



Ein neues Kapitel im Krieg der Sterne

Jedi Knight

Leise summt der Lightsäbel:
Im jüngsten PC-Spiele-Ableger der
Star-Wars-Saga greifen
Sie nicht nur zum legendären Laser-
schwert, sondern lernen
auch den Umgang mit der Macht.



Der Raketenwerfer erwischt die **Stormtrooper** von hinten.



Facts

- 21 Missionen
- 12 Spezial-Fähigkeiten
- 10 Waffen
- 6 Lasersäbel-Duelle
- 2 Endsequenzen
- 2 bis 32 Jedi bei Multiplayer

Das Imperium ist zerstört. Imperator Palpatine lebt nicht mehr. Unruhige Zeiten für die Bewohner der Galaxis. Eine starke Autorität fehlt, in einigen Gebieten treiben sich Reste der imperialen Armee herum und warten auf einen neuen Anführer. Die ideale Gelegenheit für sechs Dunkle Jediiriter und den fiesen Drahtzieher Jerec, nach der Herrschaft zu greifen und das sagenumwitterte Tal der Jedi zu suchen. Mit der dort gespeicherten Macht wollen sie die Galaxie unterjochen.

Star Wars Teil 7

Im 3D-Actionsshotter **Jedi Knight** übernehmen Sie die Rolle von Kyle Katarn, einem ehemaligen Söldner. Dessen Aufgabe ist es, möglichst vor Jerec und seinen Genossen das verlorene Tal zu finden und zu schützen. Erzählt wird die Geschichte in kurzen Videos zwischen den einzelnen Missionen. Echte Schauspieler agieren vor gerenderten Hintergründen. In

die aufwendig gedrehten und spannend gemachten Sequenzen dürfen Sie nicht eingreifen, die Filme laufen vollautomatisch ab. Gegen Ende teilt sich die Story, nachdem Sie sich für die lichte oder die dunkle Seite der Macht entschieden haben. Die Missionen bleiben zwar die gleichen, allerdings bekommen Sie andere Zwischensequenzen zu sehen.



Sie können Kyle in **Tomb-Raider-Manier** über die Schulter schauen.

Duell gegen Jedis

Intergalaktische Lichtsäbelschwinger kämpfen sich durch insgesamt 21 Missionen. In rund zwei Dritteln der Aufträge verfolgen Sie einen Roboter namens 8t88 über verschiedene Planeten und Raumstationen. Erst wenn Sie ihn mitsamt der Karte vom Tal der Jedi gefunden haben, bekommen Sie es auf dem Planeten der alten Mönche direkt mit Jerec und seinen Schergen zu tun. Die meisten Levels sind riesig und nutzen die Vorteile der 3D-Umgebung. So springen Sie enge Aufzugschächte über schmale Verstreibungen empor, erforschen gigantische Tunnelanlagen unter der Erde, krabbeln in schwindelerregenden Höhen durch die Hangars von TIE-Fightern, turnen in imperialen Fabrikanlagen oder klettern über gigantische Transportkisten. Dabei ist neben der ständig attackierenden Armee der Dunklen Jedi zum einen ein sicheres Auge beim Absprung gefragt. Zum anderen müssen Sie gut versteckte Schalter finden, um verschlossene Türen zu öffnen. Etwa alle vier Missionen



Auf unserer CD:

- Die spielbare Jedi Knight-Demo
- Der Videotest



Im Tipsteil:

- Komplettlösung auf Seite 235
- Die Cheats auf Seite 231

treffen Sie auf einen Meister der dunklen Seite der Macht, bis Sie schließlich dem dunklen Endgegner Jerec höchstpersönlich gegenüberstehen. In übersichtlichen Arenen heißt es dann Jedi gegen Jedi, und die Laserschwerter prallen im Kampf aufeinander. Diese Duelle sind verhältnismäßig schwierig, weil die Gegner geschickt ausweichen und teilweise über »mächtigere« Fähigkeiten verfügen als Sie. Jeder der Kontrahenten hat andere Schwächen und Stärken. Manche kämpfen eher aggressiv und stürmen voran, während andere sich unsichtbar machen, den Gegner blenden und wild durch die



Als würden Bodentruppen nicht reichen: Ein **AT-ST** beschießt uns von oben, gedeckt von einem **TIE Bomber**.

