

## Star Wars Jedi: Survivor

# GRÖßER, BESSER UND MÄCHTIG DÜSTER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **28.4.2023**

Ein Blaster an der Hüfte, deutlich mehr Bewegungsfreiheit und Star-Wars-Flair in jedem Pixel. Die Fortsetzung zu Respawns Action-Hit *Fallen Order* von 2019 verspricht, ihren Vorgänger in jeder Hinsicht zu toppen. Von André Baumgartner

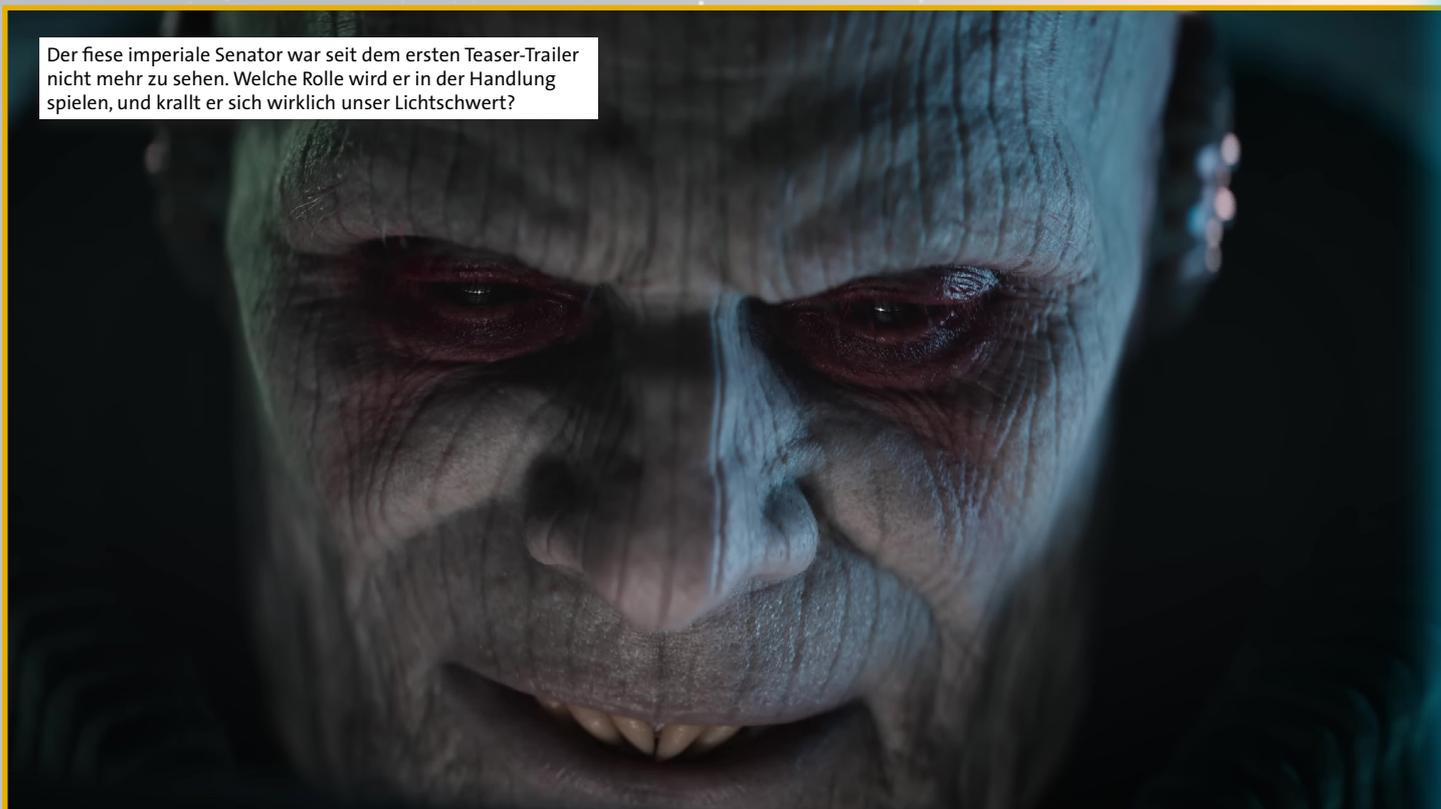
Der Sieg des Galaktischen Imperiums scheint vollkommen. Mit dem verheerenden Dolchstoß, der als Order 66 in die Geschichte eingehen sollte, wurde nicht nur die Republik, sondern auch der einst so stolze und allgegenwärtige Jedi-Orden hinweggefegt. Ohne die Hilfe der machtbegabten Friedenswächter schwindet selbst die Hoffnung derjenigen, die zum Widerstand gegen die despotische Fremdherrschaft bereit wären. Seit jenem verhängnisvollen Tag ziehen die Sturmtruppen des finsternen Sith-Imperators immer weitere Kreise. Unermüdlich besetzen sie Planet um Planet, verleiben sich deren Rohstoffe und Arbeitskräfte ein und

durchsuchen jeden Winkel nach Aufständischen und Machtnutzern. Wer sich weigert, zur dunklen Seite überzutreten, wird erbarmungslos ausgelöscht. Es ist dieses dunkelste Kapitel der Star-Wars-Filmgeschichte, das sich zwischen Episode 3 und 4 abspielt, in das uns *Star Wars Jedi: Survivor* entführt. Es wird unser zweites Abenteuer mit dem Protagonisten Cal Kestis, dem sympathischen rothaarigen Jedi-Padawan, an dessen Seite wir uns im Vorgänger vom orientierungslosen Flüchtling zum furchtlosen Widerstandskämpfer entwickelt haben.

