

Star Wars Jedi: Survivor

KEINE NEUE
HOFFNUNG

Genre: Action-Adventure Publisher: Electronic Arts Entwickler: Respawn Termin: 28.4.2023 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 70 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Star Wars Jedi: Survivor schlägt sich besser als der grandiose Vorgänger. Doch es gibt auch Überraschungen – im Positiven wie im Negativen. Letzteres vor allem bei der Technik. Von Dimitry Halley

Star Wars Jedi: Survivor wird eine langweilig gute Fortsetzung – dachten zumindest viele in meinem Umfeld (mich eingeschlossen), als die ersten Trailer zu Respawns neuem Singleplayer-Abenteuer vor ein paar Monaten aufschlugen. Ganz ähnlich wie jedes neue Forza Horizon schrie das Gameplay einfach: Jau, wir nehmen alles, was ihr im Vorgänger mochtet, und machen es noch ein bisschen besser. Fall erledigt. Jedi-Ritter Cal Kestis würde noch größere Planeten erkunden, noch mehr Feinde mit noch mehr Lichtschwertstilen noch spektakulärer zerlegen. Dazu dann eine brandneue Geschichte über verzweifelte Jedi, das Imperium, Sturmtruppen, dunkle Lords – alles auf gewohnt hohem Respawn-Niveau, fertig verschnürt, und Star-Wars-Fans sind glücklicher als C-3PO im

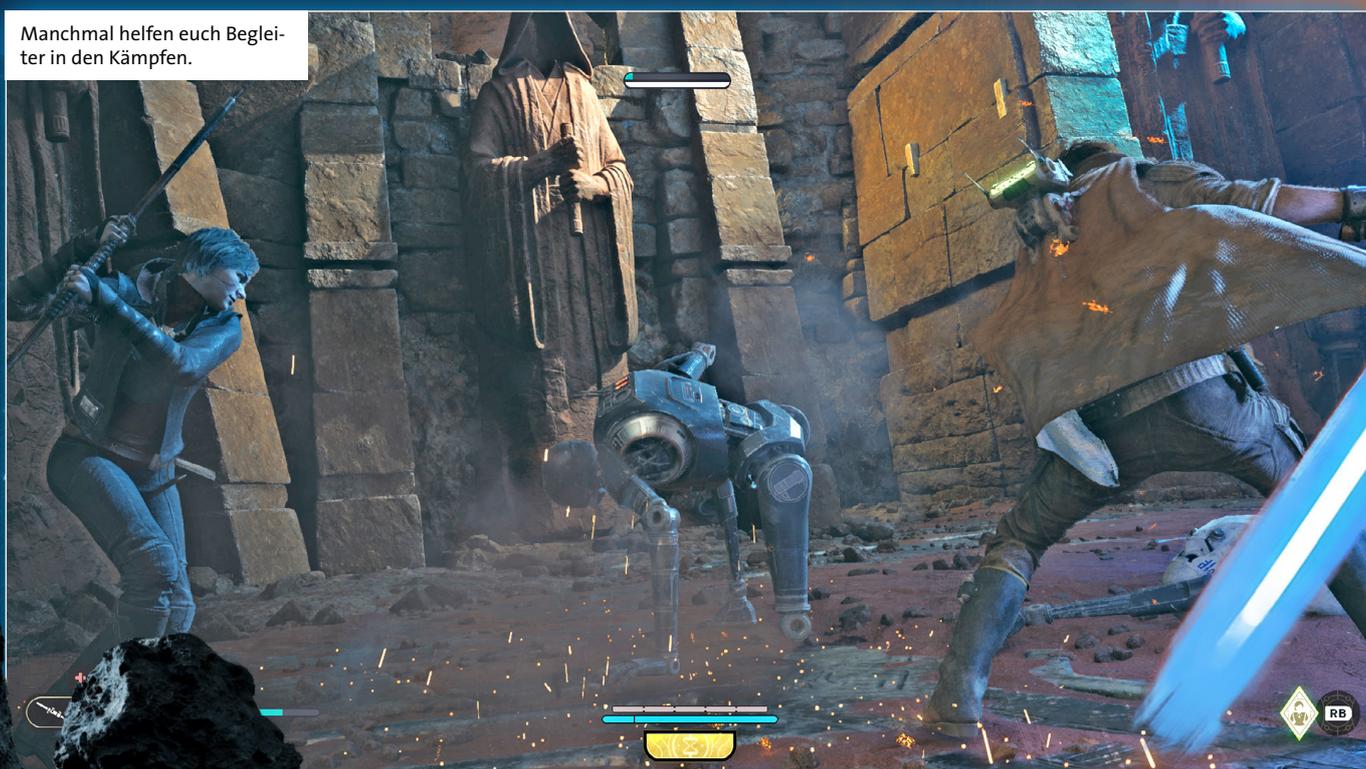
Ölbad. Was gibt es da also noch groß zu bere-den? Nun ... gut, dass ihr fragt. Entschlossen-er als Ben Quadinaros in seinem Pod-racer habe ich mich hinter das Gamepad geklemmt, Star Wars Jedi: Survivor durchge-spielt, möglichst viele Winkel der Spielwelt erkundet, jeden Schwierigkeitsgrad auspro-biert, die Geschichte erlebt und kann sagen: Wir müssen reden. Denn Survivor ist mehr als eine Fortsetzung. Es ist mehr als ein fan-tastischer Liebesbrief an das alte, das neue und das ganz, ganz neue Star Wars. Jedi: Survivor illustriert, worauf Disney mit dem aktuellen Krieg der Sterne hinauswill.

