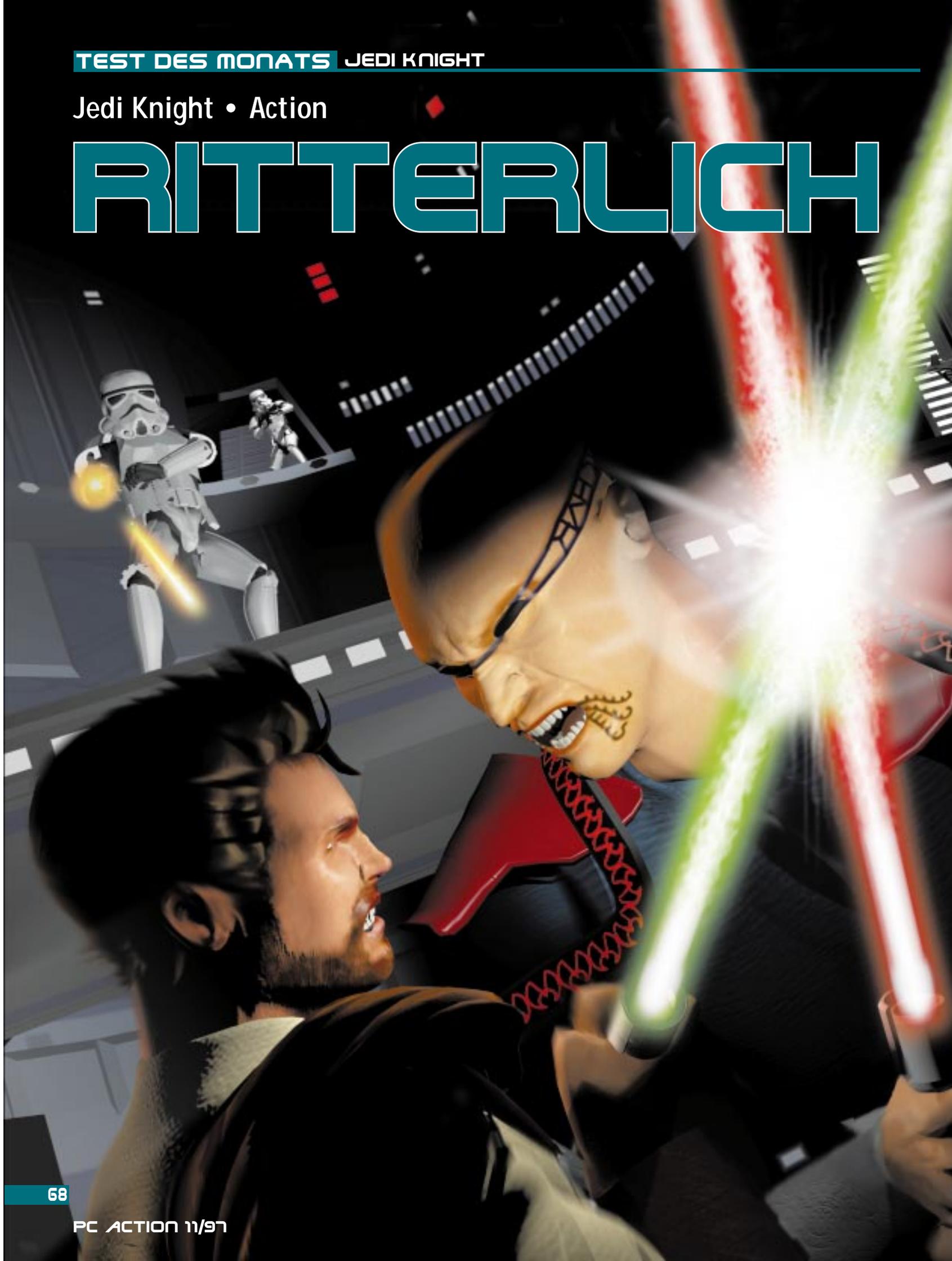


Jedi Knight • Action

RITTERLICH





Star Wars,
Star Wars,
Star Wars.
Eigentlich

kann man es ja schon gar nicht mehr hören. 1997, der Overkill im Krieg der Sterne-Universum? Es scheint so. Nachdem der Regisseur und moderne Märchenonkel George Lucas drei renovierte Kino-Klassiker in die Filmtheater der Welt gebracht hat, sollte es in diesem Jahr auch noch zur PC-Spiele-Trilogie seiner Entertainment-Abteilung kommen. Doch nach Shadows of the Empire kommt es mit Jedi Knight nicht nur zum Höhe-, sondern auch zum Schlußpunkt. Das Strategie-Spiel Rebellion wurde erst kürzlich mit der unbestimmten Terminierung „Winter 1998“ weit nach hinten verschoben.

Morgan Kartan, Kyles Vater, lebte einst auf dem Planeten Sullest, der für die Rebellion vor den Kämpfen um Endor ein wichtiger strategischer Stützpunkt war. Dort tauchte eines Tages der Sternenzerstörer Vengeance auf und mit ihm Jerec, ein Jedi-Ritter, der der dunklen Seite der Macht verfallen war. Jerec ist blind, trägt ein Leder-Band vor seinen Augen, und in seinen Mundwinkeln sitzen schwarze Tätowierungen. Jerec nahm Morgan Kartan gefangen, um von ihm die genaue Lage des Tals der Jedi-Ritter in Erfahrung zu bringen. Doch der stolze Kartan blieb standhaft und behielt das große Geheimnis für sich. Außer sich vor Wut enthauptete Jerec Kyles Vater...

Kyle Kartan stand zu dieser Zeit noch im Dienste des Imperiums. Seine erste und auch letzte Mission für den Imperator führte er auf dem kleinen Planetoiden AX-456 durch. Dort verhalf er imperialen Truppen in einen Rebellen-Stützpunkt, um diesen auszulöschen. Aber Kyle zeigte dort bereits seine