

Mächtige Lightshow

Jedi Knight 3

Die Jedi-Akademie offeriert freie Missionswahl und coole Laserschwert-Spezialmanöver: Raven programmiert auf der hellen Seite der Macht.

WWW

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

Facts

- 3 Laserschwert-Typen
- 12 Spezialmanöver
- 16 Jedi-Kräfte

Eiserne Jedi-Regel: Nur wer eine bockschwere Aufnahmeprüfung schafft, darf die Akademie der Bruderschaft auf Yavin besuchen. Doch der junge Jaden Korr hat im Actionspiel **Jedi Knight 3: Jedi Academy** eine Hintertür gefunden. Im heimischen Hobbykeller auf Coruscant bastelt er ein Laserschwert und qualifiziert sich so ganz ohne Numerus clausus für ein Studium bei Professor Luke Skywalker und Kollegen. Mit ei-

ner fast fertigen Version von **Jedi Knight 3** haben wir Jaden durch die ersten Semester begleitet und sind begeistert: Entwickler Raven inszeniert mit vielen guten Ideen ein **Star Wars**-Abenteuer der Extraklasse.

Helden-Emanzipation

Vom ersten Schultag wählen wir einen der vier Schwierigkeitsgrade, von Padawan bis Jedi-Meister. Dann geht's an Heldenbasteln: Fünf Rassen stehen

in einer männlichen oder weiblichen Variante zur Wahl. Einfluss auf die Story von **Jedi Knight 3** hat das allerdings nicht, sämtliche Dialoge sind neutral gehalten. Mangels Schuluniform sollen wir außerdem aus einer Vielzahl von Klamotten Jadens Outfit aussuchen. Dann eine von fünf Farben für das Laserschwert bestimmt, und ab auf die Schulbank.

Doch bevor wir in der Akademie ankommen, gibt's einen

Zwischenfall: In einer sehenswerten Filmsequenz stürzt das Schulbus-Shuttle ab, und wir müssen uns mit dem Klassenkameraden Rosh durch den Dschungel von Yavin schlagen.

Schwerpunkt Schwert

Auf dem Weg durch den Urwald kommt Jadens Eigenbau-Lichtsäbel gleich voll zum Einsatz, denn Sturmtruppen und Dunkle Jedis stellen sich ihm in den Weg. Schwertkämpfe sol-



Mit unserem gelben Doppelschwert kämpfen wir gegen die Anhänger eines 5.000 Jahre alten Sith-Kults. Eine Akademie-Kollegin steht uns mit zwei Säbeln zur Seite.



Die **Wookiee-Armbrust** verschießt im zweiten Feuermodus fünf Energie-Pfeile zugleich – ideal gegen Feindesgruppen.

len in **Jedi Knight 3** viel wichtiger als im Vorgänger werden und sind deshalb noch schöner in Szene gesetzt. Die Choreografie der Duelle könnte dabei direkt aus den **Star Wars**-Filmen stammen! Richtig spektakulär wird es, wenn wir später im Spiel mit einem Doppelschwert oder zwei separaten Säbeln herumfuchtelten. Dann ist es kein Problem, flugs auch mal zwei Gegner gleichzeitig über die Laserklinge springen zu lassen. Trotz hektischer Lichteffekte und hohem Tempo behalten wir dank guter Steuerung und Schulterperspektive stets den Überblick.

Schule mit Freiheit

In der Akademie eingetroffen, teilt uns Luke Skywalker den alt-

bekannten Haudegen Kyle Katarn (der Held aus den ersten beiden **Jedi Knight**-Spielen) als Lehrmeister zu. Kyle scheucht uns durch ein kleines Tutorial-Labyrinth, bevor es ins Weltall geht, um dort Aufträge zu erfüllen. Denn die Jedis sind Anhänger handlungsorientierter Pädagogik und setzen auf »learning by doing«. In einem Menü wählen wir einen von fünf Aufträgen. Ein oder zwei davon erzählen stets die Hintergrundgeschichte um einen uralten Sith-Kult fort, die anderen dienen Ihrer Unterhaltung und dem Ausbau der Macht-Fertigkeiten.

Die Missionen führen uns meist zu bekannten **Star Wars**-Schauplätzen: Auf Tatooine helfen wir dem Wookiee Chewbac-

ca, den Millennium Falcon gegen Söldner zu verteidigen. Und auf Ord Mantell macht uns der Kopfgeldjäger Boba Fett in einem packenden Zweikampf die Hölle heiß. Nach jedem Auftrag legen wir einen Zwischenstopp in der Akademie ein, plauschen mit Luke und suchen uns per Menü eine neue Aufgabe aus.

Machtergreifung

Für erfolgreiche Missionen gibt's zur Belohnung Punkte, die wir auf eine von 16 Fertigkeiten verteilen. Vier davon gehören zur hellen Seite der Macht. »Absorption« schützt etwa vor Attacken anderer Jedis, »Geistestrick« verwirrt vorübergehend lebende Gegner, jedoch keine Droiden. Dem gegenüber stehen auf der



Elektroblitze bleiben Dunklen Jedis vorbehalten.