Was geht denn ab in Jedi: Survivor?

Klären wir die wichtigsten Rahmenfakten direkt im Schnelldurchlauf, damit wir rasch

zum spaßigen Part kommen: Jedi: Survivor spielt ein paar Jahre nach Jedi: Fallen Order, Cal Kestis ist jetzt waschechter Jedi-Ritter und ärgert mittlerweile hauptberuflich das böse galaktische Imperium. Auf den ersten Blick setzt Survivor auf die gleichen Game-play-Säulen wie der Vorgänger. Cal erkundet riesige Welten, klettert über windige Schluchten, erlernt immer neue Fertigkeiten und benutzt in erster Linie das Licht-schwert, um Feinde zivilisiert zu zer- kleinern. Im Detail funktioniert es dann aber doch etwas anders, dazu gleich mehr. Vorher kurz (und ohne Spoiler) zur Story: Survivor erzählt eine mitreißende Geschichte, aber auf andere Weise als noch Fallen Order. Der Vorgänger setzte ab Sekunde eins auf starke innere

Manchmal helfen euch Beglei-
ter in den Kämpfen.





Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch gut geschriebenen Storys motivieren.
- ... ihr gerne viel Zeit in Erkundung steckt.
- ... ihr mit dem Lichtschwert zaubern wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein präzises Hardcore-Kampfspiel erwartet.
- ... ihr permanent einen roten Faden braucht.
- ... ihr Fallen Order nicht gespielt habt.



Cal beherrscht von Anfang an alle Manöver aus dem Vorgänger – und baut darauf auf.



Konflikte – ein gebrochener Jedi-Padawan und eine gebrochene Jedi-Meisterin lernen gemeinsam, wieder an sich und die Galaxis zu glauben. In Survivor fehlt so ein innerer Konflikt über weite Strecken. Cal ist in sich gefestigt, es geht viel mehr um das Enthüllen von Mysterien, um das große Worldbuilding, das unter Disney seit Jahren vorangetrieben wird. Das Imperium bleibt etwa nicht die einzige Schurkenfraktion, außerdem spielt die Hohe Republik eine große Rolle, also Lucasfilms neue rund 200 Jahre vor den Kinofilmen angesiedelte Ära, die seit 2020 mit zig Büchern, Comics und Co. versorgt wird. Als Fan motiviert mich das ungemein mehr als die Zeffo aus Fallen Order, die jenseits des Spiels nahezu keine Rolle in Serien

und Büchern spielen. Außerdem greift Jedi: Survivor dutzende Stränge anderer Star-Wars-Serien und -Filme auf. Ich stoße auf Prequel-Kampfdroiden, erkunde ein altes Lucrehulk-Droidenkontrollschiff, außerdem spielt der geheime Pfad aus der gruseligen Obi-Wan-Serie eine große Rolle, das ISB aus »Andor«, ja, selbst ein paar Ideen der Sequels finden Eingang ins Spiel (zum Glück nicht zu viele). Dieser Entdeckerfokus sorgt aber auch dafür, dass die Story gerade in der Mitte ein bisschen ins Mäandern gerät und ich mich mitten in einer feindlichen Kampfstation frage: Worum geht's eigentlich gerade genau? Was will der Schurke nochmal warum? Und was will ich? Doch das macht Jedi: Survivor mit fantastischen Cha-

raktermomenten wieder wett. Wie schon Fallen Order hat auch der Nachfolger einfach Herz: Zwischen den Charakteren herrscht eine tolle Chemie, ihr werdet euch über jede der fantastisch inszenierten Zwischensequenzen freuen, lose Fäden aus dem Vorgänger finden ein befriedigendes Ende. Zum Finale hin bekommt Cal dann auch einen or-



Der Rancor ist ein furchterregender Feind, taucht später aber häufiger auf.