Arenen hüpfen, um sich außerhalb der Reichweite von Kyle zu regenerieren.

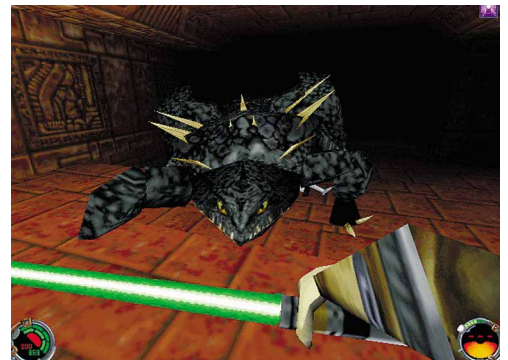
Anfangs lernen Sie eher harmlose Fähigkeiten wie besonders hohes Springen,

der Todes-Würggriff von Darth Vader als auch die Energieblitze von Emperor Pal-

Die helle und dunkle Seite der Macht

Wichtigster Verbündeter der Jünger von Yoda ist jene ominöse Macht, deren segensreiche Wirkungen schon aus den **Krieg der Sterne**-Streifen bekannt ist. Zu Beginn starten Sie als Durchschnitts-Recke, der von solcherlei übernatürlichen Kräften vollkommen unberührt ist. Erst nach erfolgreicher Initiation in einer Zwischensequenz dürfen Sie am Ende der meisten Missionen ein paar Energiepunkte auf ihrem Machtkonto verteilen.

extrem schnelles Vorwärtskommen oder die gesteigerte Sicht im Dunklen. Später müssen Sie entscheiden, ob Sie der hellen Seite der Macht treu bleiben oder der Finsternis verfallen. Hängt Ihr Herz am Guten und Schönen, dürfen Sie Talente wie Selbstheilung, Unsichtbarkeit oder gesteigerte Defensivkräfte weiter ausbauen. Gemeiner sind die Möglichkeiten der Dunklen Jedi: So befinden sich sowohl

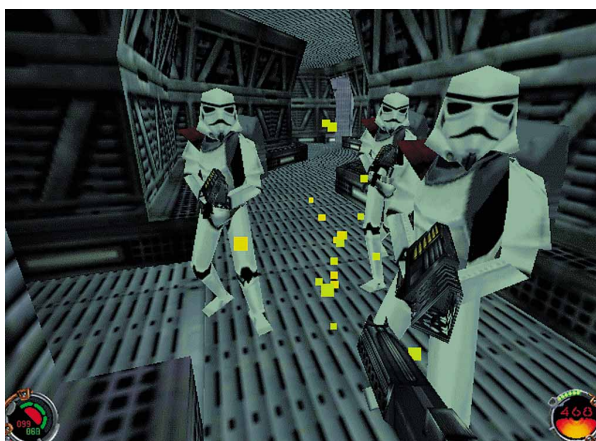


Wütend schnappt die **Riesenechse** nach Kyles Beinen.

patine im Angebot. Die kräftigeren Sprüche stehen erst in späteren Missionen bereit und erleichtern insbesondere Jedis auf der hellen Seite der Macht das Leben. Gerade per Unsichtbarkeit kommen Sie deutlich besser voran als mit den Kräften des Bösen, die letztlich nur zusätzliche Waffen darstellen, aber fast keine Defensivmöglichkeiten bieten. Jeder Einsatz der geheimnisvollen Kräfte zehrt an Ihren Machtvorräten – sind die leer, bauen sie sich nur langsam wieder auf.

Die Waffe eines Jedi

Zu Spielbeginn kann sich Kyle nur mit einem Paar Fäuste verteidigen, er findet aber



Die Mächte der Dunkelheit greifen an: Ein schwerbewaffnetes Rudel **Elite-Stormtrooper** in den engen Gängen einer Raumstation.

