

Action

Peter Steinlechner



Jeder will Jedi. So ein Test wie der von **Star Wars: Jedi Knight 2** ist keine einfache Sache. Innere Stärke, Nerven wie Drahtseile und ein festes Gemüt gehören dazu. Nicht wegen des Spiels, sondern aufgrund der neugierigen Kollegen. Da bekämpfe ich hochkonzentriert feindliche Lichtschwertschwinger – und dann spaziert im Fünf-Minuten-Takt die halbe GameStar-Redaktion durchs Zimmer. »Na, wie isse denn?«, fragt der eine, »Taugt's oder saugt's?«, der andere. Anfangs möchte sich der Jedi-Ritter in mir noch beherrschen.

Doom ohne Kekse. Nur: Ein liebevoll gebrummeltes »Super, und jetzt raus hier!« reicht leider kaum. Spätestens, wenn ich zum sechstenmal höre, wie toll schon der Vorgänger war, stehe ich kurz vor dem Griff zum Macht-Spruch »Rage«. Seit kurzem hängt daher übrigens ein Hinweis an meiner Tür: »Störe nie einen Jedi. Falls doch, bring Kekse mit!« Ernsthaft: Eine langfristig so erstklassige Reihe wie **Jedi Knight** hat einen besonderen Reiz. Ich freue mich jedenfalls schon auf weitere »alte« Serien mit neuer Technik, sei es **Doom 3** oder **Duke Nukem Forever**. Von mir aus dürfen die Kollegen dann gerne wieder stören – sogar ohne Plätzchen.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
4	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	NEU	88%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
6	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	88%
9	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	4/02	87%
10	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
11	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
12	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
13	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
15	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
16	Return to Castle Wolfenstein (deutsch)	Ego-Shooter	1/02	85%
17	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
18	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
19	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
20	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
21	Giants	3D-Action	2/01	83%
22	Ghost Recon	Taktik-Action	1/02	82%
23	Alice	3D-Action	1/01	81%
24	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
25	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action sowie sonstige Actionspiele.

Action-Inhalt

Tests

Jedi Knight 2	66
Ghost Recon: Desert Siege	72
Stealth Combat	73
Tetris World	73

Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	HL: Day of Defeat 2.0	Taktik-Shooter-Mod	4/02	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

Star-Wars-Action, nächste Episode



Jedi Knight 2

Kyle Katarn schwingt wieder das Lichtschwert: Im jüngsten Star-Wars-Spiel liefern Sie sich mit Jedi-Rittern die spektakulärsten Lichtschwert-Kämpfe aller 3D-Zeiten.



Auf CD/DVD:
• Multiplayer-Duell
• Video-Special



Im Tipps-Teil:
Lösung, Teil 1



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Es leben Wesen in einer Galaxis weit, weit entfernt, die blicken ernst und reden viel von Hell und Dunkel. Meist wickeln sie sich in weite Gewänder, leben im Zölibat und hören auf Namen wie Obi-Wan Kenobi, Darth Vader, Qui-Gon Jinn oder Luke Skywalker. Dass es sich bei diesen Gestalten nicht um die Mitglieder einer finnischen Punkrockband handelt, sondern um knallharte Kämpfer, ist allerdings längst bis in unser Sonnensystem vorgedrungen. In

den Weiten von George Lucas' Sternenkriegs-Universum existiert aber noch ein anderer prominenter Mächtiger. Der pfeift auf übertriebene Vergeistigung, kleidet sich anständig und ist sogar verliebt: Kyle Katarn. Im Ego-Shooter **Jedi Knight 2** übernehmen Sie die Aufgabe, dem ehemaligen Söldner und handfesten Streiter fürs Gute bei der Rettung der Galaxis zu helfen. Auf gewaltigen Raumstationen, wüsten Planeten und in der prächtigen Wolkenstadt Bespin

liefern Sie sich flotte Gefechte verbliebenen Sturmtruppen des bösen Imperiums. Begleitet vom Brummen der Lichtschwerter verkloppen Sie in dramatischen Schlachten unzählige Widersacher, hauen Raumpiraten die Macht um die Ohren und sammeln aus der hohlen Hand Kampfrobotern Blitzstrahlen vor den Latz. Bereits in zwei Vorgängertiteln, noch von LucasArts selbst produziert, stritt Katarn für das Gute. Das dritte Abenteuer stammt aus der 3D-Schmiede Raven Software (**Helden, Star Trek: Voyager**); für stimmungsvolle 3D-Grafik sorgt die schon ganz leicht angestaubte **Quake 3-Engine** von id Software.