Respawn hat ein Händchen für neue Charaktere, die ins Star-Wars-Universum passen.

Fallen Order? Der abgestürzte Venator-Kreuzer auf Zeffo? Auf Koboh gibt es sowas oft. Einmal bin ich nebenbei auf eine riesige Bergsiedlung der Jawas gestoßen, die dort ganz routiniert ihren Geschäften nachgehen. Ihr könnt locker eine Stunde damit verbringen, nur diese eine Siedlung zu erklimmen und auf links zu drehen. Ich bin durch unterirdische Bunker getaucht, habe feindliche Lager erobert, optionale Bossfights gestemmt. In einer Höhle lauerte zum Beispiel ein gigantischer Rancor! Es macht unglaublich viel Spaß, Jedi: Survivor zu erkunden, weil es sich nun endlich richtig lohnt.

Sammelkram motiviert nun deutlich mehr

Fallen Order litt sehr darunter, dass der ganze Sammelkram nie wirklich motivierte. In jeder Kiste steckten bloß neue Ponchos oder Farben für meinen Droiden BD-1, die keinerlei spielerischen Mehrwert boten. Jedi: Survivor packt dieses Problem im großen Stil an und bekommt es zwar nicht zu 100 Prozent gelöst, findet aber neue Wege, das ausgiebige Erkunden zu belohnen.

Kosmetischer Firlefanz ist jetzt zum Beispiel deutlich cooler. Ich kann Dutzende Bärte, Frisuren, Hemden, Jacken und Hosen für Cal finden, darüber hinaus unzählige Lichtschwertgriffe und BD-1-Muster. Mein Cal lief beispielsweise lange als Kyle-Katarn-ähnlicher Revolverheld rum, dann als Klonkriegsgeneral, gegen Ende hingegen als eine Art Sifu-Meister. Ziemlich lässig.

Und falls euch kosmetischer Bums überhaupt nicht schert, dann frohlocket: Es gibt auch mehr Gameplay-relevante Boni. Neben zusätzlicher Lebens- und Machtenergie stößt Cal meist am Ende besonders harter Dungeons auf spezielle Perk-Medaillen, mit denen ihr euren Spielstil anpassen könnt. Damit könnt ihr beispielsweise mehr Schaden verursachen, aber auch mehr einstecken. Außerdem stößt ihr auf Koboh immer wieder auf Einwohner, die sich für eure

dentlichen inneren Konflikt, die Geschichte entwickelt spannende Wendungen, und all das gipfelt in einem spektakulären letzten Akt, der euch vor Spannung den Magen rumdreht. Kurzum: Jedi: Survivor erzählt eine großartige, wenn auch manchmal ein bisschen lose Geschichte in einer noch spannenderen Welt als bei Fallen Order. Und über diese Welt muss ich jetzt reden!

Die beste Open World, die keine ist

Ich hab's bereits gesagt: Auf dem Papier wirkt Survivor sehr wie Fallen Order. Cal bereist mehrere Planeten, findet dort haufenweise Geheimnisse, erlernt neue Fähigkeiten. Aber wie schon Luke auf Bespin lernen musste: In der Praxis kommt es dann doch manchmal anders als erwartet. In Jedi: Sur-

vivor gibt es einen zentralen Planeten, auf dem viel mehr Action abgeht als auf allen anderen: Koboh. Cal durchstreift dort zwar keine echte Open World, aber einen gigantischen Spielplatz aus Landschaften, versteckten Jedi-Tempeln, Forschungsstationen, Sümpfen, Wäldern, Canyons – manche Schauplätze dort sind fast so groß wie ein ganzer Planet in Fallen Order. Die restliche Handvoll an Welten ist zwar auch nicht unbedingt winzig, aber deutlich linearer als Koboh. Es gibt weniger Nebenaufgaben (manchmal gar keine), und wahrscheinlich kehrt ihr an den Großteil dieser Orte abseits der Hauptgeschichte bloß noch einmal zurück, um Kisten und Geheimnisse zu sammeln. Koboh hingegen ... uff. erinnert ihr euch an das eine große optionale Gebiet in

Weiter auf Seite 56 →



Die kleinen NPC-Dialoge sind ein Highlight des Spiels. Hier ein lästerndes Pärchen.

