

Kostenlose Zusatzfeatures für Jedi Knight

# Jedi Knight Deluxe

Krempeln Sie das 3D-Actionspiel von LucasArts komplett um: Künftig fliegen Sie Stormtroopern entgegen oder kämpfen als Killer-Karnickel gegen das Imperium.



Auf CD:  
Alle vorgestellten Patches

**B**egeisterte Fans haben alle möglichen Zusatzfeatures für das beliebte 3D-Actionspiel **Jedi Knight** entwickelt. Mit Hilfe von Patches – von denen Sie die acht besten auf der aktuellen GameStar-CD finden – zaubern Sie

zusätzliche Features in das Programm. Sie jagen in anderer Gestalt nach Jerec und seinen dunklen Jedis, kämpfen mit zusätzlichen Waffen oder setzen einen neuen Zauber der Macht ein.

## Jet-Pack: Der Jedi lernt fliegen

Fast schon zu einem völlig neuen Spiel mutiert **Jedi Knight** mit dem Jet-Pack. Damit fliegen Sie auf sonst unzugängliche Vorsprünge oder beharken Stormtrooper aus der Luft. Die Flughilfe verbraucht Treibstoff, der sich ähnlich wie die Macht selbstständig wieder auffüllt. Bevor



**Jet-Pack:** Per Düsenantrieb fliegt Kyle an unzugängliche Stellen.

Sie zum ersten Mal abheben, müssen Sie dem Düsenantrieb im Keyboard-Setup von **Jedi Knight** eigene Tastaturkommandos zuweisen.

**Datei:** jetpac1.gob

## Macht-Patch: Gegner fallen lassen

Sogar vor der mysteriösen Macht schrecken Patch-Programmierer nicht zurück. Mit dem Spruch »Levitation« lassen Sie Gegenstände oder Gegner für etwa zehn Se-



**Levitation:** Ein Offizier schwebt hilflos unter der Decke.

kunden in der Luft schweben – dann plumpsen sie wieder herunter. Der Spruch markiert ähnlich wie »Ziehen« das jeweilige Ziel mit einem Kreis. Vor der Ausführung müssen Sie ihm allerdings im Optionen-Menü eine eigene Taste zuweisen.

**Datei:** forclev.gob

## Waffen-Patch: Zerstörer-Pistole

Mit diesem Patch verschießen Sie die dunkle Jedi-Macht »Zerstörung« als Standard-Munition und machen aus der eher schwachbrüstigen Bryar-Pistole eine schlagkräftige Allzweckwumme. Die



**Zerstörung:** Die schwache Bryar-Pistole mutiert zur Super-Waffe.

Waffe wird entweder wie gehabt abgefeuert, oder Sie lassen den Finger etwas länger auf der Feuertaste. Schon lädt sich »Zerstörung« auf, und Sie schicken beim Loslassen

einen mächtigen Energieball auf den Gegner. Dagegen hat kein Stormtrooper auch nur die geringste Chance.

**Datei:** bryarcharge.gob

## Waffen-Patch: Hinterhalt per Kletterhaken

Mit einem Grappling Hook (Kletterhaken) hängen Sie sich an Wände oder Decken und lauern von dort aus in



**Max:** Der Knuddelhase grinst diabolisch mit einem Raketenwerfer im Hörorgan.

Mehrspieler-Partien dem Gegner auf. Sie werfen den Haken mit dem Sekundärschuß der Bryar-Pistole aus. Sie müssen die Taste gedrückt halten, bis Sie an der Wand kleben. Sollten Sie dabei wegen eines ungünstigen Abflugwinkels nicht vom Boden loskommen, drücken Sie zusätzlich die Sprungtaste.

**Datei:** bggrapple.gob

## Figuren-Patch: Hase mit Lichtsäbel

Sie sind ein alter Hase im Bereich der 3D-Spiele? Dann zeigen Sie es und legen Sie sich mit dem Max-Patch ein dickes Fell zu. LucasArts baut das Knuddelkaninchen aus

## Patch Commander



**Patch Commander:** Damit starten Sie die Patches – aktivierte sind markiert.

Mit dem Free-ware-Utility Patch Commander starten Sie alle Erweiterungen für Jedi Knight einfach und problemlos zusammen mit dem Hauptprogramm. Alle benötigten Dateien finden Sie auf der GameStar-CD im Verzeichnis\PATCH\JEDI\_FUN. Den Patch Commander installieren Sie, indem Sie den Inhalt des Zip-Archivs JKPATCH in Ihr Jedi-Knight-Verzeichnis kopieren und das Programm zur Initialisierung einmal starten. Anschließend finden Sie einen neuen Ordner namens JKPatch, in den Sie alle Dateien mit der Erweiterung .GOB kopieren – der Rest läuft dann weitgehend selbsterklärend.