Ablehnung gegen das zerstörerische Vorgehen des Imperiums und verschonte die unbewaffneten Rebellen, unter denen sich auch seine spätere Weggefährtin Jan Ors befand. Für den erfolgreichen Einsatz wurde Kyle von der imperialen Akademie in Cardia ausgezeichnet. Ein hoher Vertreter des Imperiums mit dem Namen Jerec war es, der



VERGLEICH

In den oberen Bereichen des 3D-Action-Genres drängeln sich die Lucas Arts-Vertreter geradezu. Wenn auch jeder seine eigenen Stärken hat, ist eines allen gemeinsam: gutes Leveldesign und abwechslungsreiches Gameplay. Während Mitbewerber zwar technologisch manchmal einen Schritt voraus sein mögen, zählt unter dem Strich das Gesamtpaket. Und das verstehen die Kalifornier wie kaum ein anderer zu schnüren. Da kann lediglich Shynys MDK in Sachen Spielspaß mithalten.

Jedi Knight.....	92%
MDK	92%
Outlaws	84%
Shadows of the Empire	82%

ihm die Medaille ans Rever heftete. Am selben Tag aber erhielt Kyle die Nachricht vom Tod seines Vaters, und alle Umstände schienen dafür zu sprechen, daß es ein verbrecherischer Akt der Rebellen gewesen war. Doch Jan Ors war im Besitz einer Droiden-Aufzeichnung, die bewies, daß Jerec und dessen imperiale Handlanger dafür verantwortlich waren. Kyle Kartan sagte sich vom Imperium los, wurde Pirat, und einer seiner ersten Aufträge kam direkt aus dem Rebellen-Hauptquartier: Er sollte die Baupläne des Todessterns stehlen... Damit begann eine Geschichte, die man bereits aus einem anderen LucasArts-Spiel kennt.



Explosionen bieten ein spektakuläres Echtzeit-Lightsourcing.



Während eines Lichtschwertkampfes wechselt man am besten in die Perspektive der Verfolgerkamera.