DIE TECHNIK

Star Wars Jedi: Survivor leidet auch nach dem Day One Patch unter massiven technischen Problemen. Selbst mit einer Geforce RTX 3080 oder 4090 schwankt die Bildrate teils massiv, ihr fällt bis auf 30 FPS unabhängig von euren Detailinstellungen. Außerdem gibt es störende Nachladeruckler. Die Entwickler versprechen zwar viele Performance-Patches in den nächsten Tagen und Wochen, aber auf Steam beklagt der Großteil der Spieler und Spielerinnen große Schwierigkeiten. So toll Jedi: Survivor als Spiel auch sein mag: Wir können nicht guten Gewissens eine Acht vor die Wertung schreiben und werten deshalb um elf Punkte ab. Und nochmal deutlich: Selbst mit High-End-Grafikkarten solltet ihr euch den Kauf aktuell sehr gut überlegen!

DIE SCHAUPLÄTZE

In Star Wars Jedi: Survivor dürft ihr mehr Planeten besuchen als im Vorgänger. Insgesamt sind es sechs, von den letzten beiden zeigen wir aber nichts, um euch nicht zu spoilern.

CORUSCANT



Der Startplanet Coruscant wirkt bisweilen wie ein Ausflug nach Night City aus Cyberpunk 2077. Raytracing lässt im Neonschein besonders die Muskeln spielen.



Coruscant besteht aus weiten Großstadtpanoramen im Kontrast zu ziemlich versifften Hinterhöfen.



KOBOH

JEDAH

ZERSTÖRTER
MOND

CORUSCANT

KOBOH



Auf dem zweiten Planeten Koboh beginnt das Abenteuer erst richtig. Mit abwechslungsreichen Landschaften ist er der Open-World-Planet von Jedi: Survivor.



Nur ein Beispiel für die Vielseitigkeit: Hier blickt ihr auf eine Siedlung der berühmten Bedlam Raiders. Im Hintergrund ein gigantisches Droidenkontrollschiff. Beides begehbar. Beides tödlich.

JEDHA



Den dritten Planeten Jedha kennen Fans aus dem Kinofilm Rogue One. Hier bereist ihr vor allem weitläufige Wüsten.



In der Wüste versteckt gibt's immer wieder versunkene Ruinen voller Schätze und Geheimnisse.

ZERSTÖRTER MOND



Der zerstörte Mond von Koboh ist etwas linearer als die anderen Planeten, aber immer noch riesig.



Hier durchstreift ihr tödliche Fertigungsfabriken.

LICHTSCHWERTSTILE



Eine Klinge: Solide Defen- und Offensive.



Zwei Klingen: Ihr wirbelt schnell in Feinde rein, verliert aber Defensivpotenzial.



Doppelklinge: Extrem stark gegen Gegnergruppen, aber recht fummelig gegen einzelne Feinde.



Blaster und Klinge: Ihr opfert im Nahkampf Optionen, könnt aber auf Distanz fies die Deckung zerschießen.



Parierstange: Jeder Hieb haut richtig rein, ist aber langsam und muss vor allem auch perfekt getimed werden.



Ihr müsst nicht mehr drei Machtkristalle sammeln, bevor ihr mehr Macht bekommt. Das passiert nun direkt.

Siedlung rekrutieren lassen, beispielsweise die Jawas. Richtig gelesen: Cal lässt in Survivor eine Siedlung florieren, zieht Pflanzen hoch, rekrutiert Leute, schaltet damit immer mehr Nebenbeschäftigungen frei, beispielsweise ein sehr cooles galaktisches Schach. All das könnt ihr getrost natürlich auch ignorieren, aber wer sich darauf einlässt, findet haufenweise zusätzliche kleine wie große Geschichten. Jedi: Survivor wird aber nie gänzlich die Enttäuschung los, wenn ich am Ende eines langen Pfades dann doch wieder nur einen kleinen Aufsatz für mein Lichtschwert finde. Aber hey: Anders als in vielen Ubisoft-Open-Worlds ist der Weg dahin meist richtig spannend!

