

Machtvolles Meisterwerk

Jedi Knight 3 Jedi Academy

Selbst wer Star Wars hasst, wird dieses Spiel lieben: Spektakuläre Lichtschwert-Kämpfe, freie Charakter-Entwicklung und brillante Multiplayer-Modi machen Ravens Superhit zum Traum für jeden Actionhelden. Wir haben Jedi Knight 3 exklusiv für Sie getestet.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



Facts

- 20 Missionen
- 5 Lichtschwert-Kampfstile
- 46 Spezial-Manöver
- 16 Machtfähigkeiten
- 13 Waffen
- 5 spielbare Rassen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 6 Mehrspieler-Modi

Inhalt

Mega-Test	64
Jedi-Karriere	65
Jedi-Führerschein	66
Beispiel-Mission	67
Technik-Check	68
Die Spezialmanöver	72
Der Belagerungsmodus	73



Eine typische Kampfszene: Während wir den dunklen Jedi links per **Elektroblitz** neutralisieren, attackiert uns schon der nächste mit gekreuzten Lichtschwert-Klingen. (1280x1024)

Wenn Schüler wegen einer Schulbus-Panne zu spät zum Unterricht erscheinen, hält sich ihr Ärger meist in engen Grenzen. So was ähnliches passiert auch Jaden Korr – doch statt die ersten zwei Stunden zu schwänzen, hetzt er zu Fuß quer durch die Botanik, um ja keine

Sekunde des Unterrichts zu verpassen. Ein Streber, aber mit gutem Grund: Denn auf der Jedi-Akademie lernt Jaden keine physikalischen Gesetze, sondern Elektroblitze mit den Händen zu erzeugen. Und statt Laubsäge-Arbeiten steht »Laserschwert konstruieren« im Stundenplan.

Trügerischer Frieden

Zehn Jahre nachdem Jedi-Legende Luke Skywalker im »alten« dritten **Star Wars**-Film das böse Imperium besiegt hat, herrscht scheinbar Frieden in der Galaxie. Mit einer Jedi-Akademie will Luke die fast ausgelöschten Jedi-Ritter wieder zu den Beschützern des Universums machen. Kyle Katarn, Held der ersten beiden **Jedi Knight**-Teile, unterstützt ihn bei der Ausbildung. Jaden wird als einer der ersten eingeladen, weil er ohne fremde Hilfe ein Lichtschwert konstruiert hat. Doch auf dem Weg zur Akademie schießen geheimnisvolle Kult-Anhänger sein Shuttle ab, Vorboten einer neuen Gefahr für den Frieden ...

Praxis in der Galaxis

Statt Klassenarbeiten zu schreiben, beweisen Sie in maximal 20 Jedi-Einsätzen Ihre Fähigkeiten, unterteilt in drei Spielkapitel. Jeweils vier von fünf Ka-

Jedi-Karriere



Zu Beginn wählen wir im **Charakter-Menü** eine von fünf Rassen, unser Geschlecht, Aussehen und ein Lichtschwert.



Nach der ersten Beförderung beherrschen wir bereits die **Macht-fähigkeiten** Heilung, Schutz und Elektroblitz.



Geschafft: Wir sind Jedi-Meister und dürfen uns aus Griff und Farbe ein eigenes **Doppel-Lichtschwert** basteln.



Gegen die nahkampfstarken **Sandleute** greift Jedi-Schüler Jaden lieber zum Gewehr.



Kein Endgegner, sondern eine Mission: Zunächst fliehen wir (hier als **Menschendame**) vor dem **mutierten Rancor** – dann müssen wir das fehlgeschlagene Experiment für immer beseitigen. (1600x1200)

pitelmissionen müssen Sie erfüllen – in beliebiger Reihenfolge –, um eine weitere Sprosse der Jedi-Karriereleiter zu erklimmen. Dazu kommen ein gelungenes Tutorial sowie vier besonders lange Pflicht-Missionen, die eine etwas unspektakuläre Story um einen aufstrebenden Sith-Kult erzählen.

Der Lerneifer lässt trotz der Handlungsflaute nie nach:

Denn für jeden erfolgreichen Einsatz dürfen Sie eine beliebige von acht Macht-Fähigkeiten wie Blitz oder Heilung verbessern. Nach der ersten Beförderung erlernen Sie gar einen neuen Laserschwert-Kampfstil. Und vor dem finalen Kapitel erwartet Sie als frischgebackener Jedi-Meister eine besonders schwere Entscheidung: Doppelschwert wie Darth Maul oder

zwei Lichtsäbel gleichzeitig wie Anakin Skywalker in **Episode 2**?