Peter Steinlechner



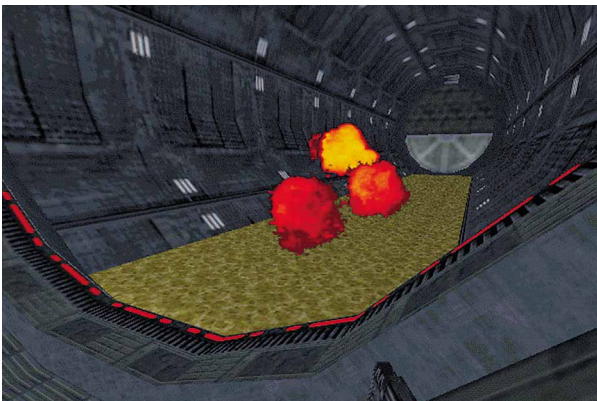
Die helle Seite der 3D-Action

Jedi Knight ist das beste Actionspiel in dieser Galaxis! Wieder

mal hat LucasArts die 3D-Levels einen Tick intelligenter hingekriegt als die Konkurrenz. Ständige Überraschungen und glaubwürdige Szenarien sorgen für Atmosphäre der Güteklasse A. Dazu sieht Jedi Knight zumindest auf 3D-beschleunigten PCs atemberaubend aus. Die Grafikengine spielt in großen Räumen ihre wahren Stärken aus: Stormtrooper ballern mir in gigantischen Raumstationen über riesige Abgründe hinweg Laserblitze um die Ohren. Ausgefallene Waffen findet man nicht, dafür sorgt die Macht für Spieltiefe.

Laser-Duelle nerven!

Was die 3D-Levels betrifft, begeistert mich Jedi Knight. Für die Duelle gegen Jerec und seine Schergen gilt das nicht. Obwohl die Lasersäbel-Zweikämpfe realistisch wirken, haben sie mich beim Durchspielen genervt. Die Gegner sind zu stark, der Ausgang hängt zum großen Teil von der Ausdauer des Spielers ab – das Motto heißt »Zähne zusammenbeißen und durch«. Doch insgesamt ist Jedi Knight über jeden Zweifel erhaben, zumal der Mehrspielermodus schlichtweg genial ist.



Erst läuft Kyle über die **Treibstoffrohre**, dann entleert er sie mit Hilfe der **Schalttafel**, anschließend geht es durch die **Pipelines**.

rasch kräftigeres Kriegsgerät. Neben diversen Laserwummen wie der zielsicheren, aber schwachen Bryar-Pistole oder dem imperialen Stormtrooper-Gewehr sowie einer leicht modifizierten Wookie-Armbrust gehören auch Thermal-Detonatoren oder Minen zum Repertoire. Einige Waffen können Sie auf zwei verschiedene Arten abfeuern. So läßt etwa der Raketenwerfer seine Geschosse wahlweise sofort beim Aufprall explodieren, oder die Projektile stecken erst in Wänden oder dem Gegner und detonieren mit ein paar Sekunden Verzögerung.

Das Lichtschwert

Das sagenumwobene Lichtschwert, das einzig wahre Kampfgerät jedes Jedi-Ritters, halten Sie nicht von Beginn an in der Faust, sondern finden es erst nach den Anfangsmissionen. Der Säbel ist mehr als nur eine schlagkräftige Nahkampfwaffe. Lasergeschosse wehrt er vollautomatisch ab, solange der Kugelhagel nicht zu dicht ist und Sie in die Richtung des Angreifers blicken. Ein Großteil der Geschosse flitzt auf direktem Weg zum Angreifer zurück und richtet entsprechenden Schaden an. Neben-



Wild grunzend greift eine der **Stations-Wachen** an.

bei leuchtet das Multifunktions-Kampfgerät dunkle Gegenden aus und macht so die zusätzliche Lampe im Inventar manchmal überflüssig.

Imperiale Sturmtruppen

Ein Großteil der schon aus den Filmen bekannten Gegnerschaft findet sich auch in **Jedi Knight**, insbesondere auf Stormtrooper treffen Sie an allen Ecken und Enden. Daneben gibt es diverse Alienrassen, die ihnen mit allen Mitteln an den Heldenkrallen wollen. Besonders kräftige Gegner stellen die Walker AT-ST dar. Diese metallischen Kampfmaschinen sind gegen normale Munition resistent, selbst Lasersalven prallen an der gut gepanzerten Außenhülle einfach ab. Erst der Raketenwerfer oder ein Bündel Thermal-Detonatoren lassen die Blechkolos-

Die sieben Dunklen Jedi

Yun



Yun fordert Sie zuerst zum Duell. Der junge Jedi blendet und springt viel, verträgt aber nur wenige Treffer. Versuchen Sie, ihn in einer Ecke oder dem Mauer-einlaß (direkt hinter Ihrer Startposition, Sie müssen Force-Jump nutzen) festzunageln.