Zur Erinnerung: In *Jedi: Fallen Order* leiden wir hautnah mit ihm mit, als seine Tar-

nung als einfacher Raumschiffverwerter auffliegt, die Galaktische Inquisition seine Freunde tötet und beginnt, ihn unerbittlich zu jagen. Und wir feiern zahlreiche kleine Erfolge auf der Suche nach unserem Schicksal, dem Vermächtnis des Jedi-Ordens und einem Weg, dieses Vermächtnis am Leben zu erhalten – koste es, was es wolle. Unterwegs scharen wir vier neue Weggefährten um uns, darunter der loyale und unermüdlich-fidele Forschungsdroide BD-1, der die Herzen der Fans im Sturm eroberte und dessen Bauserie inzwischen sogar einen Gastauftritt in der TV-Serie »The Book of Boba Fett« hatte. Angesichts der unzertrennlichen

Der fiese imperiale Senator war seit dem ersten Teaser-Trailer nicht mehr zu sehen. Welche Rolle wird er in der Handlung spielen, und krallt er sich wirklich unser Lichtschwert?





Die Mischform aus Blaster und Lichtschwert ist einer von insgesamt fünf Kampfstilen.

Freundschaft, die sich zwischen Cal und BD während der Handlung von *Fallen Order* entfaltet, ist es keine Überraschung, dass er auch im für Ende April 2023 angekündigten Nachfolger nicht von unserer Seite weicht.

### Die Rückkehr des Jedi-Ritters

In *Jedi: Survivor* sind seit den Ereignissen des ersten Teils fünf Jahre vergangen. Die Dinge haben sich nicht gerade zum Besseren gewandelt, was wir auch deutlich an Cals Erscheinungsbild ablesen können. Er ist sichtlich gealtert, trägt einen obligatorischen Dreitagebart und verhält sich ungleich misstrauischer als zuvor. Seine Crew hat sich aufgrund von Meinungsverschiedenheiten über das weitere Vorgehen in alle Winde zerstreut. Diese Ausgangssituation deckt sich mit dem Versprechen der Entwickler, allen voran Game Director Stig Asmussen, diesmal eine noch tiefere und düsterere Geschichte erzählen zu wollen. Cal muss herausfinden, was es bedeutet, im Angesicht einer solchen Übermacht für die helle Seite der Macht zu kämpfen. Er wird Entscheidungen treffen und Allianzen eingehen müssen, die für einen Jedi undenkbar schienen.

Die frühen Trailer inszenieren hier wiederholt eine mysteriöse einarmige Figur, die von Cal aus einer langjährigen Gefangenschaft in einem Bacta-Tank befreit wird – jenen medizinischen Schnellheilungszylindern, in denen später auch Luke Skywalker seine Verletzungen auskurieren wird und die in Disneys *Star-Wars-Universum* zum gängigen Allheilmittel werden. Wer hier allerdings einen Verbündeten vermutet, der könnte weit daneben liegen. Neuere Szenen zeigen den verdächtig blassen Mann nämlich in Gesellschaft eben jener Söldner, von denen Cal kurz nach Beginn des Spiels angegriffen wird. Darüber hinaus würde es eher zu den Jedi passen, einen gefährlichen Widersacher auf diese Art wegzusperrn, während einem Feind der Sith meist die sofortige Hinrichtung durch deren Handlanger droht. Manche Spekulationen gehen sogar so weit zu vermuten, dass der Fremde, der später in einer ungewöhnlich edlen Jedi-Robe zu sehen ist, hunderte von Jahren eingeschlossen war und aus der von Disney gerade vielfach in Buchform geförderten Ära der Hohen Republik stammt. In diesem Fall könnte sich das »Survivor« aus dem Titel gar nicht, wie man zunächst annehmen mag, auf Cal, sondern auf den mysteriösen Gefangenen beziehen.

Was sich Cal letzten Endes von der Befreiung erhofft, werden wir erst am Erscheinungstag erfahren. Fest steht allerdings, dass wir neben diesem potenziellen Widersacher auch ein Wiedersehen mit unserer zeitweiligen Mentorin Cere Junda feiern werden. An ihr sind die vergangenen Jahre ebenfalls nicht spurlos vorbeigegangen, was wir nicht zuletzt an ihrem kahlgeschorenen Haupt ablesen. Es scheint, als hätte sie sich der Wiederherstellung des Jedi-Archivs verschrieben und uns seit mehreren Jahren nicht mehr gesehen. Als brandneuen Ver-

