

Der Krieg der Sternenritter

Jedi Knight 2

Spürst du die Macht, Luke? Schwertschwinger-Prominenz aus den ersten drei Star Wars-Filmen kämpft bald mit Ihnen gegen die Schergen des bösen Imperiums.

Der Anblick weißer Plastikrüstungen reicht beinahe. Spätestens beim vertrauten Summen unseres Lichtschwerts ist es dann endgültig geschehen: Wir sind schon wieder mit Herz und Seele in der Welt von Luke, Darth und Han. Gerade befanden wir uns noch in einem kleinen englischen Landgasthof, im nächsten Moment entführt uns die Präsentation von **Star Wars: Jedi Knight 2** in eine andere Galaxie. Wir haben uns anhand einer aktuellen Programmversion die neuesten Features erklären lassen und

uns anschließend selbst in den Kampf gestürzt. Weitgehend spielbar sind derzeit lediglich drei Levels, zwei davon in typischen Imperiums-Umgebungen. Außerdem gibt's einen kurzen Abschnitt auf einer Art Jedi-Akademie, in der Sie den Umgang mit Schwert und Macht erlernen. Besonders imposant ist dort eine Trainingshalle, in der sich andere **Star Wars**-Ritter oberhalb eines durchsichtigen Kraftfelds die Lichtsäbel um die Lauscher hauen; ob sie im fertigen Spiel auftaucht, ist derzeit allerdings nicht entschieden.

Luke mit dabei

Einige Jahre sind vergangen, seitdem Sie als Kyle Katarn im Vorgänger die Bande des bösen Jerec weggepustet haben. Danach legte unser Held erst mal eine ausgedehnte Pause ein und ließ bewusst seine Jedi-Kräfte abbauen – um nicht versehentlich der Dunklen Seite anheim zu fallen. Seinen Lichtsäbel drückt er einem alten Freund zur Aufbewahrung in die Hand: Luke Skywalker. Genau dieser stets breit grinsende Yoda-Schüler meldet sich plötzlich wieder,

weil er eine dunkle Bedrohung für die Galaxie spürt. Im Spiel sollen Sie Luke erstmals – der Vorgänger war Promi-frei – begegnen und sogar in mindestens einer Mission Seite an Seite mit ihm kämpfen.

Überhaupt wollen die Entwickler bei Raven Software ähnlich wie in **Star Trek: Voyager** stark auf Missionen setzen, in denen Sie im Team unterwegs sind. Die Steuerung der Begleiter übernimmt das Programm, Sie müssen sich nur auf die Hauptfigur konzentrieren. Der Großteil der Handlung soll in



Überraschung! Mit der Wookie-Armbrust schleichen Sie sich in ein imperiales Sicherheitszentrum.

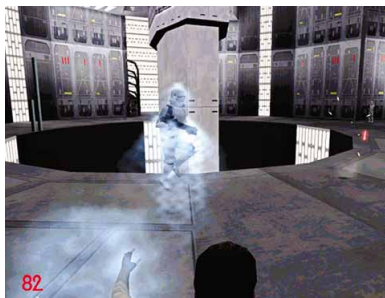
3D-Engine-Sequenzen erzählt werden. Nur an bestimmten Stellen erscheinen auch mal vorgerenderte Videos, anders als im Vorgänger treten darin allerdings keine Schauspieler auf.

Mehr Machträtsel

Die mysteriöse Macht hat letztlich mehr Kampfwert als jeder großkalibrige Raketenwerfer. Anders als in **Jedi Knight** bestimmen Sie allerdings nicht mehr selbst, welche dieser Fähigkeiten Sie wie stark ausbauen. Das erleichtert den Designern die Spielbalance, außerdem sind mehr Puzzles möglich. Denn so ist sichergestellt, dass Sie im richtigen Zeitpunkt beispielsweise über »Macht-Willen« verfügen. In seinen bisherigen Abenteuern durfte Katarn damit höchstens mal einen feindlichen Stormtrooper einschläfern. Doch in **Jedi Knight 2** gelangen Sie gelegentlich nur so an eine Information oder lassen einen imperialen Offizier hypnotisiert Türen öffnen, für die nur er den Code besitzt. Weitere Quasi-Zauber sind Macht-Schub, -Sprung oder -Würgegriff.