Geniales Kampfsystem

Was nützt das coolste Laserschwert, wenn man es nicht stillvoll einsetzen kann? Raven hat aus diesem Grund das genial-simple Kampfsystem von **Jedi Knight 2** nochmals verbessert und um 46 spektakuläre Spezialmanöver erweitert. Jaden Korr

schlägt Salti, rennt die Wände hoch oder lässt zwei Lichtsäbel als Schutzschild um sich herumwirbeln. Großartig: Für keines dieser Manöver brauchen Sie mehr als zwei Maus- und die normalen Bewegungstasten. Selbst Action-Einsteiger turnen bald eleganter durch die Nahkämpfe als jeder **Matrix**-Held.

Mit schicken Licht- und Zeitlupeneffekten sorgt Raven für

Jedi-Führerschein



Auf dem Rücken des zweibeinigen Pelztiers **Taun Taun** reiten Sie durch einen Schneesturm in der Eiswüste von Hoth.



Kurzes Rennspiel-Intermezzo: Per **Speeder Bike** flitzen Sie mit Höchstgeschwindigkeit über eine karge Fels-Landschaft.



Am Steuer eines **AT-ST** sitzt Jaden nur kurz – aber lange genug, um lästige Sturmtruppen zu vertreiben.



Jaden als Rodianer (zu erkennen an den Tentakeln am Kopf): Per »Sicht« lässt er Feinde rot glühen.

das passende Actionfilm-Ambiente. Trotz der simplen Bedienung offenbart **Jedi Knight 3** im Spielverlauf immer wieder neue Kampftaktiken: Jedi-Meister mit einem Doppel-Laserschwert haben zum Beispiel einen weiten Wirkungsradius, bekommen aber Probleme bei mehreren Gegnern. Also befördern Sie zwei seitlich stehende Feinde per Spagatritt zu Boden, um sich dann voll und ganz dem Vordermann zu widmen. Witzig: Bei Kämpfen gegen andere Jedis verkeilen sich manchmal zwei Lichtsäbel ineinander – wer nun schneller die Maustaste hämmert, gewinnt das Kräftequell und darf als erstes zuhauen.

Tour de Force

Als Jaden erleben Sie extrem abwechslungsreiche und vor allem spannende Abenteuer. Die Missionen führen Sie durch das gesamte bekannte **Star Wars**-Universum, zehn Jahre nach der Niederlage von Imperator und Darth Vader in **Episode 6**. In der Metropole Coruscant sollen Sie einen Kampfdroiden-Schmuggler aufspüren. Inmitten der Stadt Coronet stoppen Sie in bester Katastrophenfilm-Manier einen führerlosen Zug. Und auf Tatooine retten Sie Häftlinge vor einem hungrigen Rancor. Jeder Auftrag erzählt seine eigene kleine Geschichte mit vielen guten Engine-Cutscenes.



Per Würgegriff befördern wir einen dunklen Jedi schnurstracks Richtung Abgrund.

Häufig ändern sich mittendrin die Missionsziele. So muss Jaden einen Traktorstrahl deaktivieren, um mit seinem Jäger aus einem riesigen Raumschiff zu fliehen. Doch plötzlich attackieren TIE-Bomber Ihr fliegendes Gefängnis, und Sie haben ein neues Problem. Die Einsätze spielen sich deutlich kompakter als in **Jedi Knight 2** – länger als eine Stunde sind Sie kaum unterwegs. Zwischendurch gibt's immer wieder Überraschungen: So kämpfen Sie auf einem Speeder Bike in Höchstgeschwindigkeit um Ihr Leben. Oder Sie hüpfen auf der Suche nach Ersatzteilen über Raumschiff-Wracks – berührt Jaden den Wüstenboden, landet er auf dem Speiseplan eines Sandwurms. Solche Sprung-Einlagen bleiben anders als im Vorgänger die Ausnahme.

Machtverteilung

Um im Universum zu überleben, vertraut Jaden neben seinen Schwert-Künsten vor allem der Macht. Insgesamt 16 Jedi-Zaubersprüche können Sie im Verlauf des Spiels in drei Stufen ausbauen und anwenden. Die acht neutralen Kräfte wie Geschwindigkeit, Schub oder Sicht verbessern sich nach jedem Kapitel automatisch. Außerdem lockt Sie **Jedi Knight 3** mit je vier Fähigkeiten sowohl zur dunklen als auch zur hellen Seite der Macht – die Entscheidung liegt bei Ihnen. Gute Jedis setzen auf Selbstheilung oder schützen sich mit »Absorption«.