## DAS KANN BD-1

Unser hilfsbereiter kleiner Droidenfreund BD-1 wird uns auch in Jedi: Survivor wieder mit nützlichen Goodies wie Stims versorgen sowie jede Menge Türen und Truhen aufslücken. Das könnte ihm auch selbst zugutekommen, denn neben neuer Ausrüstung wie Bomberjacken (vorbei ist die Poncho-Manie!) finden wir darin auch sogenannte BD-1-Materialien wie etwa Metalle. Dies könnte auf ein noch tieferes Upgrade-System für den kleinen Racker hindeuten. Da wir es diesmal mit ungleich weitläufigeren Gebieten zu tun bekommen, dürfen wir uns sogar in BDs leistungsfähige optische Sensoren einklinken und ihn als eine Art Hightech-Fernglas einsetzen. Dabei zoomen wir stufenlos in die Ferne, identifizieren Orte und Kreaturen und markieren sie mit bis zu fünf farblich unterschiedlichen Symbolen. Anschließend führen uns leuchtende Signale am Horizont sowie auf BDs holografischer Karte ans Ziel.

Cals Buddy BD-1 muss als Feldstecher herhalten.



bündeten lernen wir im neuen Jedi-Abenteuer den adretten Söldner Bode Akuna kennen. Er rettet Cal mindestens einmal das Leben, und zwischen den beiden entsteht ein brüderliches Band der Kameradschaft. Obwohl wir Cal bisher nur gemeinsam mit BD durch die neuen Landschaften ziehen sahen, soll Bode laut den Entwicklern die Rolle eines KI-Gefährten einnehmen, der uns (zumindest zeitweise) im Kampf und beim Überwinden von Hindernissen unter-

stützt. Einen Beweis hierfür gibt es lediglich in einer zweisekündigen Szene, in der er mit Cal anscheinend eine Art Kombo-Finisher an einem Widersacher vollführt.

### Eine neue Vielfalt

Daneben werden wir noch weitere Taktiken anwenden, für die uns unsere Meister im Orden garantiert gerügt hätten. Leider ist von ihnen keiner mehr übrig, und verzweifelte Menschen greifen nun mal zu verzweifelten

Maßnahmen – oder in unserem Fall: zum Blaster. Erstmals in der Star-Wars-Spielegeschichte werden wir nämlich zusätzlich zu unserem Lichtschwert auch eine handliche Laserpistole an der Hüfte tragen. Ob Cal zu diesem Schritt gezwungen wird, weil er, wie im Render-Trailer angedeutet, sein Lichtschwert im Duell gegen einen mysteriösen Kapuzen-Sith verliert, ist unklar. Der gleiche Trailer zeigt nämlich auch, wie unser Schwert einem schadenfrohen imperialen Senator auf Coruscant übergeben wird, der der gruseligen Spezies der grauhäutigen Pau'an angehört. Da wir vom Imperium bis weit an den Rand der bekannten Galaxie gedrängt wurden, scheint es unwahrscheinlich, dass das Schwert seinen Weg zu uns zurückfindet. Ebenso unwahrscheinlich ist es allerdings, dass uns die Entwickler bei Respawn mehrere Kapitel ohne die legendäre Jedi-Waffe umherziehen lassen. Dem widerspricht nicht zuletzt die Einführung eines faszinierenden Kombostils aus Nah- und Fernkampf, den der neue Blaster möglich macht. Er ist einer von fünf vollwertigen Kampfstilen in Jedi Survivor.

Ob wir den Blaster dabei nur für einzelne Spezialmanöver aus dem Holster ziehen oder am Ende sogar aktiv damit zielen müssen, ist noch nicht bekannt. Die vier weiteren Kampfhaltungen bestehen aus dem klassischen einhändig geführten Lichtschwert, der spätestens seit Episode 1 ikonischen Doppelklinge sowie dem gleichzeitigen Führen zweier Einhandschwerter. Als finale Ergänzung gesellt sich der schwere Stil hinzu, für den Cal an seiner extrem wandlungsfähigen Waffe eine Parierstange ausklappt, wie wir sie von Kylo Ren aus der neuen Trilogie kennen. Diese Haltung richtet verheerenden Schaden an, erfordert aller-



Die mysteriösen Söldner treten als neue Gegenspieler auf den Plan. Sie verwenden erbeutete Ausrüstung, und mindestens einer von ihnen führt sogar ein Lichtschwert.

dings auch die präzise Planung jedes Schlags, da die Animationen deutlich langsamer ablaufen als bei den übrigen Angriffsarten. Hier dürften vor allem Fans des altherwürdigen Multiplayers von Jedi Knight jubeln, bei dem die Duellanten sehr gerne auf den schweren Stil zurückgriffen. Was allein optisch schon für mächtig Abwechslung sorgt, verspricht zugleich den Kämpfen eine weitere taktische Ebene hinzuzufügen. So soll jeder Widersacher besondere Anfälligkeiten gegenüber bestimmten Lichtschwertstilen mitbringen, und es ist an uns, diese zu identifizieren und auszunutzen – der perfekte Anreiz für facettenreiche Schwertkunst anstelle von Buttonmashing.