In Jedi Knight kehrt Kartan zurück, startet eine Reise in seine Vergangenheit und lernt die mysteriösen Kräfte der Jedi-Ritter kennen. Nur mit deren Hilfe kann es ihm gelingen, sieben dunkle Jedi-Ritter davon abzuhalten, die verborgenen Mächte einer alten Jedi-Grabstätte, dem Tal der Jedi-Ritter, für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Mit dem mächtigsten von ihnen, Jerec, hat Kyle ohnehin noch eine Rechnung zu begleichen. Dieses Schicksal konfrontiert Kyle mit seiner eigenen dunklen Vergangenheit im Dienste des Imperiums, und er muß sich entscheiden. Wählt er die dunkle Seite der Macht, werden ihm unvorstellbare Möglichkeiten zuteil, aber er muß auf immer mit dem Guten brechen. Entscheidet sich Kyle für die helle Seite, steht er den scheinbar unüberwindbaren Ausgeburten des Bösen gegenüber. Wie auch immer Kyle sich entscheiden mag, es wird das Antlitz der Galaxis auf ewig verändern.

Die beiden Seiten der Macht

Gespielt wird Jedi Knight vornehmlich aus der Ich-Perspektive. Auf den Blickwinkel einer Verfolgerkamera ist jederzeit umschaltbar, die ist besonders während eines Lichtschwert-Duell vorteilhaft oder sei es, um sich einen genaueren Überblick



Beeindruckend wirken die Lichtblitze, die Kyle als Anhänger der dunklen Seite der Macht anwenden kann.



In über 20 Minuten kombiniertem Render- und Realfilm wird die Jedi Knight-Story erzählt. Hier sieht man Kyles Schiff, die Moldy Crow, einmal als 3D-Modell in der eigentlichen Spiel-Engine (ganz oben) und in einer gerenderten Zwischensequenz.



KYLES GEGNER

Hier nur eine kleine Auswahl der Geschöpfe und Maschinen, die sich in Diensten des Imperiums und seiner dunklen Jedis befinden. Sie gehören nicht zu den Schlüsselfiguren, mit denen sich Kyle herumschlagen muß, verfügen aber alle über eigene Angriffstechniken.



Probe-Droiden

Die schwebenden Probe-Droiden werden vom Imperium zur Bewachung und Patrouille eingesetzt und starten ihre Angriffe gerne aus der Höhe.



Sturmtruppen

Die imperialen Sturmtruppen sind für jeden Star Wars-Veteranen alte Bekannte und trotz ihrer großen Zahl leicht zu überwindende Gegner.



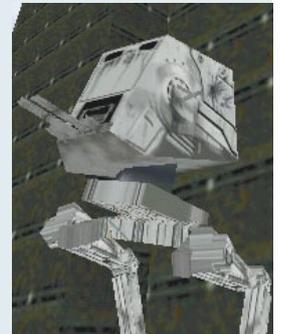
Trandoshans

Die echsenartigen Bounty Hunter der Trandoshan-Rasse sind vor allem aufgrund ihres mächtigen Sprenggewehrs nicht zu unterschätzende Gegner.



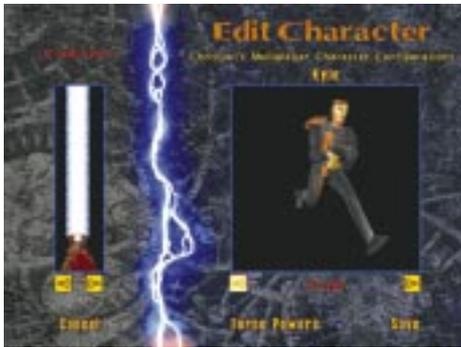
Tuskens

Im Gefolge der mit einer modifizierten Wookiee-Armbrust ausgestatteten Tuskens können sich einige ihrer liebsten Haustiere befinden: Kell Drachen.



AT-ST

Die kleinere, zweibeinige Walker-Variante der AT-Klasse verfügt über enorm feuerstarke Lasergeschütze, ist dafür aber nicht besonders wendig.



Für das Multiplayerspiel stehen mehrere Alter ego-Charaktere zur Verfügung. Außerdem darf man sich für Laser-Farbe entscheiden.