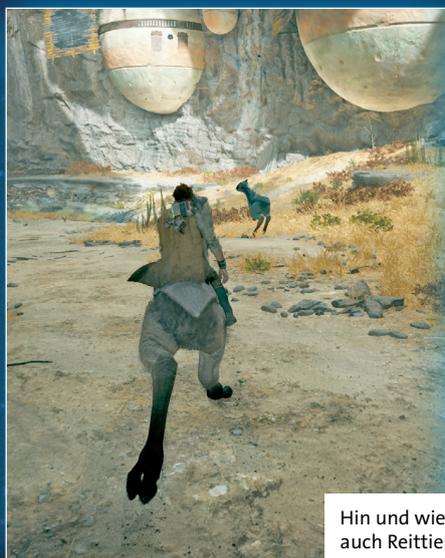
Das ist der Weg

Respawn meidet die Open-World-Fettnäpfchen von Ubisoft und Co., um stattdessen von The Legend of Zelda: Breath of the Wild zu lernen: Sammelkram ist dann am besten, wenn es Spaß macht, ihn zu finden. Cal startet direkt zu Beginn des Spiels mit dem kompletten Werkzeugkasten aus Fallen Order: Ich beherrsche Doppelsprünge, Machtzug und -schubser, Wandlaufen und, und, und. Folglich kann ich in den offenen Arealen gleich viel, viel mehr erkunden, zumal die neue Schnellreise mich ... na ja, schnell reisen lässt! Im Verlauf der Story erlerne ich weitere Fertigkeiten, die noch

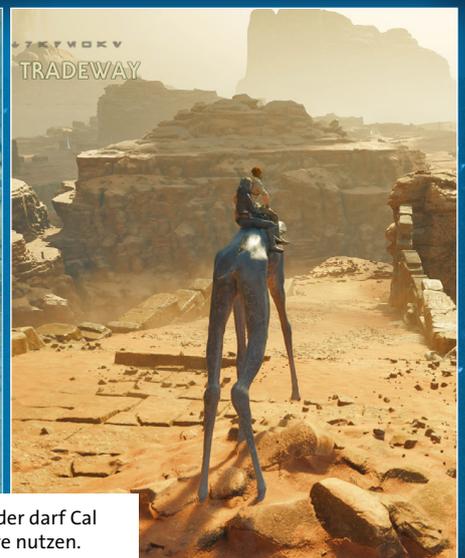
mehr Orte freischalten, aber in seiner Gewichtung ist Jedi: Survivor etwas weniger Metroidvania und dafür deutlich mehr offenes Action-Adventure der Marke Zelda.

Die Frage ist also vor allem: Könnt ihr eure Werkzeuge kreativ und clever genug einsetzen, um überall hinzukommen? Beispielsweise gibt's jetzt wie in Zelda jede Menge kleiner Tempel, die teils richtig viel Hirnschmalz erfordern. Oder Machtprüfungen, in denen ihr am Ende akrobatische Meisterleistungen vollführt, auf die selbst Darth Maul neidisch wäre.

Auch in den offenen Arealen finden sich unglaublich viele versteckte Passagen, Winkel, Bergpfade. Zum Beispiel klettere ich einmal das falsche Seil hoch und lande in einer Kampfdroidenwerkstatt mit viel zu vielen Feinden. Ich grübele eine halbe Stunde, wie ich so viele Gegner wegholze, werde dafür am Ende aber mit einer netten Geschichte und einer dickeren Machtleiste belohnt. Und mehr Macht macht einfach mehr Spaß. Außerdem könnt ihr in eurer eigenen Siedlung zum Beispiel einen sehr atmosphärischen Bosskampf finden, wenn ihr irgendwann rauskriegt, wie ihr die richtigen Türen dafür öffnet.



Hin und wieder darf Cal auch Reittiere nutzen.





Besonders cool fühlen sich immer Überraschungsangriffe aus der Höhe an.

NEW GAME PLUS

Anders als *Fallen Order* hat *Jedi: Survivor* direkt ab Release ein New Game Plus. Wenn ihr das Spiel abschließt, könnt ihr weiter die Welt erkunden oder ein komplett neues Abenteuer starten. Ihr behaltet alle Fertigkeitspunkte, Lichtschwertstile und Secrets, nur die storyrelevanten Fähigkeiten müsst ihr neu erlernen. Oh, und ihr könnt das Spiel modifizieren, beispielsweise durch noch gefährlichere Gegner.

