

Star Wars Jedi: Fallen Order

SCHWESTER GEGEN SCHWERTER

Genre: Action-Adventure Publisher: Electronic Arts Entwickler: Respawn Entertainment Termin: 15.11.2019

Die Ära der Multiplayer-Jedis hat ein Ende, ausgerechnet Respawn baut uns ein Soloabenteuer.

Von Valentin Aschenbrenner und Markus Schwerdtel

Viel zu lange ist es her, dass wir in einem Videospiel ein Lichtschwert zücken durften. Und ja, wir ignorieren Battlefront 2 oder Star Wars: The Old Republic. Denn zuletzt hat uns The Force Unleashed 2 das authentische Gefühl gegeben, ein Jedi zu sein. Und anders als viele Star-Wars-Titel, in denen die Jedi-Waffe nur am Rande vorkam, hat es da-

bei den Lichtschwert-Kampf auch in den Fokus gerückt. Am 15. November 2019 ist es endlich wieder soweit, wenn Star Wars Jedi: Fallen Order erscheint. Das Action-Adventure von Entwickler Respawn Entertainment (Titanfall, Apex Legends) und Publisher Electronic Arts wird sich wie Star Wars: Battlefront 2 in den neuen Kanon des Krieg-der-Sterne-Universums einordnen.

Das Imperium im Nacken

Die Geschichte von Star Wars Jedi: Fallen Order ist zwischen »Episode 3: Die Rache der Sith« und »Episode 4: Eine neue Hoffnung«

angesiedelt. Der Jedi-Orden wurde zerschlagen, das Imperium regiert und verbreitet Angst und Schrecken in der Galaxis. Wir schlüpfen in die Rolle von Cal Ketsis, einem ehemaligen Padawan, der sich vor der neuen Herrschaft über das Universum versteckt. Natürlich tut er das aus gutem Grund. Denn wie Star-Wars-Fans wissen, hat Imperator Palpatine nach der Korruption des Ausgewählten Anakin Skywalker die sogenannte Order 66 ausgerufen: das Protokoll, nach dem sich die Klonkrieger gegen ihre Jedi-Generäle wandten. Damit wurden die einstigen Hüter des Friedens nahezu ausgelöscht. Nur wenige Jedi haben überlebt und befinden sich wie Obi-Wan Kenobi auf Tatooine oder Meister Yoda auf Dagobah im Exil. In ihren jeweiligen Zufluchten sind die Jedi zwar einigermaßen sicher, dennoch hängt ständig der Schatten der Entdeckung durch das Imperium über ihnen.

Niemand erwartet die imperiale Inquisition!

Einer dieser Exilanten ist auch Cal Ketsis, der sich auf Bracca versteckt, einem neuen Planeten im Krieg-der-Sterne-Universum. Dort schlägt er sich als einfacher Arbeiter durch. Als Mitglied der sogenannten Scrap-



Auch wenn Cal es bei sich trägt, gehört dieses Lichtschwert wohl gar nicht ihm.



per Guild (einer Vereinigung von Schrottsammlern) zerlegt er alte Schlachtschiffe aus den Tagen der Klonkriege und verdient sich damit einen mageren Tageslohn. Allerdings ist Cal nicht besonders erfolgreich, was das Verstecken angeht: Das Imperium wird auf ihn aufmerksam und setzt Inquisitoren auf den jungen Jedi an. Fans kennen diese finsternen Burschen bereits aus der Animationsserie »Star Wars Rebels«. Bei den Inquisitoren handelt es sich fast ausschließlich um ehemalige Jedi, die vom Imperium und Darth Sidious auf die dunkle Seite der Macht gezogen wurden. Darth Vader persönlich hat die Ausbildung dieser Spezialisten übernommen, die über die ganze Galaxis verteilt Jagd auf ihre ehemaligen Brüder und Schwestern machen.

