

Eigenes Schwert ist Goldes Wert

Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Frohe Nachricht vom GameStar-Erkundungstrupp: Action-Held Kyle Katarn wird bald wieder aktiv. Jedi-Fähigkeiten und Geschnetzeltes à la Laserschwert sind seine Markenzeichen.

Spiele im **Star Wars**-Universum gibt es viele, aber nur wenige Titel haben sich als Klassiker in Herzen und Hirnen der Fan-Gemeinde eingebrannt. **X-Wing**? Cool. **Yoda Stories**? Mächtig uncool. Seine ruhmreichsten PC-Stunden erlebte die Filmserie mit zwei Action-Titeln. **Dark Forces** und vor allem der Nachfolger **Jedi Knight** waren zu ihrer Zeit Referenz-Shooter. Fünf Jahre später sorgt nun das Programmiererteam Raven Software für eine Fortsetzung der Serie, und das sind immerhin die Macher der erfolgreichen **Voyager**-Adaption **Elite Force**. Wir konnten vor Ort in einer frischen Entwicklungsversion des nächsten **Star Wars**-Actionspiels **Jedi Knight 2** schon selbst zum Lichtschwert

greifen und den Titel ausführlich unter die Lupe nehmen.

Luke und Trug

Die Story beginnt mit einem Besuch in der Jedi-Akademie, wo sich Serienheld Kyle Katarn das Laserschwert bei seinem alten Spezi Luke Skywalker abholt. Damit gehen wir im Auftrag der Jedi-Genossenschaft auf die Suche nach einem Ganoven. Dabei stolpert Kyle im Universitäts-Laboratorium eher zufällig über ein größeres Komplott, dessen Zerschlagung die Kampagnen-Handlung vorantreibt – mehr will Entwickler Raven noch nicht verraten.

Jedi Knight 2 enthält nach aktueller Planung 25 Levels, die in acht oder neun Szenarien



Gaaanz vorsichtig: Noch haben die Wachen nicht geschmalt, dass wir uns im Halbdunkel anpirschen.

angesiedelt sind. Produzent Matt Morton demonstriert uns die Mischung aus brandneuen Orten, bekannten Filmschauplätzen sowie Stationen aus den Vorgängerspielen **Dark Forces** und **Jedi Knight**: Wenn man die Halle betritt, in der am Ende von **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** der Laserschwert-Zweikampf zwischen Darth Vader und Luke Skywalker stattfand, läuft es jedem gläubigen **Star Wars**-Jünger eiskalt den Rücken herunter.

Es gibt eine gesunde Mischung aus Gebäude- und Außenlevels. Sehr Appetit anregend sah etwa der bei Raven angespielte Einsatz aus, in dem wir ein imperiales Gefängnis stürmen mussten. Während sich am Himmel TIE Fighter und X-Wings wilde Gefechte lieferten, wurde unser Held vor dem Gebäude von einer ganzen Horde Kampfroborer begrüßt.

Beide Seiten der Macht

Kyle Katarn ist schon ein altes Jedi-Schlitzohr. Da er früher auch mit der Dunklen Seite der Macht liebäugelte, beherrscht er

In Außenlevels lassen wir öfters mal das Schwert stecken. Für einen Besuch bei den Türstehern dieses Stützpunkts ist das **Blaster-Gewehr** wegen seiner Reichweite und Feuerkraft eine gute Wahl.





Mann gegen Mann: Ein einzelner Standard-Sturmtruppler ist allerdings kein Gegner für Kyles Lichtschwert.

Hausmittelchen aus beiden Lagern. Zu den elf Fertigkeiten gehören nicht nur freundliche Talente wie Heilung, Supersprung oder Geschwindigkeitsschub. Düstere Macht-Demonstrationen wie der Blitz oder ein patientierter Darth-Vader-Würgegriff runden die Palette ab. Auch die Laserschwert-Fertigkeiten werden mächtig gesteigert, wodurch mehr Schnetz-Manöver und Schuss-Reflexionen gelingen. Um auch weit entfernte Gegner von den Vorzügen fachmännischer Lichtsä-

bel-Baukunst zu überzeugen, dürfen Sie das gute Stück auch werfen – es fliegt dann wie ein Bumerang automatisch wieder in Ihre Heldenfaust.

