



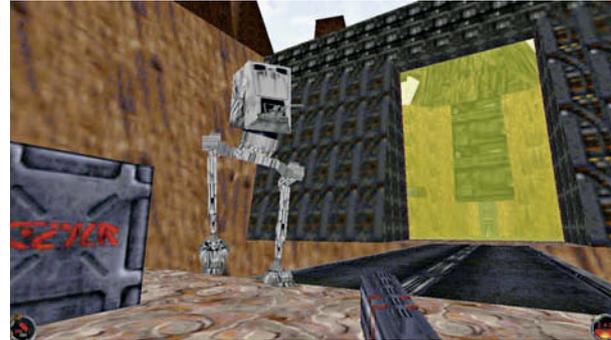
HALL OF FAME

Jedi Knight

Anstich: Vor zwölf Jahren erschien der erste Ego-Shooter, in dem Sie mit dem Lichtschwert kämpfen durften.



Mit wachsenden **Fähigkeiten** wehren Sie automatisch gegnerische Schüsse ab.



Auch **AT-ST-Läufer** lassen sich mit dem richtigen Werkzeug besiegen.

Deswegen legendär

- ▶ Premiere des Lichtschwerts
- ▶ aufwändige Videosequenzen
- ▶ riesige, sehr gute Levels
- ▶ großartige Atmosphäre

Mit **Star Wars: Jedi Knight** veröffentlicht LucasArts 1997 eine kleine Revolution im Genre der Ego-Shooter. Zusätzlich zu den Blastern und Thermaldetonatoren, die schon aus dem zwei Jahre zuvor erschienenen und alsbald indizierten Vorgänger **Star Wars: Dark Forces** bekannt sind, verwendet der mittlerweile bärtige Held Kyle Katarn nun Jedi-Kräfte und ein Lichtschwert. Diese Fähigkeiten in Verbindung mit dem hervorragenden Leveldesign und der gelungenen Präsentation der Geschichte machen **Jedi Knight** auch heute noch zu einem äußerst atmosphärischen Spiel.

Kreativer Größenwahn

Die dichte Atmosphäre von **Jedi Knight** ist nicht zuletzt der Größe und der Qualität der Levels geschuldet. Höhere Zitadellen und tiefere Abgründe hatte man in Ego-Shootern noch nicht gesehen. Das sorgt nicht nur für glaubwürdige Kulissen, sondern ermöglicht es den Designern, das spielerische Potenzial der dritten Dimension voll auszunutzen; die Herausforderung in **Jedi Knight** besteht daher zu einem Gutteil darin, den richtigen, oft geschickt versteckten Weg zum Levelende zu finden.

Ähnlich beeindruckend wie die Spielwelt sind die Zwischensequenzen, in denen die Geschichte um den finsternen Jerec und seine Suche nach dem Tal der Jedi als stimmungsvolle Mischung aus Realfilm und computergenerierten Elementen erzählt wird. Allein der Flug durch die vertikale Stadt auf Nar Shaddaa, die stark

an die Zentralwelt des Imperiums, Coruscant, erinnert, gehört zu den technisch aufwändigsten Videoszenen der damaligen Zeit.

Machtfrage

Sind Sie zu Beginn von **Jedi Knight** nur mit herkömmlichen Waffen ausgestattet, erhält Ihr Alter Ego im Laufe des Spiels Jedi-Kräfte, die sich jeweils in vier Stufen verbessern lassen. Ob Sie sich auf die dunkle oder die helle Seite stellen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Grundsätzlich tendiert Kyle zum Guten; sobald Sie jedoch Zivilisten töten und dunkle Fähigkeiten wählen, schlägt das Pendel in die Gegenrichtung aus. Diese Entscheidung hat auch spielerische Konsequenzen, da dunkle Jedi über offensivere Kräfte verfügen als ihre hellen Pendanten. Insgesamt fällt die Jedi-Spielmechanik allerdings noch recht simpel aus, die vielseitigen Schlagkombinationen der Nachfolger **Jedi Outcast** und **Jedi Aca-**

demy bietet **Jedi Knight** noch nicht. Lichtschwert und Jedi-Fähigkeiten sorgen jedoch für ein tolles Spielgefühl und unterstützen das intensive **Star Wars**-Flair.

Die dunkle Seite

Technisch präsentiert sich **Jedi Knight** bei Erscheinen solide, aber nicht überragend. Die Engine erzeugt zwar gerade beim Kampf mit dem Lichtschwert in dunklen Arealen hübsche Szenen, die Texturen wirken allerdings auch für 1997 eher grob und verwaschen, und die Modelle kommen arg polygonarm daher. **Jedi Knight** ist bis heute der letzte Ego-Shooter, der direkt bei LucasArts entwickelt wurde. Die Gestaltung der Nachfolger haben die Kalifornier an Raven Software abgegeben. Der bislang letzte Teil von **Jedi Knight**, **Jedi Academy**, erschien 2003. Seitdem sitzt Kyle Katarn auf dem Altenteil; mit einer Fortsetzung seiner Abenteuer ist nicht zu rechnen. **SD**



Kyle Katarn bezwingt den **dunklen Jedi** Maw, einen Schergen Jerecs.

JEDI KNIGHT

EGO-SHOOTER

PUBLISHER	LucasArts	ORIGINALRELEASE	1997
ENTWICKLER	LucasArts	CA. PREIS	7,50 Euro (inkl. Addon)
QUELLE	Amazon	USK	ab 18 Jahren
SPRACHE	Englisch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS CPU mit 90 MHz, 16 MB RAM
Im Windows-98-Kompatibilitätsmodus läuft Jedi Knight sowohl unter Windows XP als auch Windows Vista ohne Probleme.

FAZIT Atmosphärisch dicht und immer noch beeindruckende Levels.