Sammelkram ist in *Jedi: Survivor* also nicht nur schnöder Sammelkram, sondern immer verknüpft mit launigem und einzigartigem Gameplay. Cal Kestis lernt im Spiel weitere akrobatische Manöver, mit denen ihr gegen Ende der Kampagne Stunts vollbringt, die ich sehr selten in Spielen erlebe. Respawn erreicht zwar immer noch nicht die gleiche Präzision wie Genrekönig *Uncharted*, auf der anderen Seite wirkt Nathan Drake gegen Cals Talente auch wie ein Vierjähriger mit Stützrädern. Für das, was ich im Spiel mit dem Gamepad umsetze, ist die Bedienung präzise genug, und ich verzeihe Respawn, wenn ab und an mal einer der zahlreichen Sprünge ins Leere geht.

Wie sind denn die Kämpfe?

Und nun zum großen Zankapfel: den Kämpfen. Ich rede gar nicht um den heißen Dago-bah-Hüttenbrei herum – die Kloppereien in *Jedi: Survivor* haben ihre Probleme. Wenn Cal mit dem Lichtschwert Hiebe austeiht, Angriffe exakt im richtigen Augenblick pariert,

ausweicht, springt, dann merkt ihr gerade auf hohen Schwierigkeitsgraden, dass die Präzision einfach nicht so recht hinhaut wie beispielsweise beim Vorbild *Dark Souls*. Mal weiche ich gefühlt perfekt aus und glitche trotzdem in den Schlag des Gegners, mal verpufft mein Jedi-Gedankentrick viel zu früh, weil der kontrollierte Feind irgendwie zurückgesetzt wird. Und im hektischen Gefecht gegen Gruppen brauche ich schon sehr, sehr, sehr viel Feingefühl, um genau den einen Spionagedroiden aus dem Pulk ranzuziehen und auf die Kollegen zu schleudern, der dann auch Wirkung entfaltet.

Der Schwierigkeitsgrad schwankt zudem ab und an zwischen heller und dunkler Seite. Selbst auf dem höchsten der fünf Härtegrade sind viele Kämpfe ein Kinderspiel, gerade gegen imperiale Feinde, die gegenüber *Fallen Order* quasi gar nichts dazugelernt haben. Und dann gibt's wieder Brocken wie den Rancor, die mich mit einem Hieb auf die Bretter schicken – selbst auf zweitniedrigster Jedi-Padawan-Stufe. Das klingt aber

schlimmer, als es sich spielt, denn *Jedi: Survivor* will ja überhaupt kein Hardcore-Kampfspiel wie *Sekiro* oder *Devil May Cry 5* sein. Und auf der Haben-Seite bietet das Spiel eine ganze Menge: Neben Doppel- und Einzellichtschwert führt Cal zwei Schwerter gleichzeitig, wechselt zur Parierstangenklinge à la *Kylo Ren* oder – mein persönlicher Favorit – schwingt wie ein Revolverheld in einer Hand einen Blaster, in der anderen das Schwert (siehe Kasten).

Jeder der fünf Lichtschwertstile hat klare Stärken und Schwächen. Die Parierstangenvariante haut härter rein als *Baseball-Legende Babe Ruth*, schwingt aber schmerzhaft zäh und braucht sehr genaues Timing. Mit der Doppelklinge kontrolliert ihr dafür Gruppen gut, verliert aber im Duell Angriffskraft. Und weil ich nur zwei Stile gleichzeitig mitführen kann, muss ich ein bisschen planen.

Was bringt das Kämpfen?