Imperiale Hasenfüße

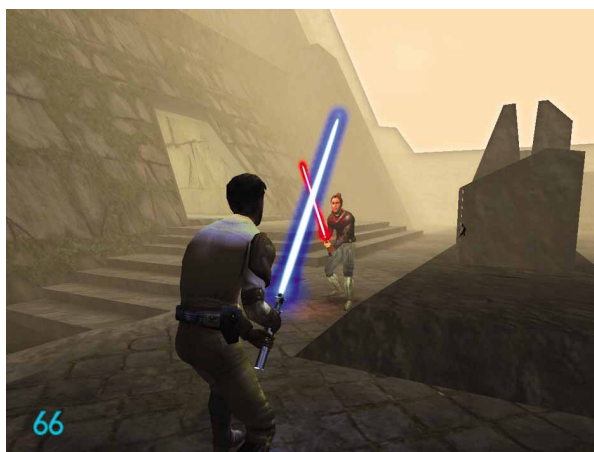
Das Imperium setzt sich kräftig zur Wehr, mit einigen guten Ideen wollen die Entwickler für mehr Abwechslung im Kampf sorgen. Sturmtruppen etwa reagieren jeweils unterschiedlich, wenn sie allein oder mit Vorgesetzten unterwegs sind. Mit grau uniformiertem Offizier attackieren die normalen Soldaten tapfer und greifen mit allen Mitteln an. Sobald der Anführer ins Gras beißt, nimmt der Rest des Platoons schon mal die Bei-



Per **Macht-Kraft** schubsen wir einen imperialen Sturmtruppel einfach Richtung Abgrund.



Einmal kräftig den Lichtsabel schwingen, schon sind die bösen **Sturmtruppen-Rüstungen** samt Inhalt kaputt.



Immer wieder müssen Sie gegen **Jedi-Zwischengegner** antreten.

ne in die Hand und rennt davon – was Ihnen prima Gelegenheit gibt, die Flüchtenden per Macht-Griff einen nach den anderen zurück zu sich zu ziehen. Außerdem bekommen Sie es regelmäßig mit feindlichen Jedi-Zwischengegnern zu tun. Die beherrschen selbstverständlich auch allerlei übermenschliche Tricks, werfen fröhlich mit dem Lichtschwert oder springen Ihnen in den Rücken.

Mehr-Jedi-Modus

Der Krieg der Sterne steigt auch im Netzwerk, wahlweise im Internet oder LAN. Wie viele Multiplayer-Karten es gibt, steht noch nicht fest. Fest geplant sind Capture-the-flag und gleich

zwei Deathmatch-Modi – einmal mit allen Waffen, einmal nur mit dem Lasersabel. Das Programm wird, wie ja schon **Star Trek: Voyager**, computergesteuerte Bots enthalten, mit denen sich auch Jedi-Ritter ohne Netzverbindung Schlachten in den galaktischen Kampfarenen liefern können. **PS**

Die neue 3D-Engine

Jedi Knight 2 basiert auf der Quake-3-Engine von id Software, zusätzlich kommt die Außenwelt-Erweiterung des id-Addons Team Arena zum Einsatz. Aber auch das 3D-Grundgerüst hat Raven Software weiter aufgemöbelt. GameStar nennt die wichtigsten Änderungen und erklärt, wozu sie dienen.

Ghoul 2: Zuständig für die Animationen von Sturmtrupplern, Jedis und den anderen Figuren. Das System erlaubt sehr natürliche Bewegungen. Außerdem lassen sich damit aus einzelnen Elementen – Kopfformen, Haar-Texturen, Armen – sehr viele unterschiedliche Figuren erstellen, ohne dass CPU und Hauptspeicher übermäßig belastet werden.

Icarus 2: Ein Script-System, das den Figuren an bestimmten Stellen fließende Übergänge zwischen fest programmierten Verhaltensweisen (etwa, eine spezielle Tür zu öffnen) und echter KI (Kämpfe) erlaubt. Eine ältere Version sorgte schon für die spannenden Gruppenerlebnisse in Voyager.

TORR: Das Engine-Modul ermöglicht besonders glaubwürdige Landschaften mitsamt dicht wogender Büsche, Gräser und sonstiger Pflanzen.

Weitere grafische Änderungen: Derzeit arbeiten die Programmierer bei Raven Software auch fieberhaft an neuen Licht-Algorithmen sowie an realistischen Umgebungseffekten, etwa besonders schön zersplitternden Glasscheiben oder Schmauchspuren.

Jedi Knight 2

Genre: Ego-Shooter

Entwickler: Raven Software

Termin: 2. Quartal 2002

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Seitdem ich Jedi Knight 2 spielen konnte, kann ich es kaum noch erwarten, endlich richtig loszukämpfen. Es ist einfach toll, dieses Szenario in derart edler 3D-Grafik zu erleben. Vor allem die erstklassigen Animationen haben mir sehr gut gefallen.«