

## Die Rückkehr des Jedi-Ritters

# Jedi Knight 2

Als Kyle Katarn bringen Sie per Laserschwert und mentalem Würgegriff erneut das Imperium ins Schwitzen.

**E**in starker Wille gehört schon dazu, beim momentanen Stand von **Star Wars** nicht schnurstracks der dunklen Seite der Macht zu verfallen. Nix los im Kino: **Episode 1** hat die hochgesteckten Erwartungen gelinde enttäuscht – und **Episode 2** ist noch fern. Tristesse auf dem PC: Statt ordentlicher Spiele herrschen seit zwei Jahren nur müde Konsolen-Umsetzungen (wie **Battle for Naboo**) vor. Doch auch ohne Skywalker'sche Standhaftigkeit müssen **Krieg der Sterne**-Fans nicht die schwarze Darth-Vader-Atemmaske überstülpen: Unter Aufsicht von LucasArts entsteht derzeit der viel versprechende Ego-Shooter **Jedi Knight 2**. Darin kämpfen Sie

wie in den Vorgängern **Dark Forces** (indiziert) und **Jedi Knight** als Kyle Katarn in der Ich-Perspektive gegen eine dunkle Bedrohung – wer genau aus welchem Grund galaktische Schweinereien anrichtet, wollen die Hersteller allerdings noch nicht verraten. Für die eigentliche Entwicklungsarbeit ist Raven Software zuständig, die ihre ersten Schritte ins All nach Fantasy-Titeln wie **Heretic 2** oder **Hexen** ausgerechnet im Konkurrenz-Universum bei **Star Trek: Voyager** unternommen hatten.

## Die 3D-Wolkenstadt

Die Kräfte des Bösen bekämpft Katarn unter anderem in der Jedi-Akademie auf Yavin 4. Er

lernt die Cloud City aus **Das Imperium schlägt zurück** in 3D kennen und ballert sich über einen Schmuggler-Mond. Die bisher gezeigten Levels waren toll, vor allem eine schicke Raumstation mit satten Texturen und ungeheuer vielen Details – kein Wunder, dass dahinter wieder mal die **Quake 3**-Engine von id Software steckt. Optisches Glanzlicht in der frühen Version sind allerdings die Figuren. Die haben rund zehnmahl so viele Polygone wie im Vorgänger und bewegen sich – dank eines Anima-

tionssystems von Raven – fast schon so glaubwürdig wie ihre Pendants aus den Filmen.

Im Spiel sollen Sie nicht nur auf Feinde treffen, sondern auch auf Verbündete, die sich Ihnen anschließen und mit in die Schlacht ziehen. Das programmtechnische Grundgerüst dafür heißt Icarus, Fans kennen es aus **Star Trek: Voyager**. Den computergesteuerten Gefährten müssen Sie keine Befehle erteilen: Aufgaben erledigen sie selbstständig, und sie verhalten sich auch in Kämpfen effizient.

## Anakins Chlorians

Sobald ein echter Jedi seine Gedanken ausschaltet, hört er die Midichlorians in seinem Blut: Die Bakterien-ähnlichen Kreaturen haben unmittelbaren Zugang zur Macht. Dieses leicht abstruse Story-Detail wurde für **Episode 1** frisch erfunden. Auch in Kyle Katarn wirken die mysteriösen Mini-Lebewesen und verleihen ihm Spezialfähigkeiten. Zum Ende von **Jedi Knight** waren die gut ausgebaut, aber weil das laut Handlung schon acht Jährchen her



Unser Lieblings-Standardfeind: Die imperialen **Stormtrooper** sind deutlich detaillierter als im Vorgänger und viel besser animiert.



Die **Schwertkämpfe** sind schick animiert.



Im **Lichtsäbel-Modus** sehen Sie Katarn von hinten; wahlweise treten Sie aber auch in der Ich-Perspektive an.

ist, sollen Sie sie neu erwerben müssen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel bekommen Sie für erledigte Gegner Erfahrungspunkte, die Sie dann in die Zauberei investieren. Die Entwickler

Sinneswahrnehmungen. In einer frühen Version haben wir erlebt, wie ein Stormtrooper uns auf Knopfdruck plötzlich schlicht nicht mehr sah, sondern verständnislos in die Gegend guckte.