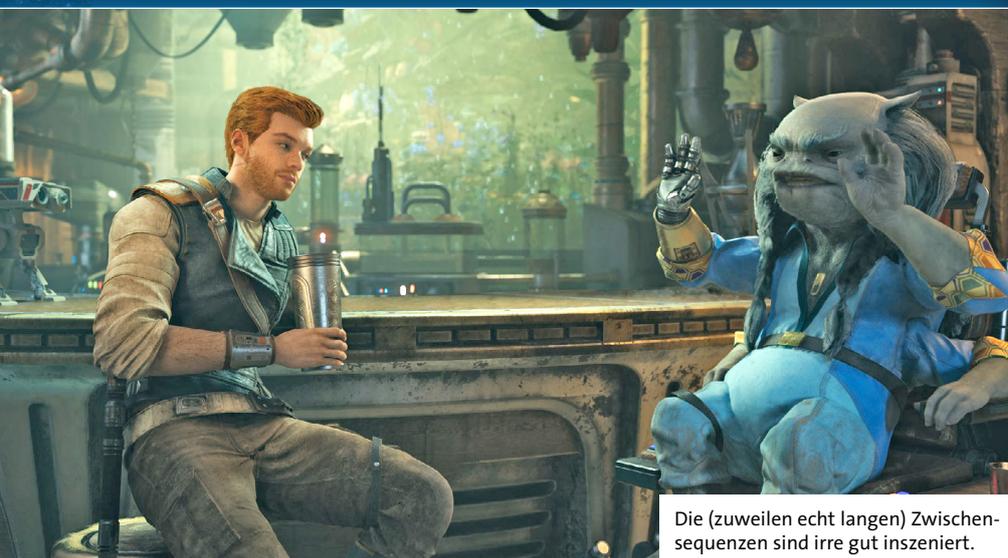
Wie im Vorgänger sammelt ihr mit Siegen und Entdeckungen Erfahrung und schaltet

MEINUNG

Petra Schmitz
@GameStar_de



Seit »*Star Wars 8*« bin ich ja raus aus dem Krieg der Sterne. Wobei: So tief wie *Dimi* war ich ohnehin nie investiert. Aber Respawn hat bei mir seit *Titanfall* nun mal einen Stein im Brett, und seit *Prince of Persia: The Sands of Time* kann ich zu kaum einem Spiel nein sagen, in dem man cool an der Wand entlanglaufen darf. Deswegen musste ich auch *Survivor* spielen. Und lustigerweise keckst mich daran genau das, was mich auch schon am ersten Teil aufgeregt hat: die Diskrepanz zwischen dem, was Cal in den Cutscenes kann, und dem, was ich mit ihm im Spiel zu schaffen vermag. Natürlich sind die Zwischensequenzen in *Survivor* (sofern sie nicht ruckelt oder der Sound verschoben ist) absolut fantastisch. Auf die Kameraarbeit sollte so mancher echte Film neidisch sein. Aber wieso darf Cal schon zu Beginn von *Survivor* in vielen Einspielern so ein cooler Checker sein, wenn er, sobald ich ihn steuere, in etwa so mächtig wie ein in Milch aufgeweichtes Brötchen ist? So etwas war schon vor 20 Jahren doof – und ist es heute noch mehr.



Die (zuweilen echt langen) Zwischensequenzen sind irre gut inszeniert.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Star Wars Jedi: Survivor ist eines dieser Spiele, die ich eigentlich nicht testen will. Ich musste für GameStar in 20 Stunden durch eine Kampagne hetzen, für die ich mir so gerne die doppelte Zeit reserviert hätte – denn die füllt das Spiel mit all seinen Nebenbeschäftigungen locker aus! Beim Spielen musste ich mir so oft ins Ohr kneifen, jetzt gefällt mir die Hauptquest zu folgen, statt wieder am Wegesrand irgend-einem Schrottdroiden nachzulaufen in der Hoffnung, dass ich dort irgendwas finde. Ihr könnt euch endlos auf Koboh und Co. treiben lassen, mit den Einwohnern plaudern, Gerüchten nachgehen, Lichtschwertstile perfektionieren.

Aber anders als bei vielen Open-World-Spielen ist die Story nicht bloß Mittel zum Zweck. Jedi: Survivor setzt die Geschichte des Vorgängers sinnvoll fort, schenkt mir herzerwärmende Momente und richtig bittere Wendungen. Ehrlich, während ich das hier tippe, trage ich immer noch ein klammes Gefühl in der Brust, obwohl ich das Ding seit mehr als 24 Stunden durch habe.

