

Der Nachfolger zu Jedi Knight

Obi-Wan

Star Wars, Episode 1: Als Obi-Wan Kenobi erleben Sie taktische Action, handfeste Puzzles und innovative Laserschwert-Steuerung.

Kaum eine Spielefirma beherrscht die Geheimniskrämerei so vollendet wie LucasArts. Seit im Mai letzten Jahres das **Star Wars**-Actionspiel **Obi-Wan** angekündigt wurde, sickerten keine nennenswerten Details mehr darüber durch. Entsprechend gespannt besuchten wir das LucasArts-Hauptquartier im kalifornischen San Rafael, um **Obi-Wan** endlich in Aktion zu sehen. Die ersten Spieleindrücke sorgen für dezente Verblüffung: Mit dem 97er Hit **Jedi Knight** hat der neueste **Episode 1**-Ableger nichts mehr zu tun.

Macht macht mobil

»Obi-Wan ist durchdachter als typische 3D-Shooter«, meint Projektleiter Stephen Shawn: »Hier geht es nicht darum, wie eine Gazelle rumzurennen und mit Raketen rumzuschießen.« Distanzwaffen wie Blaster sind dünn gesät, die meiste Zeit setzen Sie Laserschwert und Macht ein: Der Spieler soll überlegen, wie er die einzelnen Gegner am besten ausschaltet. So muß Obi-Wan in einem auf Theed angesiedelten Level einige Gefangene befreien, die bei einem Frontalangriff so-

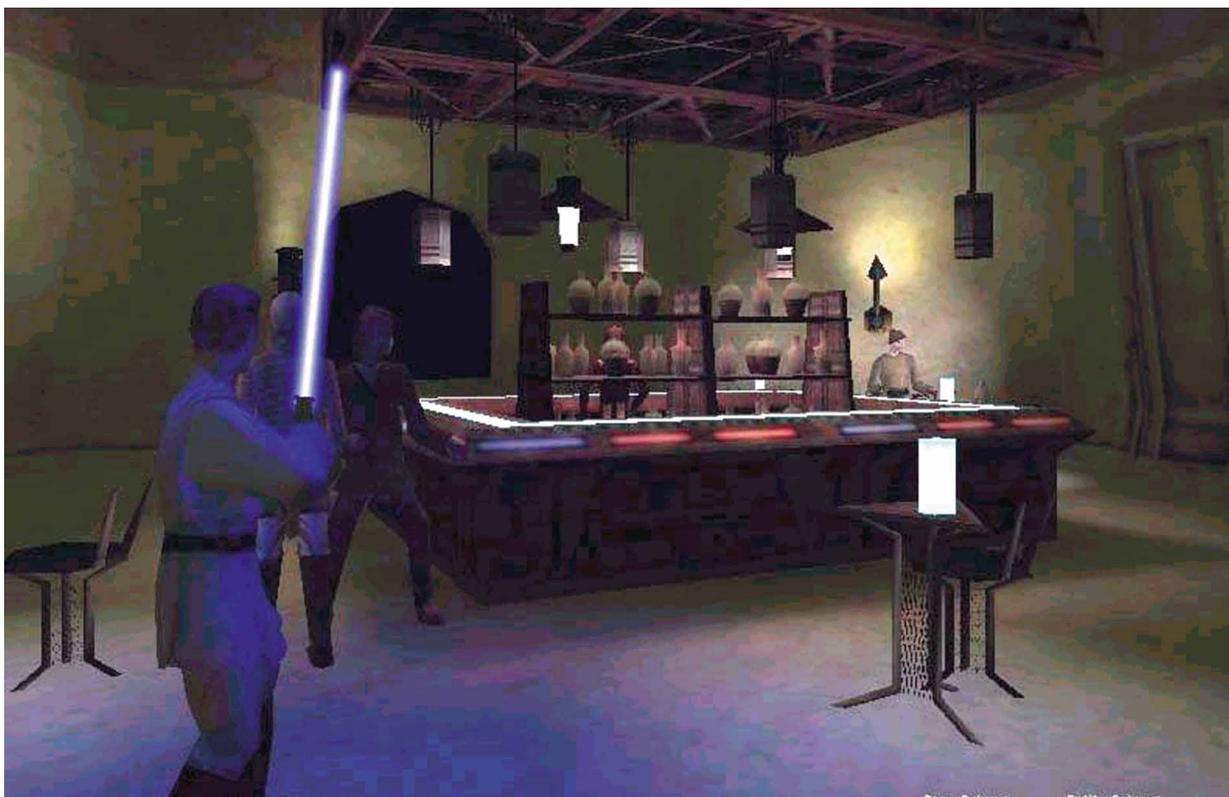
fort von Droiden erschossen werden. Des Rätsels Lösung ist eine unterirdische Passage, durch die sich unser Held anschleichen kann.