Böse Jedis schleudern Blitze im Stil des Imperators oder würgen per Telekinese ihre Widersacher. Während die erste Stufe des Würgegriffs nur lähmt, können Sie in der dritten Ihren Gegner auch durch die Luft schleudern – äußerst praktisch, wenn gerade eine tiefe Schlucht in der Nähe ist. Durch die Kombination aus Spezialmanövern und Macht-Fähigkeiten bekommen die Kämpfe von **Jedi Knight 3** eine für Actionspiele außergewöhnliche Tiefe: Profis saugen Feinde per Machtspruch »Griff« direkt in ihren Lichtschwert-Wirbel.

Beispiel-Mission



Eine Routine-Untersuchung entpuppt sich als Falle. Jaden muss ohne sein Lichtschwert einen Fluchtweg finden.



Der Gefängnis-Chef hetzt uns zu die Wachen auf den Hals. Jaden beseitigt sie mit seinen Machtkräften.



Wir haben den Wächtern eine Schnellfeuer-Blaster abgenommen und bekämpfen sie nun mit 1A Feuerkraft.



Alle Türen sind verschlossen, also klemmt sich Jaden hinter ein Übungsgeschütz und ballert ein Loch in die Wand.



Jaden stellt den Gefängnis-Chef und erhält nach einem langen, harten Zweikampf sein Lichtschwert zurück.

Böser Jedi, guter Jedi

Anders als im kommenden **Star Wars**-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** von Bioware haben Ihre Macht-Vorlieben keinerlei Auswirkungen auf das Aussehen der Hauptfigur, auch Jaden's Jedi-Karriere beeinflussen sie nur geringfügig. Nach jedem Spiel-Kapitel beurteilt Luke Skywalker höchstpersönlich, ob Jaden eher zur hellen oder zur dunklen Seite der Macht tendiert und gibt entsprechende Kommentare. Dabei zählt nur, wie Sie Ihre Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten verteilt haben: Wer auf Tatooine Häftlinge tötet, statt sie zu retten, kann also trotzdem ein herzenguter Jedi-Ritter werden – unlogisch.

Ob Sie Ihre Ausbildung als dunkler oder heller Jedi beenden, hängt von nur einer einzigen Entscheidung ab, die Sie kurz vor Spielende treffen. Immerhin wirkt sie sich auf die letzten beiden Missionen aus, die je nach Jaden's Gesinnung leicht unterschiedlich verlaufen. Außerdem sehen Sie jeweils eine andere Endsequenz. Trotzdem hätte Raven den Konflikt zwischen heller und dunkler Seite noch viel besser im Spiel umsetzen müssen.



In Mos Eisley treffen Kyle (links) und Jaden Chewbacca.



Vor getarnten Gegnern (der bläuliche Schemen links) kapitulieren DX-8-Karten. Lesen sie dazu auch den Technik-Check.

Raketen für den Rancor

Rund 80 Prozent der 20 Stunden Kampagnendauer werden Sie mit dem Lichtsäbel bewältigen. Sie können aber jederzeit in die Ego-Perspektive wechseln und ballern, was die zwölf sonstigen Waffen hergeben. Vor

Missionsbeginn darf Jaden zusätzlich zu Schwert und Blaster noch zwei großkalibrige Wummen und einen Sprengkörper (Granaten, Haftminen) einpacken. Die Wahl der Knarren will überlegt sein: Für weitläufige Areale wie die Wüsten auf Tatooine empfiehlt sich das Scharf-

schützengewehr, enge Stationsgänge schreien nach dem imperialen Schnellfeuer-Blaster. Für große Gegner empfehlen wir den Raketenwerfer.

Das Waffen-Material passt – fehlen nur noch die Ziele: In Sachen Gegner zieht **Jedi Knight 3** sämtliche Register, die Arten-

Technik-Check



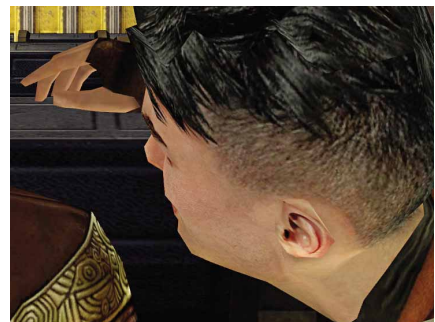
640x480, minimale Details



Auf DirectX-8-Karten wirkt die Grafik leicht verwaschen.



1600x1200, max. Details, Antialiasing & Anisotropic Filtering



Karten wie die Radeon 9800 Pro stellen alle Details voll dar.

Auflösung

Jedi Knight 3 lässt Ihnen die Wahl: von 640 mal 480 bis zu 2048 mal 1536 Bildpunkten, eine entsprechend starke 3D-Karte plus Monitor vorausgesetzt. Besitzer neuer Grafikkarten (ab GeForce FX/Radeon 9500 Pro) aktivieren in den Anzeige-Eigenschaften das Antialiasing. Das schluckt zwar Rechenleistung, wertet den Titel aber optisch deutlich auf.