Macht in drei Stufen

Jede Fähigkeit gibt es in drei Ausbaustufen, die sich deutlich voneinander unterscheiden. Beispielsweise zwingen Sie bei »Verwirrung – Level 1« einen Gegner zur Untätigkeit. Ab Stufe 2 kommt die Fertigkeit dazu, Geräusche in der Entfernung zu erzeugen, um Wachen abzu-

lenken. Die Macht-Selbstheilung funktioniert anfangs nur, wenn Sie still stehen. Auf Level 2 lässt sich die Verarztung auch mitten im Kampf einsetzen, aber die Regeneration bleibt langsam. Erst auf der dritten Stufe dürfen Sie eine zackige Instant-Heilung auslösen.

Es gibt auch passive Fähigkeiten, die permanent wirken, sobald sie gelernt wurden. Die Laserschwert-Verteidigung blockt anfangs nur wenige Schüsse automatisch ab. Ab Level 3 jedoch fängt sie nicht nur mehr

Treffer, sondern reflektiert sie auch auf den Schützen zurück. Diese Machtmätzchen erlauben clevere Durchmogel-Taktiken. In einigen Missionen bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie fröhlich ballern die Frontal-Konfrontation suchen oder sich lieber durchschleichen und -tricksen. Matt Morton betont: »Spiel es, wie du willst.« Im Gegensatz zum Vorgänger haben Sie aber keine freie Wahl bei der Machtentfaltung. Welche Fähigkeit Sie wann lernen, ist in der Solo-Kampagne fest vorgegeben.

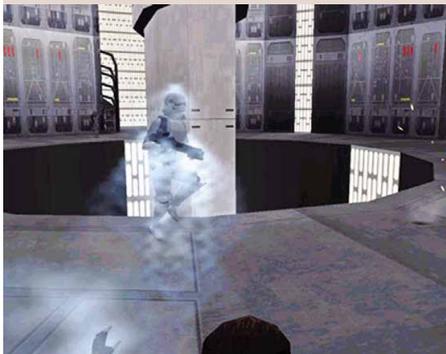


»Mutti, Mutti, der Jedi will mich hauen!« – die Gegner reagieren auf Kyles Waffen. Angesichts des Laserschwerts geht der Sturmtruppen-Soldat auf Distanz.



Die Quake-3-Engine erlaubt große Levels mit dynamischen Lichteffekten. Raven programmiert fleißig Erweiterungen dazu, etwa ein Trefferzonen-System.

Die Macht im Einsatz



Kyle und die **Macht**: Hier bekommen Sturmtruppler den Blitzschlag (oben) und den Luftstoß (unten) zu spüren.

Jedi mit Waffenschein

Neben Macht und Laserschwert benutzt Kyle rund ein Dutzend Waffen. Dazu kommen ein paar Inventar-Gegenstände wie Schildgenerator oder Fernglas, die den Alltag komfortabler gestalten. Die Gegner reagieren darauf, welche Waffe Sie gerade benutzen. Hält Kyle eine Knarre, kommen die Feinde heran



Gruppenkampf mit **Laserschwerten**: Im Lauf der Kampagne haben Sie öfters einen computergesteuerten Helfer an Ihrer Seite. Hier erkennen Sie ihn im Hintergrund an seinem blauen Lichtschwert.

und versuchen, ihn in einen Nahkampf zu verwickeln. Sobald Sie jedoch das Laserschwert zücken, will sich die feige Bande zurückziehen und Sie aus sicherer Entfernung beschießen.

Mit einer normalen Waffe in der Hand sehen Sie das Geschehen in genretypischer Ego-Ansicht. Beim Laserschwert wird der Blickwinkel gewechselt, und Sie schauen von hinten auf Ihre Spielfigur. Falls Ihnen diese Perspektiven nicht passen, schalten Sie einfach per Tastendruck zwischen beiden Ansichten um.