Schwert am Nagel

Etwas mehr als acht Jahre sind im **Star Wars**-Universum seit der Schlacht um Endor und dem Ende von Senator Palpatine vergangen. Zwar sorgen imperiale Resttruppen weiter für Ärger, trotzdem hat Kyle Katarn seine Jedi-Mächte mitsamt Lichtschwert an den Nagel gehängt. Gelegentlich absolviert er für die Neue Republik noch kleinere Einsätze, aber am liebsten beschäftigt er sich mit seiner Freundin Jan Ors. Das Spiel beginnt, als die beiden im Auftrag von Präsidentin Mon Mothma zum Planeten Kejim reisen. Denn die eigentlich simple Mission läuft rasch aus dem Ruder, Horden von Sturmtruppen attackieren. Plötzlich steht Kyle vor einem echsenköpfigen Lichtschwertschwinger namens Desann, unterliegt sofort im Kampf und wird – scheinbar? – Zeuge von Jans Tod.

Diese ersten fünf Missionen bestehen Sie ausschließlich mit

konventionellem Schießprügeln. Erst dann treffen Sie auf der Jedi-Akademie Luke Skywalker, schlagen erneut den Weg der Jedi-Ritter ein und retten das Universum vor einer unsichtbaren Bedrohung.

R2 darf wuseln

Ihr intergalaktisches Abenteuer führt Sie durch eine Kampagne mit 23 Missionen. Sie sind in der Wolkenstadt Bespin unterwegs, lernen die Schmugglersiedlung Nar Shaddaa kennen – Geburts-



Wenn Kyle Katarn stirbt, sehen Sie das in Zeitlupe.

ort von Jabba the Hutt – und kämpfen im Sumpfgelände bei der Jedi-Akademie auf Yavin 4. Fast alle Schauplätze sind gigantisch groß und weit verzweigt, die stark begrenzten Areale bisheriger Titel auf **Quake 3**-Basis kennt das Programm kaum. Die meiste Zeit verbringen Sie in Innengebieten wie gewaltigen Flug-



Luke Skywalker (links) kämpft kurz an Ihrer Seite.

Facts

- 23 Missionen
- 22 Gegnertypen
- 12 Waffen
- 16 Machtfähigkeiten
- 7 Mehrspieler-Modi
- 15 Multiplayer-Levels



In einer verlassenen Bergwerksmine finden Sie neue Gerätschaften und alte Feinde – imperiale Sturmtruppen.

hangars, Kontrollzentren oder Raumschiffen; eher selten dürfen Sie mal frische Luft schnuppern. Die imposanten Umgebungen bringen die Stimmung der Filme liebevoll auf den PC-Bildschirm. Von der typischen Architektur des früheren Imperiums über umherwuselnde R2-Einheiten bis hin zu Hallen voller

stillgelegter TIE Fighters– selbst abgebrühten **Star Wars**-Jüngern verschlägt es angesichts der authentischen Atmosphäre stellenweise die Sprache. Dennoch: Einige Orte wirken arg künstlich, beispielsweise in Reparaturstationen mit sinnlosen Labyrinth, in denen selbst nervenstarke Wookie-Mechaniker nur ent-

nervt den Pelz schütteln würden. In jedem Einsatz müssen Sie ein bis drei Aufgaben erfüllen, etwa Schilde deaktivieren, Verteidigungsanlagen ausschalten oder auch mal den alten Gauner Lando Calrissian aus dem Knast befreien. Ohne Ballern kommen Sie im Spiel nicht voran; gleichzeitig müssen Sie immer wieder

Rätsel lösen. An einer Stelle gilt es jedes Aufsehen zu vermeiden, sonst ist die Mission vorbei. Nach Schalterrätseln erscheinen oft neue Gegner, doch der Feindnachschieb ist nicht unendlich. Nur selten sind Sie mit Verbündeten unterwegs: Skywalker etwa kämpft später kurz an Ihrer Seite, genauso wie Lando oder Jan.

Macht-Kräfte – solo und Multiplayer

Solo- und Multiplayer

Schub: Mittels Geisteskraft bringt der Jedi selbst größere Gegnergruppen aus dem Gleichgewicht



Griff: Flüchtende Feinde halten Sie damit in Ihrer Nähe – oder ziehen Angreifer mit der Waffe aus den Fäusten.