Gorc & Pic



Gorc & Pic sind Zwillinge, trotz ihres unterschiedlichen Äußeren. Die beiden haben ihre Kampftaktik aufeinander abgestellt. Zuerst sollten Sie den langsamen Gorc angreifen, dem Sie leicht in den Rücken fallen können, erst danach Pic.

Jörg Langer



Gigantische Levels mit überirdischem Spielspaß

Jedi Knight verknüpft die Vorzüge der bisherigen Action-Prominenz: Solospieler freuen sich über die ausgefeilte Story und 21 anspruchsvollen Szenarien, Multiplayer-Kämpfen über die große Optionsvielfalt.

Besonders die riesigen Levels haben es mir angetan – kein anderes Actionprogramm realisiert die drei Dimensionen ähnlich gut. Ständig muß ich nach oben und unten schauen, um Hinterhalte früh zu erkennen. Abgeschossene Gegner fallen ins Wasser, ihre Waffe hinterdrein. Oder sie rutschen Schrägen hinunter, genau vor meine Füße.

Durch die vielen 3D-Objekte wird aus einer statischen Umgebung eine lebendige Welt, die Atmosphäre ist einmalig. Mein Rat an jeden Action- und Star-Wars-Fan: Lichtschwert zücken und Jedi Knight kaufen!



Der **Macht-Screen**: Entscheidung für hell oder dunkel.

se zu Boden sinken. In einigen Levels wie der Stadt Barons Hed laufen Zivilisten umher, die sich friedlich verhalten und vor Schießereien sogar fliehen. Prallen Sie mit einer dieser Figuren zusammen, bekommen Sie einen kurzen Satz zu hören, wirklich reden dürfen Sie allerdings nicht.

Gewaltverzicht

Jedi Knight verzichtet weitgehend auf Gewaltszenen. Blut fließt an keiner Stelle, erledigte Gegner kippen einfach um. Sobald die sterblichen Reste ein paar Sekunden aus Ihrem Blickfeld sind, läßt das Programm sie bis auf die Waffen verschwinden, die Sie dann einsammeln können. Selbst das martialische Laserschwert zeigt Treffer nur mit funkelnden Energieblitzen an. Gelegentlich trennt der Säbel zwar Gliedmaßen ab, allerdings fällt das im Kampfgetümmel kaum auf.

Multiplayer-Galaxien

Sternenkrieger mit Netzwerk oder Internet-Anschluß können die umfangreichen Multiplayer-Fähigkeiten von **Jedi Knight** nutzen. Bis zu 32 Spieler passen in eine Partie,

LucasArts liefert fünf Death-match- sowie drei »Capture The Flag«-Levels gleich mit. Wollen Sie gegen andere Jedi im Netzwerk antreten, sollten alle Mitspieler mit den umfangreichen Möglichkeiten der Macht vertraut sein, **Jedi Knight**-Matches sind etwas weniger einsteigerfreundlich als die anderer 3D-Actiontitel. Allerdings kann der Server in acht Stufen bestimmen, wie viele Macht-Optionen jeder Teilnehmer einsetzen darf. Die Mitstreiter wählen zwischen verschiedenen Figuren und können beispielsweise als grünhäutiger Alien, weißer Stormtrooper oder als humanoider Katarn