Trotz SVGA und 3D-Beschleunigung wirken manche Schauplätze in Jedi Knight optisch etwas antiquiert und eintönig.



Beim Studium solcher großer Schalttafeln läßt sich in den riesigen Levels so mancher Hinweis auf ein Fortkommen finden.



EIN NEUES STAR WARS-ENSEMBLE

Die Riege der Hauptdarsteller liest sich wie die Abschlußklasse einer Jedi-Akademie. Alle wichtigen Charaktere, außer Kyles Verbündete Jan, verfügen über mehr oder weniger große Kenntnisse in den geheimnisvollen Kräften der Jedi-Ritter.



Kyle Katarn: Kyle findet heraus, daß sein Vater einem alten Jedi-Meister half und dafür gekämpft hat, das Geheimnis des Tals der Jedi-Ritter zu bewahren. Sein Weg führt ihn zurück auf seinen Heimatplaneten, wo er die genauen Umstände des Todes seines Vaters erfährt.



Rahn: Der alte Weggefährte von Kyles Vater erscheint dem jungen Mann aus dem Tal der Jedi-Ritter, um ihm ein Lichtschwert zu überreichen und von seinem Schicksal zu erzählen.



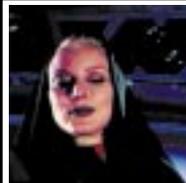
Jan Ors: Die junge Frau ist Kyles Weggefährtin und steht ihm mit seinem Schiff der Modly Crow zur Seite. Jan ist zuverlässig und für Kyle die einzige Person, der er vertraut.



Jerec: Der dunkle Jedi-Fürst Jerec strebt nach der Allmacht, die ihm die gesammelten Kräfte der letzten Jedi-Ruhestätte verschaffen würden.



Boc: Der laute und plump wirkende Jedi ist der einzige, der in der Lage ist, mit zwei Lichtschwertern zugleich zukämpfen.



Sariss: Die schöne und ruhige Puristin ist mehr eine Beobachterin als Akteurin, führt das Lichtschwert aber mit derart viel Geschick, wie es kein anderer Jedi kann



Maw: Dieser Jedi führt ein gewaltiges Schwert. Trotz seiner fehlenden Beine verleihen ihm Jedi-Kräfte große Geschwindigkeit. Nur seine Schwertangriffe sind recht träge.



Yun: Der jüngste Jedi-Ritter ist ein ehrgeiziger Emporkömmling, der seine Unverzichtbarkeit beweisen will.



Gorg und Pic: Die Zwillinge könnten unterschiedlicher nicht sein. Aber gerade das macht sie so gefährlich, da sie nur im Team kämpfen.

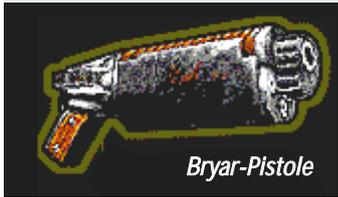
zu verschaffen. Neben Waffen und Munition, die von besiegten Gegnern oder in entsprechenden Vorratskammern aufgenommen werden, muß Kyle auch an seine Gesundheit denken. Rüstungswesten und Bacta-Heiltränke ergänzen die Möglichkeit, die Schildenergie des Kampfantriebes aufzufrischen.

Die Wahl zwischen Gut und Böse, die man als Spieler etwa zur Hälfte der insgesamt 21 Levels zu treffen hat, verändert den eigentlichen Spielverlauf nur unwesentlich. Allerdings wird die eine oder andere Mission ausgetauscht, so daß es sich auf alle Fälle lohnt, beide Seiten durchzuspielen. Als guter Jedi versucht Kyle Katarn, Jerec davon abzuhalten, die Mächte des Jedi-Tals für sich zu gebrauchen, als dunkler Jedi setzt er alles daran, vor Jerec in den Genuß der Geheimnisse zu kommen. Auf beiden Wegen sind Kyles einflußreichste Verbündete seine sich entwickelnden Jedi-Kräfte. In jedem Level kann man sogenannte Machtsterne erringen, die dann nach eigener Wahl in einem Zwischenbildschirm auf die verschiedenen Jedi-Kräfte verteilt werden können. Bis zu vier Sterne können dabei jeder Kategorie zugeordnet werden. Je mehr Sterne sie hat, desto wirkungsvoller ist die entsprechende Jedi-Fähigkeit. Neben den vier Grundeigenschaften eines jeden Jedi-Schülers besitzen die dunkle und helle Seite der Macht weitere vier Kräfte sowie je eine anfangs noch nicht genannte Zusatzkraft. Die Zahl der



