la "barbetta" jedi siete veramente rispettati da tutti (mica tanto, ci provano lo stesso, ma ora crepano). Comunque in questo livello il pericolo maggiore sarà rappresentato dal passaggio nei vari cunicoli e baratri poiché ve la caverete principalmente con le correnti d'aria che vi guideranno nell'ascesa. Vi consiglio però di fare molta attenzione concentrandovi sul tempismo dei vostri salti e passaggi, dato che se il vento dovesse calare voi emuli alianti non avreste vita facile...

1 - Dopo la salita dal mega ascensore gigante, troverete una stanza con una sorta di passerella, da cui raggiungerete una seconda stanza con alcuni bidoni in un angolo. Come vi ha raccomandato la mamma, fate saltare codesti bidoni e troverete una bella nicchia a muro.

2 - Vi imatterete in una zona a gravità ridotta in cui troverete due nicchie; evviva evviva, quella più in basso contiene un tesoro!

3 - Giungerete ad un baratro in cui sarete costretti a prendere una piattaforma mobile per attraversarlo, ma dovrete farlo con il favore del vento, che spira dal primo sbocco d'aria incontrato sinora. Prima di farlo, attendete che il vento si plachi, attivate il Force Speed e correte nel condotto che manda aria da tutti i pori per beccare qualche oggetto.

4 - Quando sarete giunti al piccolo spiazzo roccioso, entrate nella stanzina attigua e fate saltare i bidoni per beccare un buco nel pavimento con relativi pacchettini regalo.

5 - Proprio alla fine del livello dovrete attivare il flusso d'aria che vi trasporterà sollevandovi dalle chiappe su nel cielo. Ebbene, allontanatevi dal flusso e scoprirete un cunicolo di roccia molto simpatico...

6 - ... e dalla parte opposta un altro cunicolo del tutto simile. Cunicolì cunicolà, yamme yamme yà...

18 - DESCENT INTO THE VALLEY

"Figliolo, in fondo a questa discesa c'è una valle stupenda tutta piena di jedi che regalano gelati ai bambini. Corri a prendere il tuo" - Yoda, a un bambino che gli rompeva le scatole vicino alla scala mobile in direzione della fermata di Duomo sulla linea 1.

Ammetto di non avere un ricordo precisamente nitido della cinematografia di Guerre Stellari, ma veniamo a noi.

Questo livello è apparentemente difficile, in realtà si tratta di venire a capo di due o tre scemate.

Il primo problema si trova nell'ascensore all'inizio; come dovrete aver imparato dall'esperienza, non dovrete fare altro che lasciarlo risalire per rivelare l'accesso alla zona sottostante. E fuori uno.

Nella seconda parte del livello, ci sarà un cargo da ruotare in modo da raggiungere la stanza dalla parte opposta del baratro e anche questa è fatta.

Infine, attorno al termine delle vostre fatiche, proprio nei pressi della rampa descritta nel quinto segreto di Yoda (ehm...), prendete la stessa, scendete a manetta, voltate a sinistra raggiungete il fondo e gettatevi di sotto. Troverete un'apertura nella quale sarete felici di balzare, quindi dovrete beccare la passerella sopra di voi e lanciaarvi con un sano Force Jump per raggiungere la sporgenza ancora più sopra, che segna più o meno la fine del livello.

1 - Ricordate cosa dicevo a proposito del primo ascensore? Una volta che l'avrete fatto risalire, vi potrete gettare nell'apertura alla base e seguire il sentiero sino a una stanza con una rampa grigia e una cassa nera. Da sopra la cassa, volgete lo sguardo verso l'alto e producetevi in un Rocket Jum... ehm, un Force Jump per raggiungere la sporgenza scura (non oscura, ah-ah!).

2 - Sempre a partire da questa stanza, entrate nel passaggio a sinistra, voltatevi a destra e guardate in alto: ma cos'è quella bella nicchia? Un bel Force Jump vi permetterà di togliervi ogni dubbio.