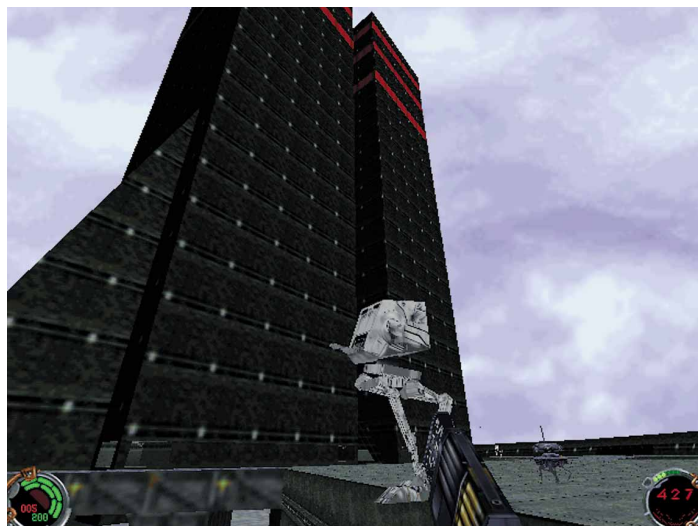


Bösewicht **Jerec** (rechts) und seine Schergen.



Endlich haben wir **Roboter 8t88** gefunden.

in die Arenen steigen. Welche Waffe Sie gerade in der Hand halten, ist für Ihre Opponenten deutlich zu erken-



Im Freien treffen Sie auf schwergepanzerter **AT-STs** und riesige **Wolkenkratzer**.

Maw



Maw heißt der Jedi ohne Unterleib. Er fliegt blitzschnell durch die Arena, attackiert aber langsam. Nageln Sie ihn in der Mitte des Levels fest. Dort können Sie ihn umkreisend angreifen, finden ein paar Gesundheits-Updates und fallen nicht in die Tiefe.

Sariss



Sariss kämpft überwiegend mit dem Laserschwert. Die Macht nutzt Sie nur aus der Distanz. Bleiben Sie nah bei ihr, und laufen Sie nur weg, um Gesundheitspunkte zu tanken. Im abgestürzten Raumschiff finden Sie auch ein bißchen Medizin versteckt.



In der **Riesenhalle** feuern wir von einem Kran auf entfernte Gegner.

nen. Als kleine Neuerung hat LucasArts Fallen eingebaut: So dürfen Sie beispielsweise aus einem sicheren Versteck per Knopf eine Luke mit Thermal-Detonatoren über Ihrem nichtsahnenden Opfer öffnen. Offizieller Treffpunkt für Internet-Jedis ist, wie schon bei anderen LucasArts-Programmen, die Microsoft Gaming Zone unter der Adresse <http://www.zone.com>.



Auch **unter Wasser** lauern Gefahren.

Jedis sollten 3D-Karten haben

Die sehr komplexe Bedienung ist weitestgehend konfigurierbar. Alle Kombinationen aus Maus, Tastatur und Joystick sind möglich, einige vordefinierte Konfigurationen für weit verbreitete Eingabegeräte liefern die Programmierer gleich mit. Wer seine bevorzugte Maus-Sensibilität gefunden hat, kann die konkreten Einstellungen speichern und als Datei zu Netzwerk-Spielen bei Freunden mitnehmen. Das Programm unterstützt verschiedenste Grafikauflösungen von VGA über SVGA bis zur High-Res-Auflösung mit 1280 mal 1024 Bildpunkten, außerdem per Direct-3D-

Schnittstelle auch Beschleunigerkarten. Im Test hat sich gezeigt, daß selbst der normale 640er Bildmodus auch auf flotten Rechnern nicht ausreichend schnell läuft: Wer **Jedi Knight** wirklich ruckelfrei genießen will, kommt also um eine schnelle 3D-Karte nicht herum.

Anders als bei früheren Spielen im **Krieg der Sterne**-Universum können Sie in **Jedi Knight** jederzeit den Spielstand auf der Festplatte sichern. Im Speichern-Menü finden Sie übrigens auch den Hinweis, daß Sie sich in der ersten Episode befinden – offensichtlich hat LucasArts bereits Platz für eine Missions-CD vorgesehen. **PS**



Ein **Tusken** haucht sein aggressives Leben aus.



Anstatt zu schießen, **verprügelt** dieser Alien Kyle.

Jedi Knight

Genre:	3D-Action	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 32 (Netzwerk; Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8-fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut



Die neue Referenz im Action-Genre.

Boc



Boc springt kreischend durch die Arena. Es ist schwierig, auch nur einen Treffer gegen ihn zu landen, während er mit seinen zwei Lichtschwertern angreift. Sie sollten die Absorb-Macht ständig parat haben, gegen seinen Destruction-Spruch.