Neue Sturmtruppen braucht die Galaxis

Die Inquisitorin namens »Zweite Schwester« (Second Sister), die bereits im ersten Trailer auftritt, könnte die Hauptbösewichtin von Star Wars Jedi: Fallen Order werden, die Cal durch das gesamte Spiel jagt. Sie tritt das erste Mal im Kanon-Comic »Darth Vader« #19 von Marvel auf, über ihre wahre Identität ist aber nichts weiter bekannt. Es dürfte Cal auch ziemlich egal sein, wer hinter der schwarzen Maske steckt, die ihm unerbittlich auf den Fersen ist. Im Gegensatz zur Zweiten Schwester handelt es sich bei den ihr unterstellten »Purge Trooper« um eine neue Ergänzung des Star-Wars-Kanons. Diese neue Sturmtruppen-Einheit ist den Inquisitoren unterstellt und ebenfalls auf die Jagd von Jedi spezialisiert. Das bedeutet für Cal Ketsis und damit auch uns als Spieler, dass wir uns neben dem Kanonenfutter der 08/15-Sturmtruppen auch Gegnern stellen, die im Nahkampf selbst einem Jedi das Leben schwer machen können. Die Purge Trooper werden auf den Plan gerufen, sobald ir-



Inquisitoren wie die Zweite Schwester waren früher selbst Jedi.

gendwo in der Galaxis ein Jedi gesichtet wurde, und holen die Inquisitoren zur Unterstützung, sollte sich der Verdacht bestätigen. Tatsächlich sind die Purge Trooper aber keine neue Erfindung von Respawn, sondern haben ihre Wurzeln im früheren Kanon – dem heutigen »Star Wars Legends«. Hier waren diese Spezialeinheiten sogar in der Lage, die Machtkräfte von Jedi-Rittern zu kontern. Ist das eine Fähigkeit, die auch in Jedi: Fallen Order eine Rolle spielen wird?

Über die Vorgeschichte von Cal Ketsis (dargestellt von »Gotham«-Schauspieler Cameron Monaghan) lässt uns Respawn aktu-

ell noch im Unklaren. So wissen wir nicht, wer Cals Meister war und wessen zerbrochenes Doppelklingen-Lichtschwert er bei sich trägt. Denn so viel ließ Respawn bereits durchblicken: Die Waffe, die der erste Teaser zu Star Wars Jedi: Fallen Order zeigt, gehört nicht zwangsläufig Cal. Um die Qualität der Geschichte machen wir uns allerdings auch keine großen Sorgen. Schließlich steht (unter anderem) mit Chris Avellone ein erfahrener Autor dahinter. Er war seinerzeit schon an Star Wars: Knights of the Old Republic 2 beteiligt und hat seit seinem Weggang vom Studio Obsidian zum Beispiel an Divinity:

Keine Mikrotransaktionen, aber Kosmetik

Nach dem Mikrotransaktions-Desaster Star Wars: Battlefront 2 verzichtet Electronic Arts in Fallen Order auf diese Art der weiteren Monetarisierung. Allerdings wird es sehr wohl kosmetische Items geben, schließlich gibt es als Vorbestellerbonus »einzigartige Kosmetikobjekte für dein Lichtschwert und deinen Droiden-Gefährten«, also Items zum Verschönern des Helden und seines Robo-Kumpels. Es würde uns nicht wundern, wenn auch Nicht-Vorbesteller früher oder später an diese Items kommen könnten. Wenn nicht direkt durch einen Kauf, dann vielleicht mit den zu erwartenden Story-DLCs für Fallen Order.



Die Zweite Schwester (Mitte, hier ein Konzept-Artwork) gehört zu den Inquisitoren des Galaktischen Imperiums.

Original Sin 2 oder Prey mitgearbeitet. Hauptautor von Fallen Order ist Aaron Contreras, der vorher unter anderem an Spielen wie Mafia 3 mitgewirkt hat.