### Angriff des Machtkriegers

Cal hat in den vergangenen fünf Jahren also mächtig an seiner Schwerttechnik gefeilt, doch wie sieht es mit seinen Jedi-Kräften aus? Erfreulicherweise baut das Spiel auch hier auf dem Fundament des Vorgängers auf. Nach wie vor können wir Gegner mit einem verschmitzten Grinsen im Gesicht Klippen hinabstoßen, und beim Heranziehen lassen sich schießwütige Sturmtruppler nun um 180 Grad drehen, sodass sie auf ihre Verbündeten feuern und uns als lebendes Schutzschild dienen. Neu erlernt haben wir das ruckartige Nach-oben-Katapultieren von Feinden sowie das Heranziehen und Schleudern von Minen und großen herumliegenden Felsbrocken. Neben einem normalen Lichtschwertwurf, der kräftig an der Defensiv- beziehungsweise Lebensleiste der Gegner nagt, gibt es auch einen Rundwurf, der ganze Reihen schwacher Droiden auf einmal umnieten kann. Zudem führt Cal im Trailer eine Art Block aus, der in einer Machtwelle resultiert, die den Angreifer mehrere Meter hinfort stößt. Hinweise darauf, dass sich Cal angesichts seiner verzweifelten Lage auch bei traditionellen Sith-Talenten wie dem Würgegriff bedient, gab es bisher nicht. Dafür haben wir jetzt Gewissheit, dass Cal seine Verlangsamungsfähigkeit, die im Vorgänger vorwiegend als defensive Maßnahme oder zum Lösen von Rätseln erhalten musste, inzwischen zur vollwertigen Superkraft ausgebaut hat. Haben wir deren Symbol am unteren Bildschirmrand durch Kampfhandlungen jedweder Art aufgefüllt, können wir einen eindrucksvollen Zeitlupenmodus aktivieren, der alles um uns herum drastisch verlangsamt. Während dieser speziellen Machtmeditation gelingt es uns, blitzschnell zwischen beinahe eingefrorenen Blasterschüssen hindurchzutauchen und deren Verursacher in ihre Einzelteile zu zerlegen. Das ist zunächst ein recht kurzes Vergnügen mit einer rund 20-sekündigen Abklingzeit, doch wir rechnen fest damit, dass sich die Fähigkeit im Talentbaum weiter ausbauen lassen wird.

Schließlich gilt es als gesichert, dass wir durch Kämpfe erneut im Level aufsteigen und dabei Talentpunkte verdienen. Unklar ist, ob Gelegenheitsmanöver, bei denen Cal

## TIERISCHE HELFER AUF KOBOH

Neben unseren neuen und alten Verbündeten im Widerstand hilft uns auch die lokale Fauna.

### REITVOGEL



Wir freuen uns mit diesem Zweibeiner an, von dessen Rücken aus wir quasi als berittener Jedi-Ritter sogar das Lichtschwert schwingen dürfen.

### FLUGSAURIER



Ob diese Szene dynamisch oder nur an vorgegebenen Stellen zustandekommt, wissen wir nicht, aber unser fliegender Freund lässt uns sachte ins Tal gleiten.

### BOGLING



Diese putzigen Gesellen springen fröhlich umher und weisen Cal in den verzweigten Schluchten gelegentlich den Weg. (Bild aus Jedi: Fallen Order)

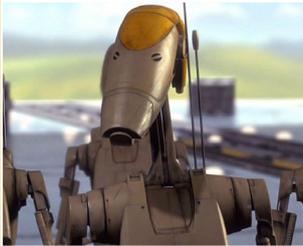
## DIE NEUEN GEGNER

Neben bekannten Widersachern wie den Sturmtruppen des Imperiums sowie allerlei wilden Bestien, die größer ausfallen als je zuvor, legen wir uns auch mit diesen neuen (und doch vertrauten) Gegnertypen aus dem Star-Wars-Universum an:



### IG-100 MAGNAWÄCHTER:

Die rotäugigen Leibwächter von General Grievous treten mit einem lichtsabwärtresistenten Elektrostab gegen uns an.



### B1-KAMPFDROIDE:

Das Droiden-Kanonenfutter kennen Fans bereits aus Episode 1. Sie können uns mit allerlei Waffen beharken, vom Blaster bis zum Flammenwerfer.



### B2-SUPER-KAMPFDROIDE:

Die schwere Variante des Kampfdroiden ist mit ihrem integrierten Doppelblaster und Raketenwerfer deutlich gefährlicher.



### BX-KOMMANDODROIDE:

Als stark gepanzerte und mit menschlicher Agilität agierende Spezialisten sind die im Nah- und Fernkampf geschulten Attentäter nicht zu unterschätzen.



### DT-WACHDROIDE:

Die einschüchternden schwarzen Metallkolosse verteidigen imperiale Einrichtungen und feuern aus beiden Armen Blasterschüsse.



### BRAUNER WAMPA:

Die imposanten Fleischfresser verteidigen ihr Revier erbittert und begegnen uns erstmals außerhalb des ewigen Eises und mit braunem Fell.