Geschwindigkeit: Die verzerrte Perspektive zeigt, dass alles verlangsamt ist – wichtig für einige Puzzles.



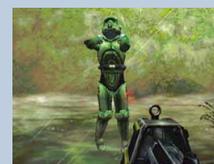
Blitz: Eine elektrische Entladung zwingt Sturmtruppen, vor allem jedoch Kampfroboter schnell in die Knie.



Geistestrick: Der gegnerische Verstand wird vernebelt – das funktioniert jedoch nur bei schlichten Gemütern.

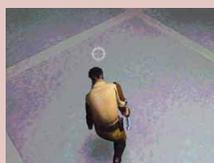


Würgegriff: Wie Darth Vader können auch Sie mit geistiger Kraft dem Feind die Luft abschneiden – ziemlich fies.



Nur Multiplayer

Team-Heilung: Auf Knopfdruck geht es dem Multiplayer-Team besser. Im Solospiel: einfache Heilung.



Sicht: Ein leuchtendes Kraftfeld legt sich um alle Figuren, die Sie nun sogar durch Mauern sehen.



Schutz: Ein Energieschild bewahrt den Jedi vor physikalischen Angriffen – saugt jedoch aber viel von Mana.



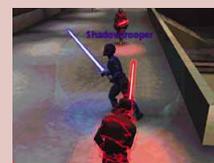
Absorption: Solange diese Macht aktiv ist, verwandeln Sie feindliche Macht-Angriffe in Lebensenergie.



Entzug: Damit klauen Sie dem Gegner eine wichtige Kraft – sein Mana landet in Ihren Vorräten.



Rage: Erhöht kurzfristig Kampfstärke und Geschwindigkeit, anschließend sind Sie stark geschwächt.





Selbst gegen die kräftigen **Kampfroboter** des ehemaligen Imperiums haben Sie mit dem Lichtschwert eine gute Chance.

Galaktische Freiheit

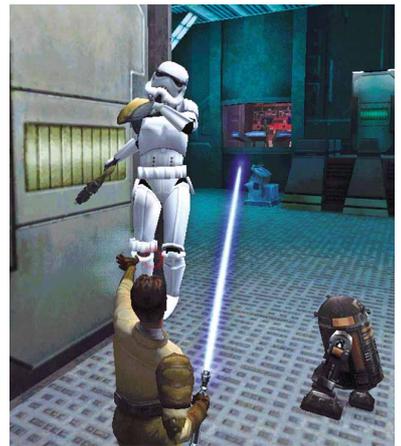
Die Levels sind weniger linear als etwa in **Star Trek: Voyager** angelegt, sondern vermitteln ein Gefühl echter Freiheit. Spielerisch ist das jedoch längst nicht immer angenehm: Häufig sprinten Sie

wiederholt vom einen Ende des Einsatzortes zum anderen, um diverse Schalter korrekt zu betätigen. Immer wieder stehen Sie vor Abzweigungen – ohne irgendeinen Hinweis, welcher Weg der richtige ist. 3D-Action-Frischlinge kann das durchaus

überfordern – zumal das Entwicklerteam auf Übersichtskarten verzichtet hat. Überhaupt stellen Sie sich als Jedi oft geistige Herausforderungen. Nach dem ersten Treffen mit Skywalker etwa erwarten Sie zunächst knackige 3D-Rätsel rund um



Die **Sumpflandschaft** vor der Jedi-Akademie auf Yavin 4 ist voll von gut getarnten Sturmtruppen.



Per **Macht** würgen wir hier einen Gegner.

frisch gelernte Macht-Sprüche, bevor Sie wieder den Lasersäbel in der Faust halten. So müssen Sie per »Schub« Symbole korrekt anordnen oder mit »Geschwindigkeit« das perfekte Timing zwischen Plattformen und beweglichen Brücken ausbaldornern. Zwischendurch kontrollieren Sie sogar per Fernsteuerung Roboter, sehen das Geschehen aus deren Hightech-Augen und erreichen Schalter, die für Kyle sonst unzugänglich wären.

Selbst auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade ist **Jedi Knight 2** sowohl in Sachen Rätsel wie Kämpfe herausfordernd, vereinzelt sogar frustrierend. Den Spielstand dürfen Sie jederzeit sichern, allerdings dauert selbst das Schnellladen bis zu acht Sekunden. Die Gesamtspielzeit ist

Technik-Check

Auflösung

Das größte Leistungs-Plus erzielen Sie mit einer niedrigeren Auflösung. Im Register Grafik des Setup-Menüs können Sie vordefinierte Grafikqualitäten Ihrer PC-Leistung angleichen.