RAM/Festplatte

Etwa 1,2 GByte Platz brauchen Sie auf Ihrer Festplatte, um auf der Jedi-Akademie zu lernen. Die weitläufigen Uml benötigen viel Platz im Arbeitsspeicher, bei 256 MByte RAM kommt es deshalb während der Missionen immer wieder zu kleineren Nachladepausen. Mit 512 MByte RAM haben diese kurzen Spielunterbrechungen ein Ende.

Tuning-Tipps

- 1 Schalten Sie im Grafikenmenü die unwichtigen »Volumetrischen Schatten« ab. Das bringt Leistung satt.
- 2 Mit dem Reduzieren der Auflösung gewinnen Sie pro Stufe (ab 1600x1200) circa 15 Prozent Leistung.
- 3 Mit DX8-Karten lösen getarnte Gegner eine Diashow aus; schalten Sie die Texturqualität auf 16 Bit.
- 4 Stellen Sie die Farbtiefe auf 16 Bit. Das Spiel sieht etwas schlechter aus, dafür steigt die Framerate bis zu 10 %.
- 5 Antialiasing wertet den Titel grafisch tüchtig auf, kostet aber unter GeForce-4-Niveau sehr viel Rechenzeit.
- 6 »Detail Shader« setzen optische Glanzpunkte und sorgen für Atmosphäre. Notfalls deaktivieren! **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 512 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz 640x480 (min. Det. & 256 MB RAM)										
800x600 (256 MB RAM)										
1.000 MHz 800x600 (256 MB RAM)										
1024x768										
1.600 MHz 1024x768										
1280x1024										
2.000 MHz/XP 2200+ 1280x1024										
2.800 MHz/XP 3200+ 1280x1024										
1600x1200 (Antialiasing und Anisotropic Filtering)										

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Florian Stangl



Genialer Jedi-Simulator

Die Lichtsäbel-Gefechte gehören zu den Highlights des Action-Genres. Sie sehen klasse aus, sind leicht zu erlernen und machen

einen Heidenspaß. Jedi Knight 3 ist damit ein Muss für alle, die es gerne in beinhalten Nahkämpfen dem Gegner zeigen. Umso schöner finde ich, dass die Entwickler auch die Freunde großer Wummen und knallharter Ballereien beglücken. Der Raketenwerfer und der Ionen-Blaster gehören zu meinen Lieblingswaffen.

Multiplayer-Macht

Naheliegen möchte ich Ihnen vor allem den Belagerungsmodus. Der hat bei den Multiplayer-Partien meinen alten Favoriten Team Fortress Classic verdrängt. Dank der sinnvollen Aufgaben für den Angreifer machen die sechs Klassen verflucht viel Laune. Schade nur, dass es keine Bot-Unterstützung für diese Team-Ballerei gibt. Liebes Raven-Team, bitte bessert hier noch nach!

Vielfalt lässt so manchen Zoo alt aussehen. Neben dem altbekannten Sturmtruppen- und Kopfgeldjäger-Kanonenfutter bekämpft Jaden Sandleute, Killer-Droiden, aggressive Echsen-Wesen oder Wampas (die riesigen Pelz-Monster aus **Das Imperium schlägt zurück**). Doch ausgerechnet Ihre Hauptfeinde sind etwas eintönig geraten. Die Laserschwertschwingenden Kult-Anhänger, mit denen Sie es vor allem im letzten Kapitel zu tun bekommen, tragen allesamt eine Art Imperator-Ge-

Markus Schwerdtel



Ich folge den Sith

Ganz ehrlich, ich bin kein großer Star-Wars-Fan: Die Filme haben mich bisher genauso kalt gelassen wie die meisten Spiele aus diesem Universum. Doch Jedi

Knight 3 macht mich zum Sith-Adepten. Denn anders als im Vorgänger gibt mir das Spiel bei den Kämpfen jederzeit das Gefühl, den Lichtsäbel und die Special Moves voll zu beherrschen. Mit etwas Übung flitze ich wie Matrix-Neo an der Wand entlang durch die Gänge.

Das verborgene Highlight von Jedi Knight 3 ist jedoch der Belagerungsmodus. So viel Spaß wie bei der Eroberung der Echo-Basis hatte ich mit einem Multiplayer-Spiel lange nicht mehr!



Diese Droiden wehren sich mit einem Schutzschild gegen Lichtschwert-Attacken, also ballern wir mit dem Schnellfeuer-Blaster.

dächtnis-Kutte. Hier hätten wir uns mehr Kreativität bei der Kleiderordnung gewünscht. Auch die sporadischen Jedi-Endgegner wirken im Vergleich zu einem Riesenmonster wie dem Rancor schwächling – erfordern dafür aber immer besondere Kampf-Strategien.