### SÖLDNER:

Diese mysteriösen Krieger rüsten sich mit ziviler und geplündeter Klonkriege-Ausrüstung aus. In wessen Auftrag sie uns jagen, ist allerdings noch unklar.

seine nichts ahnenden Kontrahenten aus erhöhter Position oder von einer Kletterkante aus niederstreckt, zum Standardrepertoire gehören oder ebenfalls erst trainiert werden müssen. In den Genuss der filmreifen Actionsequenzen, mit denen Kämpfe gegen große Bestien gekrönt werden, dürften wir dagegen automatisch und ungeachtet unserer Punkteverteilung kommen.

## Die Planeten der Sith

Bei der Inszenierung der neuen Schauplätze greifen die Entwickler besonders tief in die filmische Trickkiste. Hier erwarten uns atemberaubende Sonnenuntergänge über scheinbar endlosen Traumlandschaften. Gemischt mit einigen nur allzu vertrauten Klängen dürfte es dabei vor Star-Wars-Feeling nur so sprudeln. Die wunderschönen Panoramen sollen im Gegensatz zu Fallen Order diesmal nicht nur Show sein, sondern viel spielerische Freiheit bieten – inklusive gut versteckter Schätze abseits der Hauptwege. Der Begriff »Open World« wird allerdings tunlichst vermieden, schließlich bleibt Jedi: Survivor in erster Linie ein Storyabenteuer. Fans können sich sowohl auf vertraute Adressen im Outer Rim sowie noch nie zuvor gesehene Welten freuen. Für mächtig Spekulation sorgte der wüstenartige Planet, auf dem Cal im ersten Trailer abstürzt: Könnte es sich hierbei um Tatooine, Jakku oder gar Geonosis handeln? Zu Letzterem gäbe es immerhin eine Verbindung über Saw Gerrera (gespielt von Forest Whitaker), der im Vorgänger als eine wichtige Schlüsselfigur fungierte.

Angenommen, Cal stürzt nicht gewohnheitsmäßig auf jedem Planeten ab, den er besucht, ist inzwischen jedoch klar, dass es sich dabei um die zerklüfteten Felslandschaften des brandneuen Planeten Koboh handelt. Um alle weiteren besuchten Gestirne wird derzeit noch ein großes Geheimnis gemacht. Während die genannten Wüsten natürlich keineswegs ausgeschlossen werden können, sind laut den Trailern auch noch ein unbekannter Stadtplanet bei Nacht sowie ein gruseliger Nebelwald im Rennen. Nach einem hoffentlich gewohnt spannenden Prolog, bei dem uns eine geheime Mission gehörig um die Ohren fliegt und zu unserer unfreiwilligen Bruchlandung führt, dürfte es sich bei Koboh um das erste große offene Gebiet des Spiels handeln.

Seine ursprünglichen Einwohner haben sich wohl tapfer gegen die Besatzung durch imperiale Truppen gewehrt, denn nahe einer Siedlung sind groteske Skulpturen aus Sturmtruppenrüstung und Droidenköpfen zu sehen. Die einzigen Kämpfe, die wir beobachten konnten, fanden allerdings zwischen Droiden und wilden Bestien statt. Abgesehen natürlich von unserem Scharmützel gegen die eingangs erwähnten Söldner, die irgendwie mit dem mysteriösen Kerl im Einmachglas zu tun haben.

Im Trailer hetzt uns ein groß gewachsener, bulliger Krieger in einer Art Power-Rüstung seinen kleinen Kollegen auf den Hals, der einen Raketenrucksack à la Boba Fett zu tragen scheint. Fans vermuten, dass es sich bei dem Riesen um einen Vertreter der Gen'Dai-Spezies handelt. Sie sind sehr seltene, formlose Ansammlungen von Nervenknäuten, die sich mittels spezieller Rüstungen in eine zumeist humanoide



Cal schleudert Bode gekonnt in die Luft, damit dieser dem Sturmtruppeler den Rest geben kann.



Unser neuer Kumpel Bode hilft uns regelmäßig aus der Patsche. Wie oft er uns begleiten wird, ist noch ein Rätsel.



In Jedi: Survivor haben wir es mit einem merklich gealterten und misstrauischeren Cal Kestis zu tun. Immerhin ist seine Freundschaft mit BD-1 noch intakt.



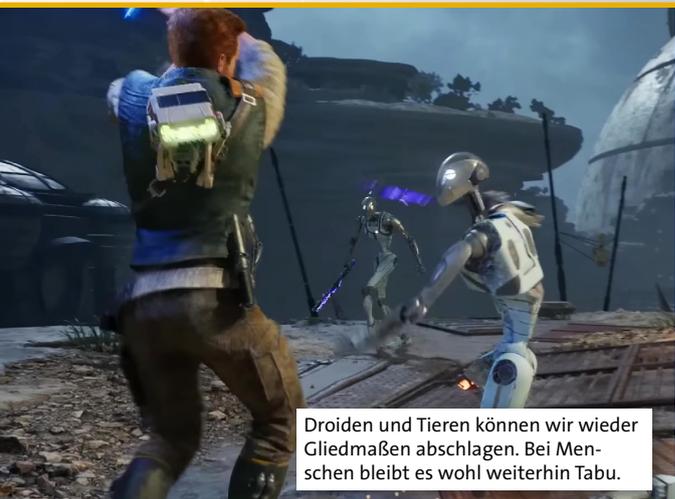
Ein wenig Stealth hat noch nie geschadet: Solange wir noch nicht entdeckt wurden, können wir einen Gegner mit einem Überraschungsangriff sofort niederstrecken.