Ein Padawan und sein Droide

Sein Abenteuer muss Cal nicht allein überstehen: An seiner Seite findet sich stets BD-1, den Respawn als Cals »besten Freund« bezeichnet. Die Abkürzung BD-1 könnte laut der Entwickler entsprechend für »Buddy Droid 1« stehen. Er soll weit mehr als ein Sidekick sein und über seine eigene Persönlichkeit und Vorgeschichte verfügen. Wie umfangreich und tiefgreifend die ausfallen werden, wird sich wohl erst im fertigen Spiel zeigen. Doch auch spielerisch könnte BD-1 seinen Nutzen haben: Im ersten Material spendet er Cal beim Erkunden Licht oder hilft ihm beim Aufspüren antiker Artefakte. Für das Sounddesign von BD-1 ist übrigens Ben Burtt verantwortlich, der bereits etablierten Star-Wars-Droiden wie R2-D2, BB-8 oder Chopper aus »Star Wars Rebels« eine Stimme beziehungsweise ein Piepsen verlieh. Unterstützung erhält Cal ebenfalls durch die ehemalige Jedi-Ritterin Seer (dargestellt von God-of-War- und Far-Cry-5-Synchronsprecherin Debra Wilson). Allerdings verbindet die beiden nicht die typische Meister/Padawan-Beziehung, die wir bereits noch und nöcher aus dem Star-Wars-Universum kennen. Was das konkret bedeutet, ver-



Die Purge Trooper können einem Jedi auch im Nahkampf zusetzen.

riet Respawn ebenfalls nicht. Vielleicht gibt es sogar eine Liebesgeschichte? Eine gute auch zur Abwechslung mal.

Lichtschwert-Eleganz statt Blaster-Geballer

Jetzt aber genug mit Vorgeschichte und Hintergrund, denn die wichtigste Frage ist doch: Wie spielt sich Star Wars Jedi: Fallen Order überhaupt? Konkrete Informationen zum eigentlichen Spielablauf lassen sich aktuell noch an einer Hand abzählen. Auf jeden Fall stehen aber der Umgang mit dem Lichtschwert und Cal Kestis' Machtfähigkeiten im

Vordergrund. Anstatt in Button-Mashing auszuarten, verspricht Respawn taktische Keilereien, bei denen eine Mischung aus angreifen, parieren und verteidigen den Schlüssel zum Sieg darstellt. So sollen sich die Schwertkämpfe mit Sekiro oder den Souls-Spielen vergleichen lassen, während Cal seine Feinde – und vor allem die Bossgegner – mit unterschiedlichen Taktiken auseinandernehmen kann und muss. Game Director Stig Asmussen (den kennt man noch von seiner Arbeit an God of War 3) sagt in einem Interview mit der australischen Website Press Start: »Es bedeutet, dass man nicht nur den Feind verstehen muss, mit dem man sich gerade anlegt, sondern die ganze Gegnergruppe. Die bringen alle ganz eigene Stärken und Schwächen mit. Man muss herausfinden, welche Werkzeuge man im eigenen Skill-Set mitbringen muss, um sie zu erledigen.« Dabei habe man sich konkret von Spielen wie Zelda: The Wind Waker oder Metroid beeinflussen lassen: Wie in diesen Vorbildern bekomme man in Fallen Order im Spielverlauf unterschiedliche Fähigkeiten, und jeder Gegner sei einzigartig. Die Spieler sollen so an ihren Gegnern wachsen: »Die Feinde sind auf eine be-



Cal Kestis' Arbeitsplatz: ein Friedhof voller Schlachtschiffe aus den Klonkriegen.



Cal Kestis (Cameron Monaghan) und Seer (Debra Wilson) fliehen als Jedi vor dem Imperium.



BD-1 wird der treue Droiden-Sidekick von Cal Ketsis.

stimmte Art gestaltet. Sobald man seine Kräfte erweitert, kann man darüber nachdenken, welche Möglichkeiten man hat, die Gegner anzugehen. Und vielleicht sind sie dann später gar keine so große Herausforderung mehr, obwohl sie an einem früheren Punkt im Spiel so gewirkt haben.« Eine zusätzliche Schwierigkeit dabei sei gewesen, das Prinzip für typische Star-Wars-Gegner umzusetzen. Schließlich muss sich alles den Vorgaben des Universums unterordnen.