Maus als Schwert

Die meiste Zeit rennen Sie mit der traditionellen Jediwaffe durch die 13 großen Levels. Per Tastendruck wechseln Sie von der Rumlaf-Umschau-Steuerung in den Kampfmodus. Alle Mausbewegungen werden hier direkt in Laserschwertschwünge umgesetzt. Die linke Maustaste löst Angriffe aus, die rechte Defensiven.

Komplex und cool wird der Schwertkampf durch Kombinationen und Specialmoves. Rotieren Sie die Maus zum Beispiel im Kreis, führt Obi-Wan eine Rundum-Attacke aus. Sie können auch verschiedene Kampftechniken aneinanderreihen, die dann hintereinander abgearbeitet werden. Motioncapturing-Aufnahmen mit zwei Kampfsport-Experten bildeten die Grundlage für geschmeidige Fecht-Animationen, die fließend ineinander übergehen. Rund 40 verschiedene Laserschwert-Bewegungen sind momentan geplant.

Vorsichtig betritt Obi-Wan diese Gaststätte. Dank der dynamischen Lichteffekte verbreitet sein Laserschwert bläulichen Schimmer. (800x600, Direct 3D)





Rund 40 **Lichtschwert-Manöver** lösen Sie durch schwungvolle Mausbewegung aus.

Artistischer Jedi

Beim Spielen werden Sie oft von hinten auf Obi-Wan blicken. Die Shooter-typische Ego-Perspektive gibt es auch, doch für Rollmanöver und Laserschwert-Steuerung ist es weitaus übersichtlicher, wenn man den kompletten Jedi-Ritter sieht.

Auch sonst zeigt sich Obi-Wan für einen Actionhelden bemerkenswert athletisch: Er kann springen, klettern, sich an Mauervorsprüngen festhalten und artistische Rollen hinzaubern. Dazu kommt die Macht mit Feinheiten wie Heilung, Gegner-Ablenkung, Supersprung und dem Geisterhand-Schubser Force Push. Mit freundlich gesinnten

Charakteren dürfen Sie auch reden. Dann erhalten Sie manchmal Tips und Extras oder geben taktische Anweisungen wie »Gehe dort hin«.

Mehr als im Film

Die Story folgt dem Handlungsbogen des **Episode 1**-Kinofilms und entführt uns nach Naboo, Tatooine und Coruscant. Dabei soll es genug Überraschungen und Neuland geben: Schließlich steuern Sie Obi-Wan auch in Szenen, bei denen er im Kino nicht die erste Geige spielte. Auch manche im Film arg hastig abgehandelte Passage wird neu inszeniert. So führt die Infiltrierung des Palasts von Theed durch eine unterirdische Stadt, die in der Lein-



Im Wald von Naboo attackiert Sie ein Energieschild-geschützter **Droide**.

wandvorlage nicht zu sehen ist. Gibt es etwa auch Obi-Abenteuer, die vor oder nach der Handlung des Films angesiedelt sind? Klingt verlockend, ist aber nicht gestattet: »Das wäre gegen den Willen der höheren Mächte«, grinst Stephen Shawn. Im Klartext: George Lucas will keine Story-Kollisionsgefahr mit der Handlung für **Episode 2** und **Episode 3** riskieren.

Brandneue Engine

Die Grafik-Engine wurde von Grund auf neu programmiert. Hübsche Demonstrations-Geliegenheit für's dynamische Licht: Wenn Obi-Wan sein Laserschwert zückt, verbreitet er damit eine dezente blaue Aura. Stolz sind die Programmierer auch auf ihre Physik, die wir an einem unscheinbaren Hängepflanzen-Pärchen auch demonstriert bekommen. Obi-Wan pustet einen Force Push auf die beiden Blumenkübel, die daraufhin

voneinander unabhängig realistisch schwingen. Aus diesem Prinzip lassen sich einige Puzzles bauen, bei denen Sie Spielwelt-Objekte einsetzen, um Gegner zu plätten.

Ein Level-Editor wird nicht mitgeliefert werden, aber in Sachen Multiplayer soll einiges abgehen. Über LAN oder Internet messen sich voraussichtlich bis zu 16 Spieler im Umgang mit Laserschwerten und anderen Waffen. Neben klassischem Deathmatch versprechen die Designer Teammodi wie » Eskort the Queen«. Hier muß Team A Königin Amidala heil zum Ziel geleiten, während Team B alles daransetzt, Hoheit aus den Blumenkübel, die daraufhin



Obi-Wan-Chef **Stephen Shawn** war bereits für **Mysteries of the Sith** verantwortlich.

HL



Auf der Brücke führt ein imperialer Droide **Gefangene** ab. Statt frontal anzugreifen, schleichen Sie durch den **Tunnel** links unten.

Obi-Wan

Genre: Actionspiel **Hersteller:** LucasArts
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Statt der erwarteten Shooter-Schonkost gibt es komplexe Laserschwert-Kämpfe in einer physikalisch echt wirkenden Spielwelt. Bleibt nur zu hoffen, daß sich Obi-Wan vor lauter Puzzle- und Taktik-Anspruch nicht zwischen sämtliche Genre-Stühle setzt.«