An der neuen Parierstange können wir ablesen, dass wir gerade den schweren Lichtschwertstil ausgewählt haben.



Was ist besser als ein wehrloser Sturmtruppeler im Machtgriff? Na einer, der dabei auch noch auf seine Freunde schießt!



Droiden und Tieren können wir wieder Gliedmaßen abschlagen. Bei Menschen bleibt es wohl weiterhin Tabu.



Auf der holografischen Karte sehen wir unsere Zielpunkte und wie viel Prozent des Planeten wir bereits vollständig erkundet haben.

# DIE ZEITLICHEN ABLÄUFE VON EPISODE 3 BIS ZUR SCHLACHT VON YAVIN

19 Jahre vor Yavin



**EPISODE 3  
DIE RACHE DER SITH**

14 Jahre vor Yavin



**JEDI  
FALLEN ORDER**

9 Jahre vor Yavin



**OBI-WAN  
KENOBI**



**JEDI  
SURVIVOR**

5 Jahre vor Yavin



**ANDOR**

de Form pressen. Auch sollen sie praktisch unsterblich sein, wenn nicht entsprechende Gewalt angewandt wird.

Bekanntester Vertreter dieser Gattung war ein berühmter Kopfgeldjäger namens Durge, der sich seinen Namen während der Klonkriege machte und angeblich noch immer durch die Galaxis streift. Verknüpft mit der üblichen Spiellogik können wir davon ausgehen, dass dies unsere erste Begegnung mit einem späteren Zwischenboss ist.

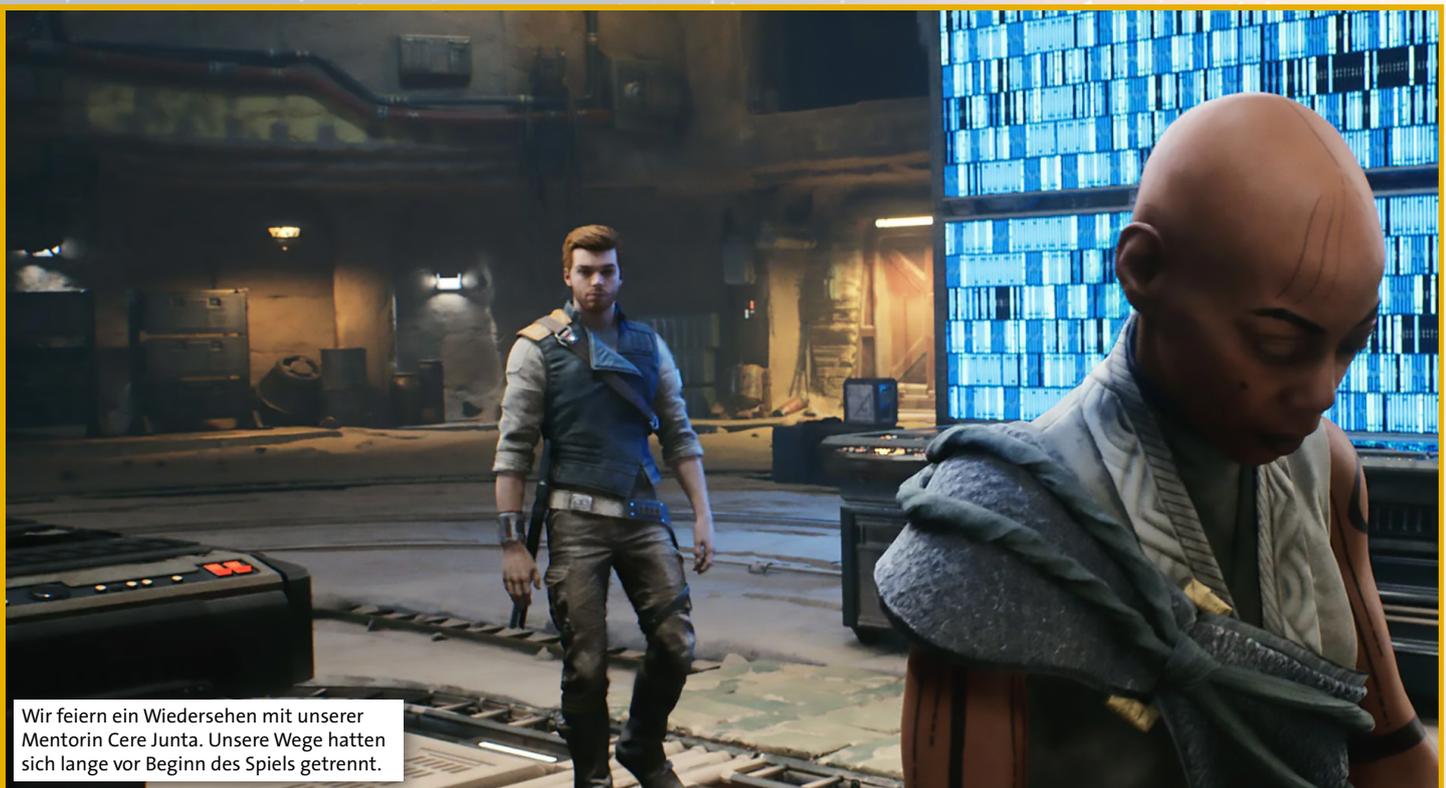
Koboh präsentiert sich als rauer Landstrich mit karger Vegetation aus vereinzelt Büschen und mageren Bäumen, wie man sie auch aus trockenen Bergregionen der Erde kennt. Auf der Suche nach Ersatzteilen für unser Raumschiff (die Stinger Mantis) überwinden wir tiefe Schluchten und klettern steile Abhänge hinauf. Dabei behilflich ist uns eine ganze Reihe neuer Fortbewegungs-