RAM/Festplatte

Das Lichtschwert schwingen Sie erst ab 128 MByte RAM. Mit 256 MByte verkürzen sich die Ladezeiten deutlich. Die Vollinstallation von Jedi Knight 2 belagert rund 604 MByte Festplattenplatz.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die allgemeine Farbtiefe und die Texturfarbtiefe auf 16 Bit. Bei langsameren Systemen bringen geringere Texturdetails und deaktivierte dynamische Lichter mehr Frames.

TIPP 2: Aus der Quake-3-Engine kitzeln Sie weitere Frames mit einer reduzierten oder deaktivierten Schatten-Darstellung heraus.

TIPP 3: Kleinere Leistungszuwächse erhalten Sie mit abgeschalteten Wandtreffern sowie geringeren Geometriedetails.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Gef. 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 500 MHz	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 866 MHz	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.200 MHz	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Gut. Als du geschlafen hast, habe ich den Stützpunkt der Neuen Republik auf Sullust angezündet. In der Vergangenheit waren sie nicht sehr interessiert an Kartan flüchtet mit Haudegen **Lando Calrissian**.



Mit der Macht »Blitz« und per Wookiee-Armbrust putzen Sie auch größere Gruppen locker weg.

übrigens recht lang und beträgt – je nach Ihrem Können – mindestens 20 Stunden.

Leise summt das Licht

Da mögen die Waffenschmieden der Ex-Widerständler noch so ausgeklügelte Blaster-Rifles ausspucken: Ein echter Jedi setzt auf den Lichtsäbel. Kyles blau schimmernde Energieklinge ist die stärkste Waffe im Spiel – und macht am meisten Spaß. Sobald sie aktiviert ist, wechselt das Programm von der Ich- in eine Verfolgerperspektive; das dürfen Sie übrigens auch abschalten. Im Schwertmodus haben Sie nur eingeschränkt Kontrolle über die Waffe. Katarn schlägt grundsätzlich in der jeweiligen Laufrichtung zu, welches Körperteil er anvisiert, bestimmt das Programm. Das mag etwas öde klingen, doch Sie sind mehr als ausgelastet damit,

dem Gegner auszuweichen und ihm nach Möglichkeit in den Rücken zu springen. Netter Gag: Wenn sich zwei Lichtschwerter »verhaken«, müssen Sie den Feind durch ein Klickstakkato zurückwerfen.

Im Spielverlauf bekommt der Hauptheld drei dezent unterschiedliche Lichtschwert-Kampfstile beigebracht. Der erste ist vor allem für größere Gruppen einfacher Feinde gedacht, der letzte arbeitet besonders effektiv gegen einzelne, starke Jedis. Allerdings gewährt er weniger Deckung, und Sie laufen Gefahr, einen finalen Treffer zu kassieren. Der mittlere ist ein Kompromiss zwischen den beiden – halbwegs gute Deckung, aber gegen wirklich starke Opponenten haben Sie damit weniger Chancen. Auch auf Distanz funktioniert das Schwert jetzt, mit der zweiten Maustaste schleudern Sie es in



Im Reaktor treffen Sie den Werkschutz und müssen viel hüpfen und springen.

Multiplayer-Modus

In Sachen Multiplayer bietet Jedi Knight 2 deutlich mehr als vergleichbare Programme der letzten Zeit. Raven liefert **15 Mehrspieler-Arenen** mit, unter anderem schöne Levels auf Grundlage der Wolkenstadt Bespin, des Todessterns oder von imperialen Laboratorien. Das Programm unterstützt sehr **kampfstarke Bots**, in Netzwerk-Partien ersetzen die auf Wunsch automatisch menschliche Mitspieler – und umgekehrt. Das Programm enthält **28 Figuren-Modelle**. Die Multiplayer-Partien sind vielseitig konfigurierbar. Sie können beispielsweise konventionelle Waffen oder Lichtschwerter verbieten, den Einsatz von Macht verhindern oder nur bis zu bestimmten Wirkungsstufen zulassen.



Im Duell kämpft Jedi gegen Jedi.