Jugendlicher Grafik-Opa

Zur Darstellung des **Star Wars**-Universums greift **Jedi Knight 3** auf die mittlerweile vier Jahre alte **Quake 3**-Technologie zurück. Das Ergebnis sieht trotz des Engine-Opas taufrisch aus. Dank hochaufgelöster Texturen wirken Tempelanlagen, Imperiums-Basen und Raumschiff-Innenräume extrem plastisch. Geschickte platzierte Lichtquellen, glühende Kristalle und volumetrisches Feuer sorgen für die passende Kampf-Atmosphäre. Spektakuläre Skript-Sequenzen bringen immer wieder Bewegung ins Spiel: Brücken stürzen ein, TIE-Bomber-Beschuss lässt die Wände wackeln. Glanzstück von **Jedi Knight 3** sind die detaillierten Spielfiguren: Wenn ein Wookiee direkt vor einem steht, möchte man ihm glatt durchs Zottelfell wuscheln. Mit einer High-End-Grafikkarte wie

der Geforce FX oder Radeon 9800 sehen die Laserschwert-Duelle dank DirectX-9-Unterstützung und Antialiasing übrigens noch eine Spur besser aus.

Wer die drei klassischen **Star Wars**-Filme kennt, feiert in **Jedi Knight 3** viele Wiedersehen. An der Seite von Chewbacca spielen Sie sogar eine komplette Mission. Jaden reitet auf einem Taun Taun durch die Eiswüste von Hoth und sucht in einem Sandcrawler der Jawas nach vermissten Droiden. Auch **Jedi Knight**-Veteranen können sich auf viele bekannte Gesichter freuen. Kyle Katarn, Held der ersten beiden Spiele, unterrichtet Jaden an der Akademie und hilft ihm so manches Mal aus der Patsche. Und auch längst besiegte Feinde sind weniger tot, als bisher geglaubt ...

Gelernt er hat

Jaden muss in **Jedi Knight 3** mit deutlich weniger fiesem Spielspaß-Killern kämpfen als sein Lehrer Kyle Katarn in den drei bisherigen Abenteuern (inklusive **Dark Forces**). So hat Raven den Großteil der ultraharten Rätsel in ein schwarzes Loch verbannt. Die wenigen übriggebliebenen Kopfnüsse fügen sich

nahtlos ins Spielgeschehen ein und sind mit geschicktem Macht-Einsatz problemlos zu lösen. Die Verirrungsgefahr in den teilweise immer noch sehr großen Levels hat ebenfalls stark abgenommen. Grund: Mit dem brandneuen Machtspruch »Sicht« sehen Sie das nächste Missionsziel als blau schimmernden Umriss selbst durch Wände – eine unschätzbare Hilfe. Allerdings nervt in einigen Einsätzen, dass Sie nach getaner Arbeit kilometerweit zu Ihrem Raumschiff zurück latzen müssen.

Verglichen mit ihren grenzdebilen Kollegen aus den Filmen kämpfen die Imperiums-Schergen recht intelligent und noch eine Spur schlauer als im Vorgänger. Die Sturmtruppen



Per Scharfschützen-Gewehr nehmen wir **Boba Fett** ins Visier.



Multitplayer-Belagerung: Heiko attackiert auf einem Speeder Bike Wookiee Patrick.

suchen Deckung und flüchten, falls Sie ihnen Schwert-fuchtelnd entgegen sprinten. Die Kult-Anhänger setzen selbständig Macht-Sprüche ein und gehen sogar als Team vor: Während der eine dunkle Jedi Sie per »Griff« in die Luft befördert, schleudert Ihnen der andere sein Lichtschwert entgegen. Allerdings schwächelt die KI manchmal leicht: Ein Rancor verheddert sich dann zum Beispiel in der Level-Architektur, oder Gegner weigern sich trotz Sichtkontakt anzugreifen.

Belagerung im Internet

Selbst nach der spannenden Solo-Kampagne ist die Spielspaß-Macht stark in **Jedi Knight 3**. Dank der nahezu unendlichen Kombinationen von Spruch-

Verteilung und Lichtschwert-Stil lohnt sich auch eine zweite Jedi-Ausbildung, etwa im nächsthöheren der vier sorgfältig abgestimmten Schwierigkeitsgrade. Danach liefern sechs geniale Mehrspieler-Modi ordentlich Langzeit-Motivation. Deathmatch und Capture-the-Flag spielen sich durch die Spezialmanöver und Macht-Sprüche spannender als bei den meisten Actionspiel-Kollegen. Im Modus Jedi-Duell haben Sie selbst bei nur zwei Mitspielern bereits einen Mordsspaß.