tricks: Der bekannte Ausweichhechtsprung kann nun auch mitten in der Luft ausgeführt werden und vergrößert so Cals maximale Sprungdistanz. Ist ein geeigneter Ankerpunkt in der Nähe, zieht uns das nagelneue Aufstiegskabel (engl.: Ascension Cable) sogar noch weiter und erfüllt damit die Funktion eines Greifhakens. Zudem gleiten wir nun butterweich Steilwände hinunter, indem wir unser Lichtschwert kurzerhand hineinrammen und eine tiefe Schneise durch Fels und Metall nach unten ziehen. Wenn uns die lokale Tierwelt mal nicht verspeisen will und deswegen im Lichtschwertumdrehen zu handlichen Würfeln zerkleinert wird, dürfen wir sie diesmal auch als Fortbewegungsmittel heranziehen. Auf Koboh sind die gezeigten Beispiele ein kleiner Flugsaurier, an dessen Füßen wir Schluchten hinabgleiten dürfen, sowie ein richtiges Reittier, von dem

aus wir sogar kämpfen können. Optisch erinnert sein zweibeiniger Unterkörper an die aus den Filmen bekannten Tauntauns, während der Kopf eher einem imposanten Vogel ähnelt. Wir sind jedenfalls gespannt, wie häufig die tierischen Begleiter zum Einsatz kommen und wie sich das Leveldesign auf ihr Debüt eingestellt hat. Eines ist jedoch klar: Gemeinsam mit der vielfach gewünschten und inzwischen bestätigten Schnellreifunktion (wir vermuten zu den bekannten Meditationspunkten) sprechen all diese neuen Features für eine massive Vergrößerung der Schauplätze.

### Das Raytracing schlägt zurück

Möglich macht das ein kräftig aufgebohrtes technisches Grundgerüst, das sich insbesondere der blitzschnellen Speichermedien in den neuen Konsolen und modernen PCs

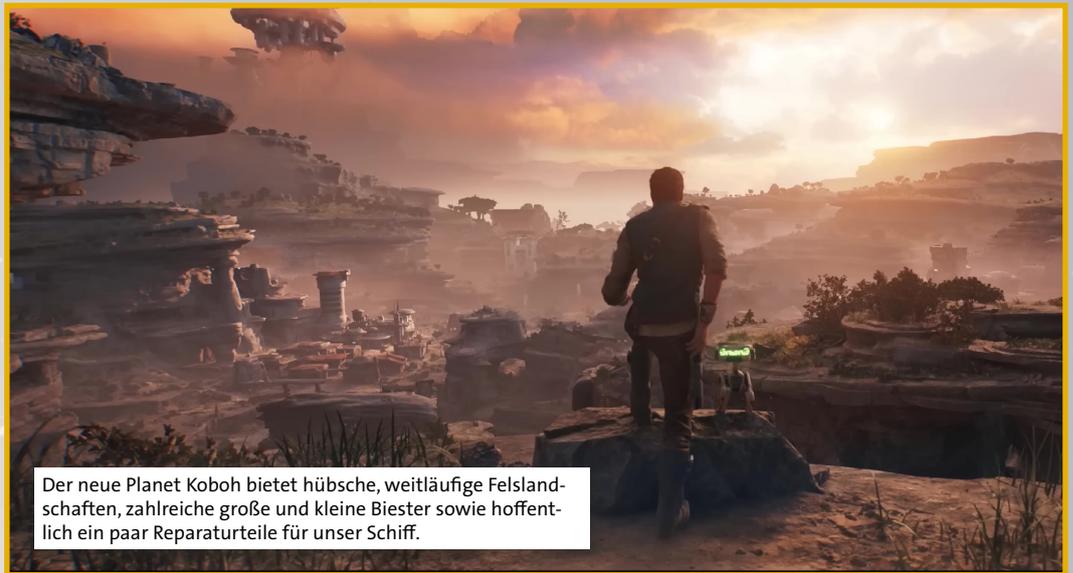


Wir feiern ein Wiedersehen mit unserer Mentorin Cere Junta. Unsere Wege hatten sich lange vor Beginn des Spiels getrennt.