Frei für Alle

Das klassische Deathmatch, jeder kämpft gegen jeden, je nach Einstellung mit Macht, Waffen oder dem Lichtschwert. Lässt sich auf elf Karten spielen.

Team-FFA

Wie Frei-für-Alle-Modus, allerdings treten zwei Teams gegeneinander an. Elf Maps sind dafür vorgesehen.

Holocron-FFA

Anders als im Frei-für-Alle müssen Sie Macht-Sprüche erst in Form kleiner Würfel einsammeln, bevor Sie sie benutzen können; elf Karten.

Jedi-Meister

Eine weitere Deathmatch-Variante. Es gibt nur ein Lichtschwert – und nur wer das hat, kann überhaupt Punkte sammeln. Wenn er stirbt, gibt er es an seinen Bezwinger weiter; elf Karten.

Duell

Der klassische Lichtschwert-Zweikampf. Gibt's nur in einer Variante, allerdings lassen sich Schusswaffen und die Macht-Zauber ein- oder abschalten. Fünf Karten liefert Raven Software mit.

Capture-the-Flag

Das klassische Flagge-Fangen, bei dem zwei Teams versuchen, jeweils die gegnerische Fahne ins eigene Lager zu bringen. Vier Karten sind dafür vorgesehen.

Capture-the-Ysalamari

Eine härtere CTF-Variante. Statt einer Fahne müssen Sie ein Ysalamari (kleine Echse) stibitzen. Die nimmt dem Träger allerdings alle Macht-Sprüche – er wird verletzbarer und muss mit den konventionellen Waffe noch besser umgehen können; vier Karten.

Richtung Gegner – später lernen Sie sogar, dabei die Flugrichtung zu beeinflussen.

Geheimnisvolle Gabe

Zu Beginn haben Sie genauso viele Macht-Fähigkeiten wie jeder dahergelaufene Imperiale – nämlich keine. Erst mit der Zeit bekommen Sie immer mehr von den mysteriösen Kräften, außerdem werden sie im Spielverlauf in bis zu drei Stufen weiter ausgebaut. Mit Darth Vaders legendärem Würgegriff etwa können Sie Opfer zu Beginn lediglich emporheben, später richtet die gleiche Aktion ordentlich Schaden an. Besonders wichtig ist der Macht-»Sprung«.

Jörg Langer



Mein Lieblings-Shooter

Schon Dark Forces hatte es mir angetan, und Jedi Knight fand ich klasse. Und von Jedi Outcast kriegt mich selbst Darth Vader nicht weg! Nirgendwo fliegen mir die Laserstrahlen so schön animiert um die Ohren, in keinem anderen SF-Spiel fühlt sich die Umgebung so echt an.

Klar, ab und zu hänge ich an einem Rätsel fest. Das nervt etwas, zumal die alte Devise »Lauf möglichst weit weg von der Tür, dort liegt die Codekarte« noch gilt. Und die deutsche Version ist arg schlampig übersetzt. Doch Jedi Knight 2 fordert mein Hirn ebenso wie meinen Triggerfinger. Mein aktueller Lieblings-Shooter!

Florian Stangl



Pfadfinder vor!

Bin ich Jedi-Ritter oder Pfadfinder? Anfangs irritierte mich der ausgiebige Orientierungslauf durch die imperiale Station ein wenig, da ich auf Macht-Einsatz

und Lichtschwert-Duelle fixiert war. Stattdessen fordern Schalterrätsel und ähnliche Puzzles Denkvermögen und Orientierungssinn.

Schnell war aber klar, dass es keine Schikane ist, sondern das Bemühen der Entwickler, den Actionfreund stärker herauszufordern als in anderen Ego-Shootern. Die Mischung ist hervorragend gelungen. Der Rätselanteil ist hoch, nur selten unfair oder nervig. Im Mehrspieler-Modus darf ich dagegen nach Herzenslust per Lichtsäbel fechten oder mit Knarren ballern. Dank der genialen Macht-Mittel unterscheidet sich Jedi Knight 2 wohltuend vom üblichen Raketenwerfer- und Railgun-Einerlei.

An den Terminals erwarten Sie gelegentlich **Schalterrätsel**.



Peter Steinlechner



Starke Macht

Ich glaube wieder an Star Wars! Nachdem meine Begeisterung durch den letzten Film eingeschränkt war, hat Jedi Knight 2 die Freude an Lichtschwertern

und der Macht wieder vollständig hergestellt. Es macht unglaublich viel Spaß, sich durch diese prächtig animierten Sturmtruppen zu schnetzeln, oder per Zaubersprung in den stimmungsvollen Raumstationen umherzuhausen. Vor allem die Lichtschwert-Schlachten sind toll und sogar deutlich besser als im Vorgänger.