3 - Ed ecco che giungerete a questa bella stanza con un'apertura sul pavimento circondata da una bella striatura giallo-nera e una rampa al di sotto della quale troverete una bella parete da far esplodere.

4 - Senza abbandonare la stanza, guardate verso l'alto e raggiungete con il solito Force Jump la piattaforma che si vede nell'immagine.

5 - Una volta superata la sezione con il cargo che volteggia felice per aria, giungerete alla rampa discendente che vi conduce verso la fine. Proprio all'inizio della stessa rampa, troverete un pannello ben felice di saltare un aria (curioso, ancora quel simbolo arancione...).

6 - Ricordate la passerella su cui vi avevo detto di saltare? Ebbene, a partire da questa prendete la rampa che sale e raggiungerete un altro bel pannello guarda caso con un simbolo arancione e guarda caso felice di fare la vostra conoscenza.

7 - A un passo dalla fine ecco profilarsi uno stretto passaggio bordato di giallo e nero (come prima l'apertura). Saltateci sopra come faine nella stagione dell'amore e avanzate sino a beccare il lato destro dell'edificio.

19 - THE VALLEY OF THE JEDI

Questo livello è ricolmo di enigmi del genere interruttori e porte da aprire e chiudere secondo il classico stile arcade-adventure che tanto ci ha rallegrato in questi anni. Non è nulla di trascendentale, quindi evito bellamente di citare, tranne però i due energumani che abitano la grande stanza buia.

1 - Preso l'ascensore e scesi al piano inferiore, scoprirete sullo sfondo alcune casse immerse nelle tenebre. Esaminate bene la zona, dato che ci sono alcuni oggetti interessanti.

2 - Una volta sul fondo con l'ascensore, beccherete una stanza parecchio grande arricchita da una costruzione centrale. Portatevi nella zona esterna ove si vedono le pareti rocciose e raggiungete la sporgenza che vedete in alto, utilizzando quella sottostante per avere l'abbrivio dello slancio. Alternativamente potete fare un'altra strada (quella raffigurata nell'immagine). Usate il Force Jump per raggiungere la cima dell'edificio centrale, quindi seguite lo stretto passaggio e saltate fuori dalla finestrella per trovarvi proprio sulla piattaforma di cui sopra.

3 - Alzate ora lo sguardo verso la vostra destra e lungo la parete rocciosa scorgete una nicchia nella roccia. Usate il Force Jump per raggiungerla.

4 - Una volta fuori dalla grande struttura, guardando verso l'alto, dovrete scorgere una grande finestra, raggiungibile con un Force Jump (attenzione, dovrete centrare esattamente il bordo).

5 - Non appena sarete entrati nell'edificio, utilizzate l'ascensore per scendere nei livelli bassi, quindi lasciate che risalga (sufficiente salire e poi saltare giù immediatamente se non parte da solo): vi lascerà la possibilità di raccogliere qualche altro ammennicolo.

6 - Ed ecco che prima o poi raggiungerete il tempio, una sezione con le pareti in pietra ricche di ornamenti di ogni risma. Ci sarà uno stanzino con due "colletti bianchi" a difesa di una lastra crepata. Dopo averli fatti secchi, fatela saltare in aria e... allegria!

7 - E non appena giungerete alla stanza con la rampa grigia, osservate attentamente le pareti: un altro pannello dovrebbe essere crepato e quindi rivelare un'altra interessante nicchia.

8 - Una volta passata la seconda porta antica (di quelle che vengono aperte con quattro pressioni successive dell'interruttore), procederete attraverso uno stretto tunnel; osservando la parete sulla vostra sinistra, troverete un pannello crepato, l'ultimo della lunga serie.

20 - BOC - A NUISANCE

Botte da orbi a base di spada laser.

21 - JEREC - BATTLE FOR POWER

Pure qui, ma la ricompensa sarà maggiore.