Jerec



Jerec schließlich ist der Endgegner. Der dunkle Ober-Jedi kämpft mit tödlicher Ernsthaftigkeit und verwendet gerne den Destruction-Spruch. Ist Jerec verwundet, zieht er sich in seinen Turm zurück und erholt sich, während ihn ein Energiefeld schützt.

Auf den Spuren von Yoda, Darth Vader und Luke Skywalker

Die Macht der

Ob hell oder dunkel: Die Macht ist stark in Jedi Knight. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit den übernatürlichen Kräften Jedi-meisterlich umgehen.

Zu Beginn von **Jedi Knight** sind Sie noch nicht initiiert und gelten deshalb nicht als Jedi. Dazu kommt es erst im Spielverlauf. Dann bekommen Sie nach erfolgreichem Absolvieren der meisten Levels Macht-Punkte, in der Regel zwei, haben Sie alle Geheimräume gefunden, so-

gar drei. Die können Sie auf zwölf Fähigkeiten verteilen. Allerdings müssen Sie sich zwischen der hellen und der dunklen Seite entscheiden – Sie können nur eine erlernen.

Jede Fähigkeit lässt sich in vier Stufen ausbauen. Heilung bringt dann die meisten Gesundheitspunkte zurück,

Die helle Seite der Macht



Heilung (Healing)

Je nach Ausbaustufe bekommen Sie bei jedem Gebrauch der medizinischen Kräfte zwischen 20 und 80 Gesundheitspunkte zurück. Dies verbraucht jedoch Ihre kompletten Machtvorräte. Heilung ist besonders in Duellen nützlich.



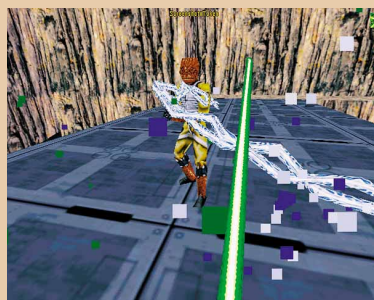
Überzeugung (Persuasion)

Wie einst Obi-Wan-Kenobi in Mos Eisley überzeugen Sie die Schwachen, daß Sie lieber in Ruhe gelassen werden – Sie sind für andere Personen schlichtweg unsichtbar. Nur kleine Pünktchen verraten Sie durch dezentes Blinken.



Blenden (Blinding)

Dieser Spruch wirkt wie eine Blendgranate und raubt Ihrem Gegner für einige Sekunden fast vollständig die Sicht. Er verschafft Ihnen zwar kurzfristig Ruhe, ist aber insgesamt weniger empfehlenswert als Überzeugung.



Aufsaugen (Absorb)

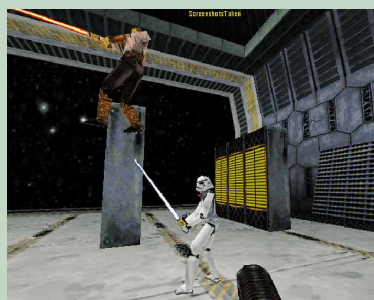
Mit dem Absorb-Spruch nehmen Sie die Kraft des Gegners bei dessen Macht-Angriffen in sich auf. Diese Fähigkeit wirkt unscheinbar, ist aber gegen Energieblitz oder Zerstörung eine der mächtigsten Abwehrwaffen in Netzwerk-Partien.

Neutrale Kräfte der Macht



Geschwindigkeit (Speed)

Diese Macht lässt Sie schneller laufen. Damit können Sie nicht nur wie der Blitz herumsausen oder flott fliehen, sondern auch fix hinter Ihren Gegner gelangen und ihn da, wo er nicht gedeckt ist, mit dem Lichtsäbel attackieren.



Sprung (Jump)

Der Sprung lässt Sie höher und weiter hüpfen. Selbst auf schwer erreichbare Vorsprünge gelangen Sie mit einem Satz. Der Macht-Sprung eignet sich vorzüglich, um schnell aus der Feuerlinie zu verschwinden.

Jedi-Ritter

der Force-Jump macht die höchsten Sprünge.