Überflüssiger Denksport

Einzig echtes Problem sind eine Hand voll frustrierender Rätsel, einige davon kann man nur mit Glück (oder unserem Tipps & Tricks-Teil) lösen. Mir wäre es lieber gewesen, Raven hätte auf sämtliche Schalterpuzzles verzichtet. Den langfristigen Spielspaß trübt das aber erstaunlich wenig – denn sobald wieder die Waffen sprechen, vergesse ich alles andere rasch. Meine Empfehlung: Zugreifen! Jedi Knight 2 ist der beste Ego-Shooter seit langer Zeit.

Der steht Ihnen immer zur Verfügung, solange Sie über ausreichend der sich langsam selbst regenerierenden Zauberenergie verfügen. Erst reicht er nur für kleine Hopper, in Stufe drei tolen Sie damit wie ein Gummiball durch die Levels. Anders als im Vorgänger steigen die Fähigkeiten automatisch zu Beginn der Mission, in der Sie dann tatsächlich nützlich sind.

Großkalibrige Knarren

Acht konventionelle Kampfgeräte sammeln sich im Spielverlauf in Ihrer Waffenkammer. Die Palette reicht von der einfachen Blaster-Wumme über ein Scharfschützengewehr bis hin zum höchst effektiven Marr-Sonn PLX-2M Raketensystem. Außerdem gibt's drei Arten von Detonationskörpern – in der Kampagne spielen allerdings nur die Granaten eine Rolle. Die beiden Minen-Versionen sorgen vor allem für explosive Überraschungen in Multiplayer-Partien.

in der Kampagne spielen allerdings nur die Granaten eine Rolle. Die beiden Minen-Versionen sorgen vor allem für explosive Überraschungen in Multiplayer-Partien.

Sturm der Feinde

Eines hat sich seit den Tagen des Imperiums nicht geändert: Immer noch hetzt das Böse Ihnen Scharen von Sturmtrupplern vor den Lichtsäbel. Die Jungs machen den mit Abstand größten Teil der Gegnerschar aus – in zwei optischen Varianten und mit wechselnder Bewaffnung. Andere alte Bekannte aus dem **Star Wars**-Universum sind die zweibeinigen Panzer vom Typ AT-ST, gelegentlich auch Weequay-, Gran- sowie Rodianer-Aliens. Ein paar neue Opponenten hat Raven ebenfalls entworfen, besonders ein rundlicher Kampfroboter hat uns prima gefallen.

Spannender sind allerdings die Kämpfe gegen Dunkle Jedis. Gegen die haben Sie ausschließlich per Lichtschwert eine Chance – und mit fixen Reflexen. Denn selbst die Standard-Ritter wirbeln wild übers Gelände, ein paar besonders aufgemotzte



Achtung, Spoiler: Diesen schicken **AT-ST** dürfen Sie nicht nur von außen betrachten...

Zwischengegner verfügen außerdem über kräftige Macht-Zauber. Insgesamt setzt die KI keine neuen Maßstäbe, arbeitet jedoch solide: Größere Gegnergruppen attackieren zwar nicht wirklich koordiniert, gruppieren sich aber meist ringförmig um Sie. Die Feinde weichen geschickt aus und ergreifen auch mal die Flucht.

Deutsche Version

Hierzulande erscheint das Programm komplett lokalisiert. Ärgerlicherweise sind viele der Texte holprig übersetzt, die Bezeichnung für Schlüsselkarten etwa erinnert mit »Imperiale Versorgungskarte« eher an einen Rentenantrag. Auch einige

Stimmen wirken unpassend, vor allem die der Hauptfigur. Immerhin bekam Luke Skywalker den gleichen Sprecher wie in den Filmen verpasst. Auch inhaltliche Entschärfungen gibt es – im US-Original trennt der Lichtsäbel durchaus mal Gliedmaßen oder Köpfe ab. **PS**



Ein **Rodianer** will seinen Boss schützen.

Star Wars: Jedi Knight 2

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Raven Software Publisher: Activision, (0190) 510 055 Preis: ca. 45 Euro

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Duell, Capture-the-Flag und 4 andere

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 680 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 866 MHz 256 MByte RAM 680 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 680 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

C&C Renegade (87%, GS 4/02)
Flotte und abwechslungsreiche Kämpfe im C&C-Universum, zahlreiche steuerbare Vehikel.