KYLES BEWAFFNUNG

Teile des Arsenal und deren Gebrauch dürften vielen aus anderen 3D-Actionspielen bekannt sein. Mit Sicherheit einzigartig ist aber der Gebrauch des weltberühmten Lichtschwerts. Manche der Waffen, die Kyle während seiner Abenteuer einsetzt, verfügen über zwei Funktions-Modi.



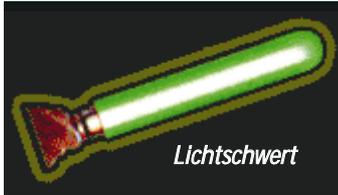
Bryar-Pistole



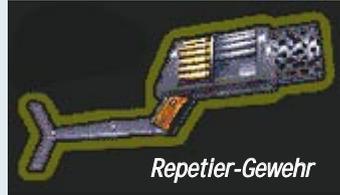
Sturmtruppen-Gewehr



Raketenwerfer



Lichtschwert



Repetier-Gewehr



Spreng-Gewehr



Thermal-Granate



Minen



Armbrust

Fäuste

Primär: Faustschlag
Sekundär: Fußtritt

Nur der Vollständigkeit halber kann Kyle auch die Fäuste schwingen und Fußtritte verteilen, wird kaum benötigt.

Bryar-Pistole

Primär: Laser
Sekundär: -

Kyles Standard-Pistole ist ein modifiziertes Gewehr, das zwar sehr handlich und treffsicher, aber auch recht feuerschwach ist.

Sturmtruppen-Gewehr

Primär: Laser
Sekundär: -

Das Standard-Gewehr der imperialen Truppen ist wenig treffsicher, feuert aber in schneller Schußfolge.

Raketenwerfer

Primär: Einzelschuß
Sekundär: Zeitverzögerte Zündung

Die Geschosse dieser Waffe können mit zwei Optionen abgefeuert werden: Die Rakete beim Aufschlag explodieren lassen oder dank Widerhaken mit einer Zeitverzögerung zünden.

Lichtschwert

Primär: Einzelner Schwertstreich
Sekundär: Kombiniertes Schwertstreich

Die wahre Waffe der Jedi-Ritter wird von der hellen und der dunklen Seite benutzt. Richtig geführt ist das Lichtschwert die mächtigste Waffe im gesamten Spiel. Ein Jedi kann nicht ohne es besiegt werden. Mit dem Lichtschwert kann man sich auch gegen andere Waffen verteidigen, indem man sich in die Schußrichtung wendet. Dies funktioniert umso besser, je weiter man in der Jedi-Hierarchie nach oben kommt.

Repetier-Gewehr

Primär: Einzelschuß
Sekundär: Dreifach-Schuß

So lange man über ausreichend Munition verfügt, ist das Schnellfeuer-Gewehr als beste Wahl einzustufen. Die zweite Schußoption bietet einen Dreifach-Schuß.

Spreng-Gewehr

Primär: Einzelschuß
Sekundär: -

Die Waffe der Trandoshans feuert eine gewaltige Munitionsmenge bis zu einer Entfernung von 30

Metern und hat beim Aufprall einen Wirkungskreis von 4 Metern.

Thermal-Granate

Primär: Explosion beim Aufschlag
Sekundär: Explosion nach drei Sekunden

Gut geeignet für bewachte Räume. Je länger man die Maustaste gedrückt hält, desto weiter kann Kyle die Granaten werfen.

Minen

Primär: Zeitverzögerte Zündung
Sekundär: Bewegungssensitive Zündung

Minen dienen zur Sprengung von Hindernissen, können aber dank einer Bewegungsmelder-Zündung auch lästige Verfolger abschüteln.