Sie müssen nicht alle Fähigkeiten steigern. Blenden bietet Ihnen im Spiel die gleichen Möglichkeiten wie Unsichtbarkeit, letztere ist insgesamt aber effektiver. Überlegen Sie daher rechtzeitig, welche Möglichkeiten Sie

ausbauen wollen. Die einzige fast unverzichtbare Macht ist der Sprung. Zwar kommen Sie als Solo-Spieler auch ohne ihn ans Ziel, müssen dabei aber Umwege in Kauf nehmen und haben es auch bei Kämpfen schwerer.

Ähnlich wie bei magischen Künsten richtet sich auch in

Jedi Knight der Mana-Verbrauch nach dem jeweiligen Spruch. Sie können rechts am unteren Bildschirmrand erkennen, wieviel der wichtigen Kraft noch in Ihnen steckt: Die rote Fläche zeigt die Macht-Reserven. **PS**



Die dunkle Seite der Macht



**Wurf
(Throw)**

Hiermit schleudern Sie wie Darth Vader in seinem Kampf gegen Luke Skywalker Gegenstände auf Ihren Kontrahenten. Diese Macht verursacht kaum Schaden und funktioniert nur in Gebieten, wo Kisten oder Abfall bereitliegen.



**Griff
(Grip)**

Damit »kündigte« Darth Vader seinen Offizieren. Der Griff der Macht raubt Ihrem Gegner den Atem, nimmt ihm die Bewegungsfähigkeit und fügt ihm Schaden zu. Allerdings kann er weiterhin seine Waffen gegen Sie einsetzen.



**Lichtblitz
(Lightning Bolt)**

Wie einst Imperator Palpatine im dritten Teil der Krieg-der-Sterne-Saga schleudert der Lightning Bolt kräftige Energieblitze auf Ihre Feinde. Dieser Spruch ist sehr effektiv, verbraucht Ihre eigenen Machtvorräte aber rapide.



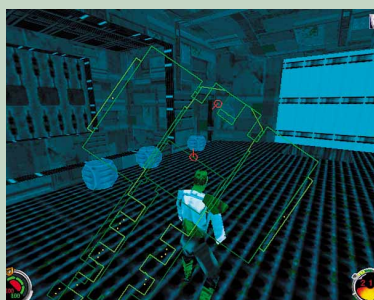
**Zerstörung
(Destruction)**

Zerstörung schießt einen vernichtenden Energie-Ball auf den Gegner und zermalmt ihn meist sofort. Alle Personen und beweglichen Gegenstände werden vom Zentrum des Einschlags aus nach außen geschleudert.



**Ziehen
(Pull)**

Luke Skywalker mußte es mühsam auf Dagobah lernen, Sie haben es leichter: Diese Macht erlaubt Ihnen den Zugriff auf entfernte Gegenstände. Sie ziehen Ihrem Gegner sogar die Waffen (Ausnahme: das Lichtschwert) aus der Hand.



**Sehen
(Seeing)**

Durch diese Macht sehen Sie selbst unsichtbare Gegner. Je nach Ausbaustufe finden Sie auf der Übersichtskarte (Tab-Taste) Munition und sonstige Gegenstände, Ihre Feinde oder gar alle Geheimgänge eingezeichnet.



Techniktips für Star-Wars-Fans

Der Jedi-Rechner

Wir sagen Ihnen, mit welcher Hardware Jedi Knight sauber läuft.

Grundsätzlich unterstützt **Jedi Knight** alle Bildmodi Ihrer Grafikkarte. Ist der SVGA-Treiber VESA 2.0 aktiviert, dürfen Sie im Setup aus einem Angebot wählen, das von 320 mal 200 bis zu 1280 mal 1024 Pixeln reicht. Die ganz hohen Auflösungen sind technisch zwar machbar, laufen aber bei weitem nicht auf jedem Rechner ausreichend schnell – und die High-Res-Modi jenseits der Super-VGA-Schallmauer sind eigentlich für künftige Rechnergenerationen gedacht. Sie bringen auch keinen echten Gewinn an Bildqualität oder gar Spielspaß.

VGA 320 mal 200

Nicht schön, aber auch auf einem Pentium 90 noch ausreichend schnell ist die Mindestauflösung von 320 mal 200 Bildpunkten. Mid-Res-Kompromisse wie etwa der weit verbreitete 320 x 400-Punkte-Modus laufen vor allem in größeren Räumen sowie bei höheren Gegnerzahlen nur ruckelnd und sind für P/90-Nutzer nicht empfehlenswert.