Star Trek: Voyager (87%, GS 11/00)
Einfacher und kürzer als Jedi Knight 2. Viele gescriptete Ereignisse, setzt stärker auf KI-Begleiter.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Erstklassiger und herausfordernder Ego-Shooter.





Die Wüste bebt

Ghost Recon Desert Siege

Acht neue Solo-Missionen im fernen Afrika fordern alles von Ihrem Team aus sechs UN-Elitekriegern.



Alarmstufe Rot: Plötzlich saust ein Jeep mit wild schießenden Gegnern auf Sie zu.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Die Welt findet einfach keine Ruhe. Kaum haben Sie im Taktik-Shooter **Ghost Recon** für Frieden im Kaukasus gesorgt, droht schon der nächste

Konflikt. Diesmal in Afrika: Äthiopische Einheiten blockieren Hilfslieferungen für Eritrea. Die UNO findet das wenig lustig und schickt Sie in der Missions-CD **Desert Siege** in die Wüste. Am Spielprinzip ändert sich nichts: Aus der Ich-Perspektive steuern Sie jeweils eines von maximal sechs Teammitgliedern; per Knopfdruck wechseln Sie zwischen den Kameraden. Die anderen agieren selbstständig oder wuseln auf einer einblendbaren Karte dorthin, wo Sie sie am besten gebrauchen können.

Wilde Vehikel

Die acht Einsätze unterscheiden sich kaum von denen des Hauptprogramms. Wieder absolvieren Sie jeweils zwischen zwei und vier Missionsziele.

Dabei retten Sie beispielsweise Arbeiter, besorgen eine Karte mit Infos über ein Minenfeld oder machen einen Warlord dingfest. Wegen der teils sehr flachen und beinahe immer baumlosen Landschaft finden die Scharmützel zumeist über größere Distanzen statt, Scharfschützen sind also noch wichtiger als in **Ghost Recon**. Gelegentlich fordert das Programm jedoch auch Reflexe pur – etwa, wenn Ihnen unvermutet ein Jeep mit wild ballernden Feinden entgegendüst, was im Kaukasus noch nicht vorkam.

Die Mehrspieler-Modi sind um zwei Varianten gewachsen; sowohl in »Siege« wie in »Domination« kämpfen zwei Teams um Geländegewinne. In der Kampagne treten Sie mit

den bekannten Waffen an; ausschließlich bei Netz-Partien finden Sie neun neue Kampfgeräte. Darunter sind so exotische Bleischleudern wie das russische Sturmgewehr Groza mit einer Schussfrequenz von immerhin gut 700 Kugeln pro Minute – die Variante im Spiel enthält sogar gleich noch einen Granatwerfer. **PS**



Nur mit **Schleichen** und Glück kommen Sie in den großen Karten derart nah an den Feind.

Ghost Recon: Desert Siege

Genre: Taktik-Action-Addon Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Redstorm Publisher: Ubi Soft, (0180) 555 49 38 Preis: ca. 25 Euro

MULTIPLAYER

Internet (36 Spieler) Netzwerk (36 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, Cooperative, Domination

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Operation Flashpoint (87%, GS 7/01)
Taktik-Shooter mit besserer Story und fesselnder Atmosphäre, außerdem dürfen Sie Vehikel steuern.

Delta Force Land Warrior (80%, GS 1/01)
Das Programm prätzt mit riesigen Voxel-Außenarealen; restliche Grafik eher schwach.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Gelungenes Addon für Taktik-Actionspieler.



Peter Steinlechner



Auf nach Afrika

Schon **Ghost Recon** hat Ihnen richtig gut gefallen? Prima, dann können Sie auch bei **Desert Siege** beruhigt zugreifen. Mit dieser Missions-CD legt Redstorm genau das vor, was Fans erwarten: Acht neue Missionen, die so spannend gestrickt sind wie die im Hauptprogramm. Abgesehen von den Vehikeln fehlen allerdings echte Überraschungen. Aber das so ganz andere Szenario hat mir gereicht, damit sich kein Gefühl der Wiederholung einstellt. Besonders hoch rechne ich den Entwicklern auch an, dass sie in Sachen Schwierigkeitsgrad nicht übertrieben haben.