Wie bei allen Patches kann es theoretisch passieren, daß die ursprünglichen Dateien von Jedi Knight verändert werden. Wir haben jedes der Zusatztools gründlich getestet und keinerlei Probleme gefunden – trotzdem können wir Schwierigkeiten nicht ganz ausschließen. Sollte Jedi Knight nicht mehr richtig starten, Fehlfarben oder veränderte Texturen aufweisen, müssen Sie es eventuell neu installieren. Sicher Sie deshalb als vorbeugende Maßnahme unbedingt Ihre Spielstände.

## So nutzen Sie die Macht

Mit dem Free-ware-Utility Patch Commander starten Sie alle Erweiterungen für Jedi Knight einfach und problemlos zusammen mit dem Hauptprogramm.

**Sam & Max** traditionell versteckt in jedem Werk ein. Der Mümmelmann ist etwas kleiner als Katarn und kann deshalb einige Hindernisse nicht überspringen. Als netter Gag oder in Multiplayerpartien macht die Hasenjagd aber jede Menge Spaß.

**Datei:** max.gob

### Figuren-Patch: AT-ST

Schlüpfen Sie in die stählerne Haut eines AT-ST, und stapfen Sie schweren Schrittes durch die Gänge – Metallgeklapper inklusive. Mit den ehrfurchtgebietenden Kampfgeräten gucken Sie locker über größere Hindernisse und überspringen weitere Distanzen als in der Rolle des

Kyle, sind aber genauso empfindlich wie mit jeder anderen Figur. Die Blechkameras funktionieren nur im Multiplayer-Modus und haben leider die unschöne Eigenschaft, die Polygone andersartiger 3D-Modelle durcheinanderzuwirbeln. Wenn allerdings Ihre Mitstreiter ebenfalls in einen AT-ST klettern, gibt's damit keine Probleme.

**Datei:** atst.gob

### Figuren-Patch: Picard

Wer zur Abwechslung auch einmal in fremden Science-fiction-Gefilden wildern will, schlüpft in die Haut von Serienheld Picard. Der Star-Trek-Kapitän ist eine echte Neuschöpfung. Er lässt sich ohne irgendwelche Schwierigkeiten gegen Katarn austauschen und bis zum Sieg



**Picard:** Auch der Captain darf das Lichtschwert tragen.

gegen Jerec durch das Konkurrenz-Universum führen.

**Datei:** picard.gob

PS

## Jedi Knight manipulieren leichtgemacht

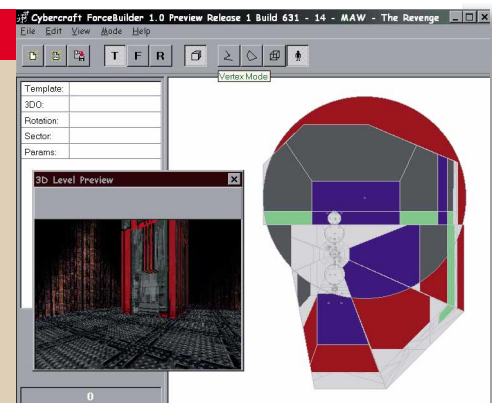
### Ein ganzes Universum in einer Datei

Ob Figuren oder Mächte: Alle Programmbestandteile von Jedi Knight sind als Module in der Datei JK1.GOB hinterlegt. Dieses 35 MByte große File ist letztlich nichts weiter als ein komprimierter Verzeichnisbaum – ähnlich einer Zip-Datei – und lässt sich ohne großen Aufwand auseinandernehmen. Innerhalb von JK1.GOB sind in einer weiteren Datei mit dem Namen KY.3DO das Aussehen, die Größe und sämtliche Texturen des Hauptcharakters Kyle Katarn gespeichert. Tauscht man KY.3DO gegen eine andere Personendatei, erscheint Katarn plötzlich als breit grinsendes Killer-Kanin-

chen oder als Stahlkoloß. Die Information, wie viele Treffer Sie einstecken können, ist gemeinerweise an anderer Stelle gespeichert und ändert sich deshalb nicht. Auch die Waffen machen nach einer Charakterveränderung stellenweise Probleme: Aus der Ich-Perspektive scheint es nach wie vor, als würden Sie ein Laserschwert in der Faust halten. Schalten Sie in die Außenansicht, befindet sich die Waffe, in gleicher Höhe wie vorher, als Kampfgerät im Ohr von Max oder beim AT-ST in der Kniekehle. Die meisten neuen Figuren nutzen einfach Teile vorhandener 3D-Modelle, kom-

binieren sie aber anders oder legen frisch kreierte Texturenkleider darüber. Ähnliches gilt auch für die Macht oder für neue Waffen: Findige Programmierer nutzen vorhandene Module und ändern sie nach ihren Vorstellungen ab.

Erst allmählich kitzeln Fans des 3D-Actionspiels alle Funktionen aus der Grafik-Engine und lernen, wie sich das Programm manipulieren lässt. Inzwischen ist auch ein richtiger Level-



**ForceBuilder:** Im ersten Jedi-Editor sollen Sie bereits beim Designen durch den Level laufen können.

editor namens ForceBuilder in der Mache – sobald der fertig ist, lassen sich relativ einfach vollkommen neue Levels aufbauen. Wir werden Sie auf dem laufenden halten...