Mit dem Belagerungsmodus bekommen Sie zusätzlich einen vollwertigen Multiplayer-Taktik-Shooter ähnlich dem beliebten **Team Fortress Classic** – inklusive sechs Kämpferklassen wie Sprengstoffexperte, Techniker

oder Jedi (siehe Seite 73). Auf drei Karten bekriegen sich Imperium und Rebellen. Das klingt zwar nach wenig, aber jede der Karten ist sehr groß und ausgefeilt; sogar die Figuren sehen jeweils etwas anders aus. Der Angreifer hat im Belagerungsmodus immer mehrere Missionsziele, etwa Schutzschirm deaktivieren oder vier Teile eines Protokoll-Droiden finden. Der Verteidiger muss das mit Waffen, Macht und Teamarbeit verhindern.

Wie es sich für ein **Star Wars**-Spiel gehört, erschallt John Williams' berühmter Film-Soundtrack aus den Boxen. Die Blaster-Schüsse fliegen Ihnen in EAX-Surround um die Ohren – wer keinen 3D-Sound hat, verpasst was. Ein Extralob hat sich Activision für die deutsche Version verdient: **Jedi Knight 3** erscheint hierzulande unzensuriert, sauber übersetzt und mit den Original-Synchronstimmen der Filmhelden. Wer die Abenteuer von Mark Hamill seit der Kindheit kennt, ist gerührt... **HK**

Heiko Klinge



Im Griff der Macht

Ich spüre eine Erschütterung der Macht! Selten zuvor hat es ein Actionspiel geschafft, mich selbst nach Feierabend so fest im Würgegriff vor dem Rechner zu halten

– Darth Vader lässt grüßen. Vor allem die brilliant inszenierten Laserschwert-Kämpfe rauben mir immer wieder den Atem. Wenn ich mit Salti und wirbelnden Säbeln durch die schicken Levels turne, fühle ich mich wie Luke persönlich. Gleichzeitig führen die Kombis aus Macht-Fähigkeiten und Spezialmanövern zu mehr Finessen als in manchem Strategiespiel.

Auch für Star-Wars-Hasser

Etwas enttäuscht hat mich die Umsetzung der nicht-linearen Kampagne. Statt Menü-Aufträge abzuklappen, wäre ich viel lieber durch die Akademie geschlendert, um mir die Missionen wie in GTA 3 von bestimmten Schlüssel-Personen abzuholen. Sei's drum: Die Aufzaddierung kleiner Mängel sagt zwar Nein zum 90er, doch das Spielspaß-Bauchgefühl schreit ganz laut Ja. Für Star-Wars-Fans ist Jedi Knight 3 wie die Auferstehung von Darth Maul bei gleichzeitigem Ableben von Jar Jar Binks. Und für Krieg-der-Sterne-Hasser ist es schlicht eines der besten Actionspiele der letzten Jahre.



Mit einem stationären Geschütz schießen wir patrouillierende TIE-Bomber schrottreif.

Jedi Knight 3

3D-Action

Publisher:	Activision, (01805) 255 155	Release (D):	18.9.2003
Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 50 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 2 CDs, 50 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 16 Jahre

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
geniale Lichtschwert-Kämpfe	schwachbrüstige Story
abwechslungsreiche, spannende Missionen	Jedi-Gesinnung nur einmal wichtig
hoher Wiederspiel-Wert	kleinere KI-Aussetzer
brillanter Multiplayer-Modus	keine Bots im Belagerungsmodus
tonnenweise Star-Wars-Atmosphäre	

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, CTF, Duell, Belagerung

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM **STANDARD** **OPTIMUM**

CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,8 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Karte, 3D-Sound

ALTERNATIVEN

Unreal 2 (89%, GS 03/03)	Enclave (84%, GS 09/03)
Linearer Science-Fiction-Shooter mit besserer Grafik, aber deutlich weniger Spieltiefe.	Ähnlich actionreiche Nahkämpfe im Fantasy-Ambiente, allerdings ohne Spezial-Manöver.

WERTUNG

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

Action-Feuerwerk mit genialen Nahkämpfen.



Akrobatische Action

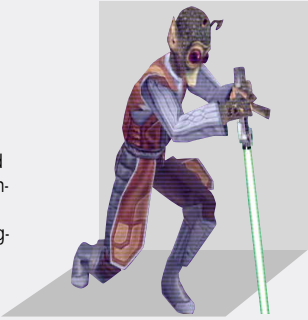
Die Spezialmanöver

Jedi Knight 3 liefert die spektakulärsten Kämpfe des Actionspiel-Genres. Wir zeigen Ihnen die zwölf coolsten Tricks aus insgesamt 46 Lichtschwert-Attacken und Jedi-Turnübungen.