Mit übernatürlicher **Fernsicht** sieht Katarn, wie sich die Stormtrooper zu ihrer Verteidigungsposition begeben.

Eine entscheidende Rolle wird der übernatürliche Lichtschwert-Wurf spielen. Sobald Sie die entsprechende Fertigkeit ausgebaut haben und über ausreichend Macht-Mana verfügen, können Sie den Säbel wie einen Bumerang gegen

wollen die Sprüche zwar gegenüber dem Vorgänger verändern, auf jeden Fall angekündigt sind aber der Macht-Sprung, der mentale Würgegriff sowie Manipulationen an den feindlichen

gegen den Feind schleudern und ihn dann automatisch wieder auffangen. Das soll sogar dann funktionieren, wenn Sie sich während seines Flugs von der Stelle bewegen oder gar einen anderen Raum aufsuchen.

### Glühende Mauern

Auch im Nahkampf soll das Lichtschwert eine große Rolle spielen. Raven plant ein paar spezielle Angriffsmanöver, die besonders viel Schaden anrichten. Diffizile Taktiken, wie sie für **Obi-Wan** (einst PC, jetzt Xbox) geplant sind, bleiben uns glücklicherweise erspart; feind-

liche Geschosse schlägt es selbstständig zurück. Eher eine grafische Spielerei ist, dass sich das Schwert sogar in Mauern bohren kann. Dann sorgt eine schon jetzt sehr schicke Schmelz-



Animation dafür, dass Eisen oder Beton um die glühenden Stellen austreten. Die meisten Schusswaffen kennen Fans be-

## Episode 2 im Kino: Die Fakten



Episode 2: Anakin Skywalker (rechts) mit 17 Jahren.

**Story:** Episode 2 spielt gut zehn Jahre nach *Die Dunkle Bedrohung* und dreht sich vor allem um Anakin Skywalker, Prinzessin Amidala und deren Beziehung. Außerdem sollen Details über die Ursprünge von Bobba Fett, der Stormtrooper und der Dunklen Jedi geklärt werden. Obi-Wan ist in einem zweiten Handlungsstrang die meiste Zeit auf eigene Faust unterwegs. Der Film soll einen recht düsteren Cliffhanger auf Teil 3 bieten – eventuell hören wir darin sogar schon das schwere Schnaufen von Bösewicht Darth Vader.

**Orte:** Unter anderem sind wir wieder auf Coruscant, Naboo und Tatooine zu Gast; darüber hinaus sollen wir zwei neue wichtige Planeten kennen lernen.

**Darsteller:** Ewan McGregor ist erneut als Obi-Wan Kenobi mit dabei, Natalie Portman als Prinzessin Amidala; die Rolle des mittlerweile etwa siebzehnjährigen Anakin übernimmt mit Hayden Christensen ein anderer Darsteller als in Episode 1.

**Termin:** Erst Ende 2002 geht der Sternenkrieg mit Episode 2 in die nächste Runde; im November diesen Jahres will George Lucas den ersten Trailer veröffentlichen.



**Katarn** besteht aus über 3.000 Polygonen.

Gegen das **Laser-schwert** hat keine Selbstschussanlage eine Chance.

reits aus dem Vorgänger: Wieder ist die Bryar-Pistole mit dabei, ebenso der Raketenwerfer oder die Lähm-Knarre. **PS**

## Jedi Knight 2

**Genre:** Ego-Shooter **Entwickler:** Raven Software  
**Termin:** 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Als überzeugter Sternenkrieger freue ich mich auf *Jedi Knight 2* ganz besonders. Bei der Grafik und vor allem den edlen Animationen spüre ich die Macht schon jetzt – mal abwarten, ob auch die Levels so spektakulär werden wie im Vorgänger.«