Tetris Worlds

Klötzchenregen, Teil 54.232.



Mit farbigen Steinen räumen sie Klötzchenmüll vom Bildschirm.

Das unverwüthliche Stapel-Prinzip von **Tetris** funktioniert auch in der neuesten Auflage **Tetris Worlds**. Vor bunten 3D-Hintergrundgrafiken plumpsen sieben geometrische Figuren zu Boden, die Sie per Tasta-

tur möglichst lückenlos arrangieren sollen. Perfekte Reihen lösen sich in Wohlgefallen auf, woraufhin der Turm ein Stück nach unten sackt. Stößt der Haufen an den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel aus. In den sechs Welten warten zusätzliche Aufgaben: Mal müssen Sie fünf Kettenreaktionen auslösen, mal farbige Klötze passend zueinander kombinieren. Richtig neu ist jedoch keiner dieser Modi. Dafür funktioniert die für ein Geschicklichkeitsspiel wichtige Steuerung einwandfrei. Ein Geisterstein zeigt vorab, wo und in welcher Position der nächste Klotz landen wird. Vier Spieler dürfen gleichzeitig an den Monitor. Die dudelige Fahrstuhlmusik schalten Sie jedoch besser gleich aus. **MS**

Markus Schwerdtel

Zum Klotzen

Tetris World ist ein heißer Anwärter auf das überflüssigste Spiel des Jahres. Zugegeben: Für kurze Zeit macht es mal wieder einen Riesenspaß, die Steinchen aufzurichten. Doch das Programm bietet trotz der sechs Spielmodi nichts, was ich nicht schon (oft sogar besser) in mittelmäßigen Shareware-Klons hätte. Schade um die bunte Grafik – Die hätte sich THQ für einen innovativeren Titel aufsparen sollen.

Tetris Worlds

Genre: Geschicklichkeitsspiel Anspruch: Einsteiger Sprache: Deutsch
Entwickler: Blue Planet Publisher: THQ, (0190) 505 511 Preis: ca. 25 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)
Vier Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Puzzle-Wettlauf

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
120 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Mangelhaft
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Befriedigend

Überflüssiges Remake ohne frische Ideen.



Stealth Combat

Abenteuer mit dem Militär-Fuhrpark.



Mit den Bordgeschützen Ihres Panzers zerstören Sie eine großasiatische Basis.

Krieg um den Planeten Erde. Auf der einen Seite kämpft EMA, ein Konglomerat aus Europa, Amerika und Australien. Auf der anderen steht Groß-Asien. Im Actionspiel **Stealth Combat** (früher **Iron Dignity**) treten Sie für beide Parteien in je einer Kampagne zu insgesamt 20 Missionen an. Dabei rumpeln Sie in Fahrzeugen über 3D-Landschaften und beballern sich mit feindlichen Einheiten. Das Angebot reicht vom einfachen Jeep bis zu schweren Panzern, gelegentlich sitzen Sie auch in Hubschraubern und Hovercrafts. Die Vehikel lassen sich aus diversen Außenansichten oder in der Ich-Perspektive steuern. Sie sind auf vereisten Bergen unterwegs, in kargen Wüstenhügeln oder lauschigen Wäldern. In vielen Einsätzen

bleibt Waffeneinsatz außen vor. Eine Mini-Karte am Bildschirmrand zeigt des Gegners Sichtfeld sowie seine Fahrtrichtung, Sie knobeln dann, wie Sie unmerklich ans Ziel kommen. **PS**

Peter Steinlechner

Schleichend schwach

Masse hat's, echte Klasse nicht – besonders viel Vergnügen macht **Stealth Combat** langfristig kaum. Die vielen Vehikel und einige spannend aufgebaute Missionen gefallen mir, aber letztlich lenkt zu viel vom Ballern ab. Vor allem die Steuerung sorgt für Frust, teilweise kämpfe ich mehr mit dem Fadenkreuz mit dem Gegner. Auch die Schleich-Missionen überzeugen mich nicht: Das System wirkt zwar gut ausgetüftelt, aber die Gegner sind für ein Actionspiel viel zu wachsam.

Stealth Combat

Genre: Actionspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Triggerlab Publisher: Modern Games (02408) 959 209 Preis: ca. 25 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	192 MByte RAM
730 MByte Installationsgröße	730 MByte Installationsgröße	730 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-Karte	Geforce-2-Karte

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Abwechslungsreiches Actionspiel mit Design-Schnitzern.