Ein Lichtschwert

Gnadenstoß:

Liegt der Feind am Boden, können Sie ihn mit diesem Sprung-Angriff auf einen Schlag erledigen.



Starke Angriffs-kombination:

Langsame, aber enorm durchschlagskräftige Attacke – am besten bei nur einem Gegner.



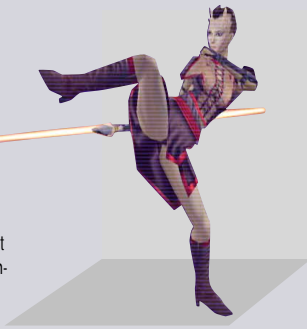
Wagenrad:

Spektakuläres Ausweichmanöver mit gleichzeitigem Angriff; unentbehrlich, wenn man von Feinden umringt ist.



Doppel-Lichtschwert

Tritt: Fügt nur wenig Schaden zu, bringt die Widersacher aber auf Distanz oder stößt sie in den nächsten tiefen Abgrund.



Schmetterlings-Angriff:

Schnelle, spektakuläre Sprungattacke für weite Distanzen – ungeeignet in engen Räumen.



Lichtschwert-Wirbel:

Der Doppel-Lichtsäbel rotiert in Höchstgeschwindigkeit; kein Durchkommen für Schüsse.



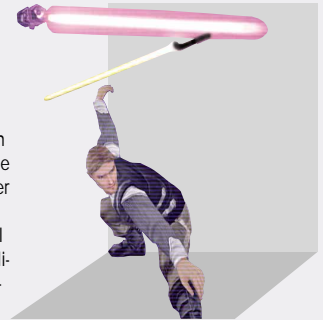
Zwei Lichtschwerter

Zwei-Schwerter-Hieb:

Umringt von Feinden? Dieses praktische Manöver attackiert zwei Gegner gleichzeitig.

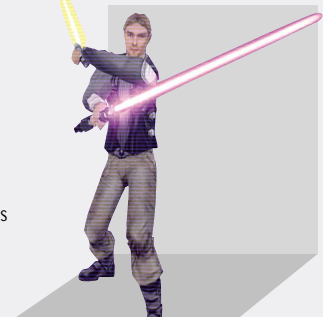


Barriere: Der Jedi duckt sich und lässt beide Schwerter über seinem Kopf kreisen – ideal für die Verteidigung in Unterzahl.



Zwei-Schwertel-Wirbel:

Weniger Schutz, dafür mehr Durchschlagskraft als das Pendant bei der Doppelschwert-Technik.



Jedi-Akrobatik

Klammer-sprung:

Der Jedi haftet für kurze Zeit an jeder Wand und kann so neue Höhen erreichen.



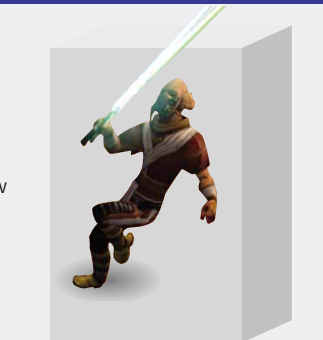
Starker Macht-sprung:

Fähigkeiten-Kombination aus »Sprung« und »Geschwindigkeit«, überwindet selbst weite Schluchten.



Wandlauf:

Extrem cool, extrem effektiv – wie Matrix-Neo trotzen Sie der Gravitation und überraschen Ihre Feinde.



Multiplayer-Angriff auf Hoth

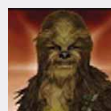
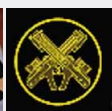
Belagerungsmodus

Das Imperium muss unter Zeitdruck eine Rebellenbasis stürmen, beide Seiten setzen dazu je sechs Spezialisten ein. Wir zeigen Ihnen, wie eine typische Partie verläuft.

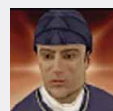
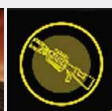
Die 6 Klassen



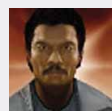
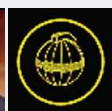
Angreifer/Verteidiger: Schnell, wendig, leichte und schwere Waffen. Variabel einsetzbar.



Waffenspezialist: Schwerfällig, mit mächtigem Raketenwerfer und Wookiee-Armbrust.



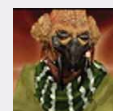
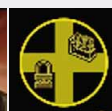
Sprengstoffexperte: Jagt alles in die Luft, hat aber nur kleinen Blaster zur Verteidigung.



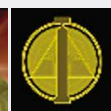
Aufklärer: Flinker Scharfschütze mit schwacher Panzerung. Agiert aus der zweiten Reihe.