Armbrust

Primär: Energiepfeil
Sekundär: Abprallender Energiepfeil

Einst war die Armbrust die Waffe der Wookies, bis sie von den Tusken kopiert und leicht verändert wurde. Je länger der Abzug gedrückt bleibt, desto mehr Pfeile werden verschossen. Der zweite Schuß-Modus feuert einmalig abprallende Pfeile.

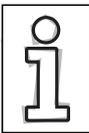
Machtsterne, die man erhält, kann unter anderem auch durch das Auffinden aller in einem Level befindlichen Geheimräume erhöht werden.

Das Gesamtbild entscheidet

Jedi Knight ist das erste Lucas-Arts-Spiel, das von der neuen 3D-Engine SITH Gebrauch macht. Bei entsprechender Rechenpower erreicht sie in Sachen Detailreichtum und Schnelligkeit ohne 3D-Beschleunigung sehr gute Ergebnisse, die bisher nur von Westwoods Lands of Lore 2-Optik übertroffen werden. Echtzeit-Lightsourcing, Transparenz- oder Explosionseffekte und Animation zeichnen ein überzeugendes Bild der Star Wars-Szenarie. Die alleinige Unterstützung des Direct3D-Standards aber reicht nicht ganz an Lei-



Die externe Kamera verschafft in den teilweise atemberaubend designten Levels oftmals mehr Überblick als die Sicht aus der Ich-Perspektive.



DIE JEDI-KRÄFTE

Wie ein wirklicher Jedi-Schüler lernt man im Verlaufe des Spiels die unterschiedlichen Kräfte der Macht kennen und richtig einzusetzen. Durch ein fast Rollenspiel-ähnliches Punktesystem hat der Spieler selbst Einfluß auf den Ausbau seiner Jedi-Kräfte. Durch absolvierte Levels, gefundene Verstecke und besondere Leistungen kann man mehr oder weniger Jedipunkte gewinnen, durch die man seine Kräfte verstärken oder neue hinzulernen kann. Entsprechend steigt man auch in der Jedi-Rangordnung auf, während man das Spiel als Uneingeweihter beginnt, finden sich die höchsten Weihen als Jedi-Meister und vor allem als Jedi-Fürst. Da man sich an

einer Schlüsselstelle, etwa zur Mitte des Spiels, für die dunkle oder die helle Seite der Macht entscheiden kann, bleiben einige Jedi-Fähigkeiten der anderen Seite vorbehalten. Ab Level 12 lohnt es sich deshalb auf jeden Fall Jedi Knight noch einmal zu spielen.

Kräfte aller Jedi -Schüler

-  **Speed:** Kyle fühlt die Macht durch seine Gliedmaßen strömen und kann seine Laufgeschwindigkeit mehr als verdoppeln.
-  **Jump:** Eine der wichtigsten Kräfte. Manche Hindernisse sind ohne zehn Meter weite Sprünge kaum zu überwinden.
-  **Pull:** Damit können Gegenstände per Telekinese bewegt werden. Sehr praktisch, um die Gegner zu entwaffnen.
-  **Seeing:** Enthüllt Position und Lage von Gegnern und Gegenständen.

Kräfte der hellen Seite

-  **Healing:** Wie durch ein Wunder werden Knochenbrüche und Verletzungen geheilt. Verbraucht aber viel der Jedi-Energie.
-  **Persuasion:** Wie eine klassische Tarnkappe macht diese Kraft Kyle für jeden Gegner unsichtbar.
-  **Blinding:** Ein greller Lichtblitz blendet jeden Gegner für wenige Sekunden. Besonders wirksam gegen die dunkle Seite.
-  **Absorb:** Saugt die Jedi-Kräfte des Gegners ab, die man dann für sich selbst benutzen kann.
-  **Protect:** Bildet für kurze Zeit ein undurchdringliches Schutzschild um Kyle.