SVGA 640 mal 480

Der inzwischen zum Standard avancierte SVGA-Modus mit 640 mal 480 Bildpunkten lief auf unserem Pentium 166 zwar ausreichend schnell, aber noch nicht perfekt. Auf Rechnern dieses Typs empfehlen wir, einen der Mid-Res-Modi zu nutzen – die bringen zwar kein wirklich erstklassiges Bild, sorgen aber für flüssiges Scrolling und realistische Animationen.

3D-beschleunigt

Jedi Knight unterstützt 3D-Beschleuniger über Microsofts Direct-3D-Schnittstelle. Derzeit spricht das Programm weder 3Dfx- noch irgendwelche anderen Karten mit nativen Treibern an. Im Test lief alles zu unserer vollsten Zufriedenheit. 3D-Beschleuniger der ersten Generation, etwa der Virge-Chip von S3 oder die weit verbreiteten Matrox-Mystique-Karten brachten sichtbare Verbesserungen. Diese Art von Hardware liefert, wenn der Rest Ihres Systems an der Grenze zwischen flüssiger Darstellung und Ruckel-Orgie steht, das oft entscheidende bißchen Mehr an Grafikpracht.

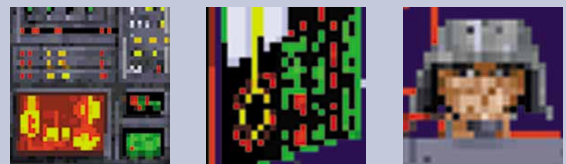
Flotter mit Voodoo-Chip

Richtig flott läuft **Jedi Knight** auf allen Karten, die auf dem Voodoo-Chip von 3Dfx basieren. SVGA flutscht dann nur so über den Bildschirm und sieht dank Texturen-Filterung wunderbar echt aus. Noch besser brachte der neue Riva-128-Chip von nVidia **Jedi Knight** auf den Monitor. Der ließ sogar die allen 3Dfx-Karten (wegen des zu gering bemessenen Bild-Speichers) bislang verwehrte Auflösung von 800 mal 600 zu und sah dabei vor allem in Hinblick auf Lichteffekte noch einen Tick besser aus. Kleiner Schönheitsfehler: Während Sie bei 3Dfx-Karten auch mit einem Pentium 100 im Rechnergehäuse auskommen, benötigt der Riva-Chip einen schnelleren Pentium mit mindestens 166 MHz. **PS**

Grafikauflösungen



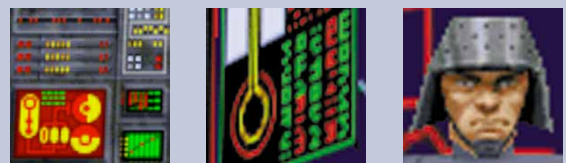
GameStar-Pixeltest: Aus diesem Bild stammen die Ausschnitte.



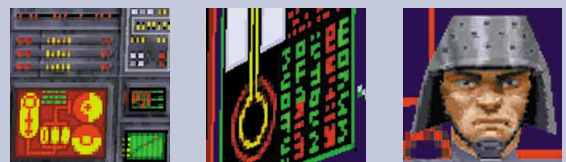
320 x 200: Grob gepixelt, aber auch auf einem P/90 schnell.



640 x 480: Feiner aufgelöst, aber mit Treppchen-Effekt.



640 x 480, 3Dfx: Sehr schnell, per Filter weichgezeichnete Linien.



1280 x 1024: Nahezu perfekt aufgelöst – aber unspielbar langsam.

Grafikauflösung im Vergleich

	320x200	Mid-Res	640x480	ab 800x600
P/90	Schnell	Ruckelnd	Unspielbar	Unspielbar
P/133	Sehr schnell	Schnell	Stark ruckelnd	Unspielbar
P/166	Sehr schnell	Sehr schnell	Ruckelnd	Stark ruckelnd
P/200	Sehr schnell	Sehr schnell	Schnell	Stark ruckelnd
3D-Karte	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell	Je nach Karte