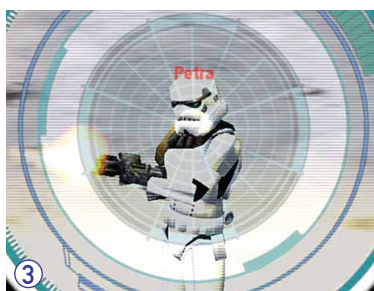
Techniker: Repariert Geschütze und verteilt Heilpäckchen. Ionen-Kanone lähmt Vehikel.



Jedi-Ritter: Kämpft nur mit Lichtschwert, schnell und vielseitig. Optimaler Angreifer.



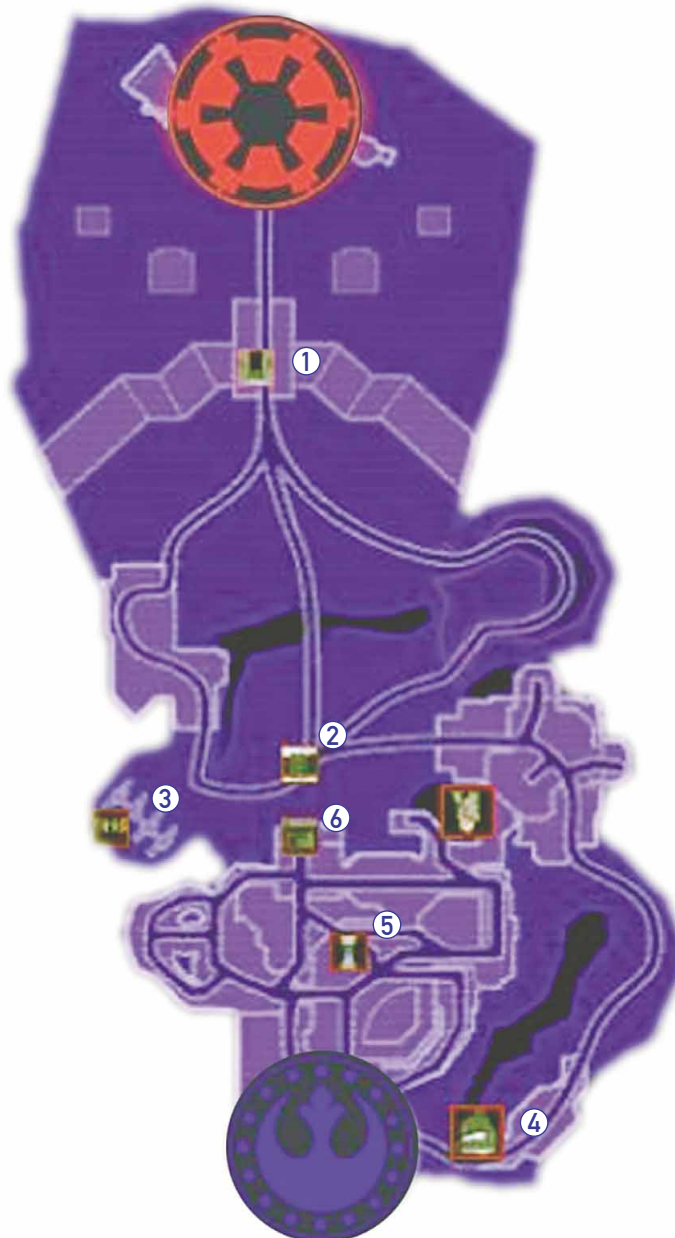
1 Tor öffnen: Der Imperiums-AT-ST muss das Tor öffnen. Waffenspezialisten der Rebellen bekämpfen ihn. Techniker Peter will die Lasertürme reparieren, doch Sprengmeister Patrick zerstört sie.



3 Generator zerstören: Der Schutzschirmgenerator regelt die Basis ab. Petra nimmt den Generator unter Feuer, wird aber von den Scharfschützen Heiko und Florian ausgeschaltet, bis Markus hilft.



5 Gegner zurückdrängen: Über nur ihnen zugängliche Tunnel und Aufzüge fallen die Rebellen dem Imperium in den Rücken. Die Verteidiger spielen auf Zeit, noch drei Minuten bis Spielende.



2 Brücke ausfahren: Markus und Petra schießen einen Tunnel frei und geben Patrick Feuerschutz, der per Konsole die Brücke für den AT-ST ausfährt. Die schnellen Verteidiger können ihn nur kurz aufhalten.



4 Zugriffscodes stehlen: In der Basis stürmen die schnellen Imperiums-Aufklärer vor und suchen den Droiden mit den Zugangscodes. Florian, Peter und Heiko haben vergeblich alle Zugänge vermint.



6 Zentrale zerstören: Die Angreifer müssen sechs Konsolen sprengen. Beide Seiten setzen auf Jedis, das Imperium bringt noch den Sprengmeister. Die Rebellen halten die Feinde lange genug auf – Sieg!