Kräfte der dunklen Seite

-  **Throw:** Per Telekinese kann der Gegner durch umherfliegende Trümmerteile schwer getroffen werden.
-  **The Grip:** Auf weite Entfernung kann dem Gegner durch telekinetische Umklammerung Schaden zugefügt werden.
-  **Thunder Bolts:** Die zerstörerischen Blitze prasseln über das Opfer und entziehen ihm Lebenskraft.
-  **Destruction:** Ein gewaltiger Energieball wird in die Richtung des Gegners abgefeuert, der zudem eine Streuwirkung hat.
-  **Evil Sight:** Nur per Kraft der Gedanken wird mittels des bösen Blicks dem Gegner die Lebensenergie entzogen.



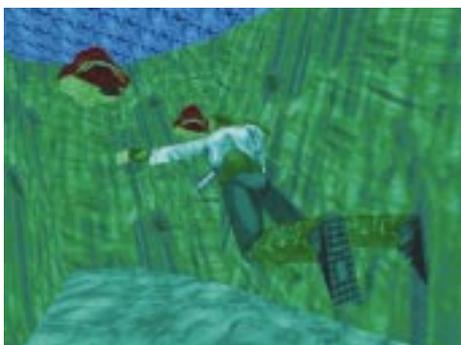
Die in einem Level verdienten Sterne können selbst auf die freigeschalteten Jedi-Kräfte verteilt werden.

stungsfähigkeit 3D-Chip-optimierter Grafik-Engines oder gar Silicon Graphics OpenGL-Standard heran. Ganz anders die Mu-

sik- und Sounduntermalung, die mit bis zu 24 digitalen Kanälen eine ungeahnte Atmosphäre erzeugt und natürlich auf den Mo-

tiven der berühmten Filmmusik von John Williams beruht. Die Benutzerführung ist LucasArts-typisch ohne Makel. Speicher-

möglichkeiten gibt es zu jeder Zeit über einen Pausenbildschirm, von dem man auch eine 3D-Karte des aktuellen Levels einsehen



Ein, zwei Bisse dieser gefräßigen Fisch-Kreaturen können Kyle schon ganz schön in Verlegenheit bringen.



Gegen den riesigen AT-AT muß Kyle glücklicherweise nicht antreten. Der AT-ST-Walker macht dem Jedi schwer genug zu schaffen.



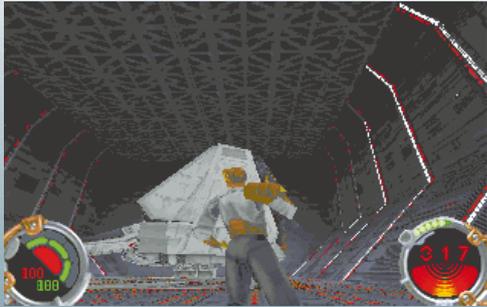
Bei der anfangs noch verborgenen Sonderkraft der hellen Jedi-Ritter handelt es sich um ein äußerst wirkungsvolles Schutzschild.

PC ACTION PRÜFSTAND

Wer Jedi Knight richtig genießen will, kommt an einer leistungsfähigen 3D-Beschleunigerkarte nicht vorbei. Nur unter Zuhilfenahme von Direct 3D erhält man die 16 Bit-Farbpalette und vor allem eine vernünftige Geschwindigkeit. Auf Systemen mit weniger als

200 MHz kann die Verkleinerung des Bildschirmausschnittes Hilfe bringen. Außerdem gibt es fast ein Dutzend möglicher Auflösungs-Einstellungen. Nachfolgende Angaben beziehen sich auf ein monitorfüllendes Bild und volle Detaillast.