Ich bin so gespannt, was Disney und Co. in den kommenden Jahren mit der Hohen Republik, Cal Kestis und all den anderen neuen Figuren anstellen werden. Denn wenn »Obi-Wan«, »Boba Fett« und die Sequels eines gezeigt haben, dann, dass Lucasfilm immer dann am besten ist, wenn es die alten Legenden in Frieden lässt und stattdessen etwas so gutes Neues erschafft wie Jedi: Survivor. Aber meine Güte, ich muss mich trotzdem nochmal kurz darüber aufregen, wie mies aktuelle PC-Releases aktuell laufen. Die Performance von Jedi: Survivor war beim Testen manchmal unterirdisch – ich hoffe, Respawn bekommt das in überschaubarer Zeit in den Griff!

neue Manöver und diverse Buffs frei (beispielsweise kann ich irgendwann riesige Monster per Gedankentrick auf Sturmtruppen hetzen) – alles etwas umfangreicher als

Die Landungen der Mantis sind toll in Szene gesetzt.

in Fallen Order. Mit mehreren Gegnerfraktionen und allerlei fleischfressender Fauna stimmt auch die Gegnervielfalt, allerdings mit Abzügen in der B-Note, weil schon recht oft ähnliche Typen recycelt werden. Du kannst halt nur gegen so viele Spielarten von Wampas und Rancors kämpfen, bevor die Pelzfarbe keinen Unterschied mehr für dein Erleben macht. Und Sturmtruppen- und Droidenschützen geben sich in puncto Können und Intelligenz wenig. Schießen beide daneben. Was ja bekanntlich nicht an der dummen KI liegt, sondern genau so seit jeher in den Sternenkriegen war. Doch trotz aller Macken machen die Kämpfe in Jedi: Survivor einfach Spaß. Es wird nie alt, sich aus fünf Metern Höhe auf einen Pulk von Kampfdroiden zu stürzen, mit der Macht Sturmtruppen in die eigene Klinge zu ziehen oder mit einem spektakulären Finisher einen riesigen Rancor zu perforieren.

Wie stark ist die Macht denn nun?

Ich habe es eingangs gesagt: Star Wars Jedi: Survivor ist mehr als eine bloße Fortsetzung nach dem Motto »Größer und schöner und mehr von allem«. Es ist der entschlossenste Sprung in den neuen Star-Wars-Kanon, den Disney bisher gewagt hat. Es ist eine Multimillionen-Dollar-Produktion, die voll auf die Hohe Republik, auf neu entwickelte Charaktere und Fraktionen setzt. Und dieses Experiment gelingt Respawn auch.

Aber Jedi: Survivor ist eben auch genau das: eine Fortsetzung von Fallen Order, und zwar eine richtig, richtig gute. Das Spiel er-

weitert alle Stärken des Vorgängers, bietet eine großartige Erkundung der Spielwelt mit viel Akrobatik, eine tolle Geschichte, liebevolle Charaktere, spannende Schauplätze.

Hätten Kämpfe, Balance und vor allem die Technik noch ein bisschen Feinschliff auf den letzten Metern vor Release bekommen, dann wäre auch eine goer-Wertung drin gewesen. Aber hey, so gibt es wenigstens noch eine motivierende Zielgerade für den dritten Teil der Cal-Kestis-Saga. ★

STAR WARS JEDI: SURVIVOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 7700 / Ryzen 5 1400 GTX 1070 / RX 580 8 GB RAM, 155 GB Festplatte	i5 11600K / Ryzen 5 5600K RTX 2070 / RX 6700 XT 8 GB RAM, 155 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- wunderschöne Planeten
- ausdrucksstarke Charaktere
- Sound und Musik top
- spektakuläre Zwischensequenzen
- gute Vertonung

SPIELDESIGN

- toller Mix
- verbessertes Kampfsystem
- motivierende Erkundung
- abwechslungsreiche Aktivitäten
- fehlender Feinschliff

BALANCE

- fünf Härtegrade
- fünf Lichtschwertstile
- komplexere Upgrade-Möglichkeiten
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- Gegnertypen oft ähnlich

ATMOSPHÄRE / STORY

- herzerwärmende Charaktermomente
- High-Republic-Szenario
- BD-1
- gute Star-Wars-Atmosphäre
- Story mäandert manchmal

UMFANG

- sechs Planeten
- umfangreiche Spielzeit
- unzählige Geheimnisse
- New Game Plus
- mancher Sammelkram immer noch Füllmaterial

ABWERTUNG

Aufgrund großer Performance-Probleme, die selbst High-End-Grafikkarten in die Knie zwingen, müssen wir Jedi: Survivor drastisch abwerten.

FAZIT

Eine großartige Fortsetzung mit mitreißender Star-Wars-Geschichte, tollen Kämpfen und fataler Technik.



BD-1 kann erledigte Gegner für uns scannen, die Daten landen dann in unserem Kompendium.