Der **Geistestrick-Blitz** verwirrt die Gegner der Guten.

dunklen Seite »Würgegriff« oder »Rage«. Letztere steigert zwar die Kampfkraft, kostet aber kontinuierlich Lebenspunkte, bis nur noch einer übrig bleibt.

Dazu kommen acht neutrale Fertigkeiten wie »Sprung«, »Geschwindigkeit« oder das praktische »Macht-Gespür«. Nur damit erkennt Jaden die versteckten Schalter in den recht zahlreichen Rätseln. Wie in **Jedi Knight 2** geraten wir in etliche Situationen, in denen wir per Machteinsatz Blöcke zurechtrücken oder Durchgänge freiräumen, um den weiteren Weg zu ebnen. Sämtliche Fähigkeiten aktivieren wir mit den Funktionstasten, was selbst in wilden Gefechten überraschend reibungslos funktioniert.



Per dunklem **Würgegriff** machen wir einen Sturmtruppler gefügig.



Auf Tatooine verteidigen wir mit Chewbacca den **Millennium Falcon**.



Selbst im Sattel des imperialen **Speeder Bikes** geht unser Duell weiter.

Jaden in der Matrix

Je mehr Machtpunkte Jaden investiert, desto coolere Manöver beherrscht er im Kampf. Sobald die Sprungfertigkeit Level 2 erreicht hat, können wir wie Neo in **Matrix** Wände entlanglaufen. Dazu müssen wir nur gegen eine Mauer hüpfen und rechtzeitig eine Richtungstaste drücken.

Und schon spurtet der Held in der Horizontalen und beharkt nebenbei Gegner mit seinem Schwert. Andere Stunts wie der Jedi-Superhüpfer erfordern gar Sprungstufe 3 plus »Geschwindigkeit«, retten uns aber dafür blitzschnell aus brenzligen Situationen. Anfangs noch etwas schwierig auszulösen, gehen die Manöver nach ein paar



Das Spezialmanöver **Rückwärtsprung** katapultiert uns in Sicherheit.



Wo ist der Raketenwerfer? Gegen den **AT-ST** haben wir mit der Blasterpistole keine Chance.



Der Dunkle Jedi links versetzt sich in **Rage** (rote Blitze) und kämpft dadurch besser.

Übungsminuten kinderleicht von der Hand und machen einen Mordsspaß.

Kugeln und Stöße

Selbst die besten Jedis können nicht alles mit Machteinsatz lösen. Deshalb haben die Entwickler zwölf herkömmliche Waffen eingebaut, von der Blasterpistole bis zum Raketenwerfer. Die benutzen Sie in der klassischen Ego-Sicht. Viele der Knarren haben zwei Feuermodi; Chewbacas Wookiee-Armbrust verschießt zum Beispiel fünf Energieprojekte gleichzeitig, um selbst großen Horden Herr zu werden. Selbstverständlich ist auch ein Scharfschützengewehr dabei. Lobenswert: Jeder Gegnertyp ist für eine Waffe besonders anfällig. Stark gepanzerte Kämpfer schütteln Sie etwa mit dem Stoßgewehr fix aus der Rüstung.

Tauntaun-Stampede

Mit Reittieren und Fahrzeugen überbrückt Jaden auf dünn besiedelten Planeten große Distanzen. Wie weiland Han Solo durchqueren wir die Eiswüsten von Hoth auf einem Tauntaun.

Oder wir brettern mit einem imperialen Speeder Bike über Tatooine. Meist wird vom Sattel aus weitergekämpft, denn auch die Gegner haben einen Führerschein. Jedes Vehikel verfügt über einen eigenen Energieballen. Sinkt der auf null, heißt es absteigen. Manchmal klemmt sich Jaden auch hinter stationäre Geschütze, um etwa in einer aufregenden Sequenz per Turbolaser TIE-Bomber vom Himmel zu holen.

Goldener Grafikerbst

Obwohl das Spiel auf der inzwischen betagten **Quake 3-Engine** basiert, sieht es fantastisch aus. Das liegt vor allem an den gut ausgewählten Texturen und den spektakulären Spezialeffekten in den Lasersabert-Duellen. Allerdings scheint **Jedi Knight 3** unter dem gleichen Manko zu leiden wie bereits der Vorgänger: Manche der recht großen Levels wirken sehr leer und scheinen künstlich auf längere Spielzeit ausgedehnt. Hoffentlich bestücken die Entwickler solche Einoöden noch mit abwechslungsreichen Gegnern. **MS**

Jedi Knight 3

Genre: 3D-Action

Entwickler: Raven

Termin: September 2003

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »So viel Star-Wars-Feeling wie in Jedi Knight 3 gibt's bislang in keinem anderen Spiel. Durch die (scheinbare) Missionsfreiheit und die kinomäßigen Zwischenszenen fühle ich mich wie ein echter Student der Akademie. Da stören mich auch die leeren Levels kaum.«