VGA 320x200/8



SVGA 640x480/8



VGA D3D 640x480/16



	VGA 320x200/8	SVGA 640x480/8	VGA D3D 640x480/16
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	gut spielbar	unspielbar	gerade noch spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	optimal	kaum spielbar	gut spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 2MB Elsa Trio+Direct3D	optimal	optimal	optimal

kann. Die gut gelungenen Filmsequenzen werden nach ihrer Freischaltung in einer Art Archiv abgelegt und können jederzeit wieder eingesehen werden. Auch die 3D-Action-typische Steuerung kann von dort aus während

des laufenden Spiels angepaßt werden, wobei die kompletten Tastatur-, Maus- und Joystick-eingaben nach eigenem Geschmack konfiguriert werden. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur in der An-

zahl der Gegner, leider nicht in deren Verhalten. Gegnerintelligenz ist wie bei allen Action-Spielen auch ein Problem von Jedi Knight. Es wirkt schon etwas verwunderlich, daß die Sturmtruppen des Imperiums ihre selbsterbauten Verschanzungen nicht kennen. Jedenfalls versuchen sie bei Sichtkontakt zum Spieler durch Scheiben oder Energiebarrieren zu feuern. Schade, aber Herausforderungen gibt es genug. Ein nicht zu unterschätzender Spielspaßwert kommt der Einbindung der Jedi-Kräfte zu, mit deren Anwendung es einfach kurzweilig ist herumzuxperimentieren und für be-

stimmte Gegner unterschiedliche Vorgehensweisen zu entwickeln. Gleiches gilt für den Gebrauch des Lichtschwerts.

Ganz nebenbei bietet Jedi Knight übrigens auch ein gutes Betätigungsfeld für Multiplayer-Liebhaber, obwohl die Zahl der Levels mit insgesamt acht doch recht dürftig ausgefallen ist. Schnell wird im Spiel gegen ebenbürtige Gegner klar, welche Macht die Jedi-Kräfte und das Laserschwert ausüben können, und alsbald wird man diese auch noch so schlagkräftigen Waffen vorziehen.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Irgendwie hab' ich es ja schon immer gewußt, aber jetzt liegt es klar auf der Hand: Ich bin ein Jedi-Ritter. Nein, im Ernst. Nachdem man in diesem Jahr schon Zeuge der x-ten Kinofassung der Star Wars-Trilogie wurde, ist LucasArts' 3D-Action-Epos in mancherlei Hinsicht etwas Besonderes und hat sogar Premierencharakter. Die im Gegensatz zu Shadows of the Empire exklusive PC-Entwicklung bietet a) die ersten realen Spielfilmsequenzen seit der „Rückkehr der Jedi-Ritter“, b) erstmalig einen tiefen Einblick in den praktischen Gebrauch der Macht und c) den ersten Lichtschwert-Simulator. In Zusammenhang mit der Lucasschen Akribie in Sachen Level-Design und dem unbestreitbaren Atmosphäre-Bonus à la Star Wars wird man unweigerlich an den Monitor gefesselt. Besonders gefallen hat mir, daß die Designer den Gebrauch der Jedi-Kräfte auch notwendig gemacht haben. Zwar läßt sich so manche Hürde im Spiel auch mit konventioneller Run & Gun-Taktik nehmen, der richtige Einsatz der Jedi-Fähigkeiten aber erleichtert das Bildschirmleben ungemein. Weniger beeindruckt hat mich die Grafik-Engine, die zwar grundsolide und mit entsprechender Hardware auch sehr schnell ist, aber der ganz große Boah-Effekt wollte nicht aufkommen. Dazu wirken die Figurenmodelle und manche Levelgebilde zu kantig und die Texturen etwas eintönig. Im Thema Gegner-KI scheint für alle Spiel-Entwickler eine der großen Problemstellungen für das nächste Jahrtausend zu liegen. Auch Lucas Arts schafft es nicht, hier eine zufriedenstellende Lösung anzubieten. Trotzdem, wer das derzeit unter dem Strich beste 3D-Actionspiel sucht und zudem über Möglichkeiten zu Multiplayer-Sessions verfügt, ist bei Jedi Knight genau richtig. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Direct 3D		
Technik:	VGA, SVGA/SB/CD-Audio/Direct3D		
Multiplayer:	8-Sp.-IPX, 8-Sp.-TCP/IP, Seriell, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	800 MB/45-250 MB	Preis:	cca. DM 100,-
Hersteller:	LucasArts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	88%	Sound:	92%
Genre:	Action		



» **Machtvoller Auftritt: das bisher Star Wars-Spiel** «