Zielen lohnt sich

Für die grafische Schnittigkeit von **Jedi Outcast** bürgen die Engine von **Quake 3 Team Arena** nebst Modifikationen durch Raven Software. Zum Beispiel sorgt die »Ghoul 2«-Technik für realistische Animationen und Trefferzonen. Ein Schuss Richtung Kopf verursacht mehr Schaden als ein Beintreffer. Es soll sogar möglich sein, mit dem Laserschwert einzelne Körperteile abzutrennen – autsch. Nicht nur die gegnerische Intelligenz erfreut sich großer programmiertechnischer Zuwendung. Raven legt auch auf die »Buddy AI« Wert, den künstlichen Gehirnschmalz der computergesteuerten Verbündeten. Schließlich sind Sie in einigen Missionen mit einem Teamgefahren unterwegs. Dabei legen

Sie sich auch mit abtrünnigen Jedi-Rittern von der Dunklen Seite an: Nichts geht über das nervöse Surren mehrerer kampfbereiter Laserschwerte.

Wichtige Ereignisse erzählt die Story mit vorgerenderten und entsprechend schönen Sequenzen. Auch die Musik trägt ihren Teil zur Atmosphäre bei: Subtil und dezent flötet der Soundtrack, wenn Kyle unbemerkt durch eine feindliche Station schleicht. Bricht aber ein Kampf aus, wird flüssig zur schwungvollen Tschingderassabumm-Bedrohnung gewechselt.

Mächtig Multiplayer

Die Macht gibt auch dem Multiplayer-Modus, in dem 32 Spieler gleichzeitig randürfen, eine ganz spezielle **Star Wars**-Note. In der Spielart Holocron liegen die Fähigkeiten in Form von Symbolen im Level herum. Jedes Extra ist einmalig, es darf also zum Beispiel nur ein Spieler den Blitz einsetzen. Stirbt er aber, kommen die gesammelten Symbole bei seinen Überresten zum Vorschein, wo jeder Rivale sie aufpicken kann. Es soll auch einige spezielle Macht-Tricks und rund ein Dutzend Exklusiv-Karten für Multiplayer geben. Darunter befindet sich eine Arena, in der reine Laserschwert-Duelle stattfinden. Klassische Spielvarianten wie Deathmatch oder Capture-the-Flag sind ebenfalls geplant.

Die gestrengen Hüter der beehrten Lizenz lassen Raven bei **Jedi Knight 2** ungewöhnlich viele Freiheiten. Sie dürfen im Multiplayer eine beliebige Spielfigur wählen und dadurch zum Beispiel ganz untypisch als imperialer Sturmtruppen-Soldat mit einem Laserschwert her-

Macht x 11

Die Macht sei mit Ihnen: Diese elf Sonderfähigkeiten werden Sie im Verlauf der Solospieler-Kampagne lernen und verbessern. Pro Fertigkeit sind drei Ausbaustufen geplant.

- 1. Heilung**
Bringt verbrauchte Lebensenergie zurück.
- 2. Tempo**
Geschwindigkeitsschub für müde Jedi-Beine.
- 3. Schubsen**
»Hmm, der Gegner steht vor einem Abgrund...«
- 4. Ziehen**
Warum in der Ferne schweifen, wenn man's ranziehen kann?
- 5. Verwirrung**
Feinde täuschen und mit Geräuschen ablenken.
- 6. Sprung**
Zu ungeahnten Höhen mit dem Super-Satz.
- 7. Würgegriff**
»Ich werde auch nie mehr widersprechen (röchel), Herr Vader.«
- 8. Blitz**
Kräftiger Starkstrom-Gruß von der Dunklen Seite der Macht.
- 9. Schwertwurf**
Die Klinge saust, als wär's ein Bumerang.
- 10. Schwert-Offensive**
Passive Fertigkeit, mehr Durchschlagskraft.
- 11. Schwert-Defensive**
Passive Fertigkeit, bessere Schussreflektion.

umfuchteln. Nach Veröffentlichung des Spiels will das Programmiererteam außerdem einen Level-Editor herausbringen, um die Eigenbau-Community zu beschäftigen. Die »Tötet Jar Jar Binks«-Mod kann nur eine Frage der Zeit sein. **!!!**



Bei den Räumlichkeiten mühen sich die Grafiker um Ausstattung im Stil des »alten« **Star Wars**.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Raven
Termin: Ende März 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Man soll mit Hit-Garantien ja vorsichtig sein, aber ich kann mir kaum vorstellen, dass Raven diese Edelfortsetzung vermässelt. Die Levels sehen klasse aus und wirken lebendig. Außerdem sind Laserschwert und clevere Macht-Tricks eine originelle Bereicherung des Shooter-üblichen Waffenarsenals.«