## Schlacht von Yavin



EPISODE 4  
EINE NEUE HOFFNUNG



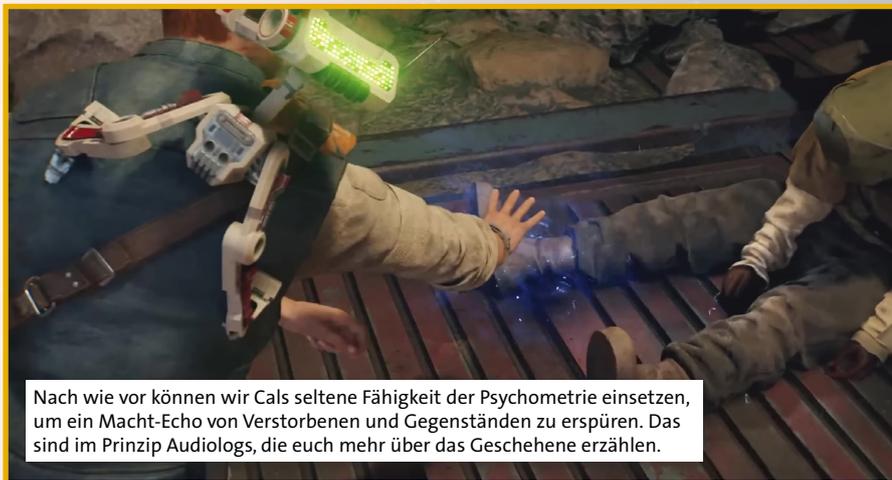
Der neue Planet Koboh bietet hübsche, weitläufige Felslandschaften, zahlreiche große und kleine Biester sowie hoffentlich ein paar Reparaturteile für unser Schiff.

bedient, um euch diese gewaltigen Landschaften ohne Ladepausen zu präsentieren. Da für die Beleuchtung außerdem auf leistungshungriges Raytracing zurückgegriffen wird, dürften die Systemanforderungen entsprechend hoch ausfallen. Eine Veröffentlichung auf PS4 oder Xbox One wurde von vornherein ausgeschlossen. Einen deutlichen Sprung machen auch die schier zahllosen Animationen, die uns filmreif durch alle Situationen des Spiels geleiten. Seien es die fünf gekonnt choreografierten Schwertstile oder das flüssige Hetzen durch die Landschaft, alles wirkt wie aus einem Guss.

Dazu zählen auch die eindrucksvoll eingefangenen Darbietungen der Schauspieler. Dank neuester Performance-Capture-Technik wirken die Figuren besonders lebensecht.

Da die Charaktere ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten sind, könnte Cals Geschichte auch filmisch adaptiert werden. Nicht als eigener Kinofilm, doch als mögliches Cross-over mit »Obi-Wan Kenobi« und anderen Disney-Produktionen. Schließlich spielt Jedi: Survivor dank des aktuellen Zeitsprungs zeitgleich mit den Geschehnissen der Serie um Ewan McGregor. Das würde natürlich voraussetzen, dass die Story unse-

res Protagonisten mit diesem Spiel noch nicht zu ihrem Ende kommt – und genau darauf deuten auch zahlreiche Hinweise: Zum einen spricht dessen Darsteller, Cameron Monaghan, in einem Interview davon, dass diesmal ein großer Fokus auf den Beziehungen zwischen Charakteren und Cals inneren Konflikten liege. Typische Kennzeichen eines mittleren Serienteils, wie etwa Mass Effect 2. Auch sind wir zwischen beiden Spielen betont zum Jedi-Ritter und nicht -Meister aufgestiegen, was ebenfalls weitere Luft nach oben suggeriert. Außerdem: Welche PR-Agentur könnte es sich verkneifen, das fulminante Ende einer Spieleserie im Promo-Material nicht hemmungslos auszuschlachten? Wir sollten uns also auf eine weitere gelungene Episode eines vielversprechenden Star-Wars-Spiels einstellen, dessen Ende hoffentlich befriedigend, aber höchstwahrscheinlich nicht abschließend sein wird. Eine Nachricht, die wir durchaus begrüßenswert finden, denn hochwertige Spielekost im beliebtesten SciFi-Universum der Welt kann man schließlich nie genug haben. ★



Nach wie vor können wir Cals seltene Fähigkeit der Psychometrie einsetzen, um ein Macht-Echo von Verstorbenen und Gegenständen zu erspüren. Das sind im Prinzip Audiologs, die euch mehr über das Geschehene erzählen.



Auf Koboh finden wir das kugelförmige Innere eines Lucrehulk-Klasse-Schlachtschiffes der Handelsföderation. Da es die nicht mehr gibt, muss es nun einen neuen Besitzer haben. Vielleicht die Söldner?

## MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Ich habe Star Wars Jedi: Fallen Order erst sehr spät für mich entdeckt, es dafür gefühlt aber umso heftiger verschlungen und gleich auf Platinstatus gebracht. Mit seinen weitläufigeren Landschaften, neuen Platforming-Mechanismen und der erhöhten taktischen Vielfalt spielt mir Jedi: Survivor nun voll in die Karten, denn genau diese Elemente empfand ich damals als ausbaufähig. Sollte mit der anspruchsvollen Technik alles glattlaufen und das neue Star-Wars-Abenteuer auch noch mit geschmeidigen 60 FPS über den Bildschirm laufen, dann dürfte uns hier ein fantastisches Action-Adventure bevorstehen.