Jedi in Ausbildung

Bevor wir aber an elegante Kampf-Move- und Jedi-Fertigkeiten-Kombos denken können, muss Cal erstmal dazulernen. Was für uns bedeutet, dass wir für unsere Spielfigur im Verlauf von Jedi: Fallen Order neue Fähigkeiten freischalten. Das bezieht sich wohl einerseits auf Cals Machtkräfte, andererseits auf seine Fertigkeiten mit dem Lichtschwert. Es wäre naheliegend, wenn unser Protagonist wie Starkiller in den The-Force-Unleashed-Spielen neue Kombos mit den beiden Waffen eines Jedi lernen könnte.

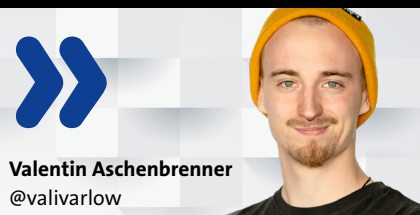
Apropos The Force Unleashed: Genau wie die Action-Adventures von Activision seiner-

zeit soll Fallen Order ein reiner Singleplayer-Titel werden. Dennoch ist gerüchteweise eine Online-Komponente geplant. Es wäre zum Beispiel durchaus vorstellbar, dass ihr Spielern rund um den Globus Nachrichten in der Spielwelt hinterlassen und sie so vor Gefahren warnen könnt, ganz wie in Dark Souls oder Demon's Souls. Weiter dürft ihr möglicherweise die Geister anderer Nutzer sehen, die sich gerade im selben Level aufhalten. Dann könnte man auch die kosmetischen Items bewundern, die etwa Vorbesteller bekommen sollen (siehe Kasten). Durch die Macht ließe sich so ein Spielelement auch gut mit der Story in Einklang bringen. Gleichzeitig widerspräche es nicht der Aussage von Electronic Arts, dass Fallen Order keinerlei Multiplayer-Modi besitzen wird.

Nichts wird zurückgelassen!

Eine offene Spielwelt wird es in Jedi: Fallen Order nicht geben. Komplette linear soll der Respawn-Titel aber genauso wenig werden. Stattdessen haben wir als Spieler oft (wenn auch nicht immer) die Wahl, welche Mission Cal als Nächstes angeht, oder können bereits erkundeten Planeten einen weiteren

Besuch abstatten. Wie in einem Metroidvania kann Cal dann neue Routen entdecken oder zuvor unerreichbaren Geheimnissen auf den Grund gehen. Denkbar wären hierbei beispielsweise ein verbesserter Machtsprung, um höhere Orte zu erreichen, oder ein stärkerer Machtschub, mit dem man zuvor verschlossene Türen öffnet. Beim Erkunden hilft ihm obendrein eine Fähigkeit, die Entwickler Respawn aus den Titanfall-Spielen mit rübergerettet hat: Wie die Mechpiloten dort kann Cal für kurze Strecken an der Wand entlangrennen. Es würde uns schwer wundern, wenn diese Wallruns nicht ebenfalls eine der ausbaubaren Fertigkeiten werden würden. Keinen Wert legen die Entwickler hingegen auf Schleicheinlagen oder andere Stealth-Elemente. Trotz aller Furcht vor den Verfolgern kann sich der Held also nicht verstecken. Stig Asmussen will den Spielern die spaßige Machtfantasie geben, mit Jedi-Kräften und Lichtschwert allein gegen das Imperium anzutreten – da passt Stealth nicht recht ins Bild. Allerdings muss der Spieler dabei bedenken, dass das Imperium weder vergisst noch vergibt: Die Inquisitoren und ihre Purge Trooper sind nicht so leicht abzuschütteln und immer oder gerade dann wieder präsent, wenn sich Cal an Orten blicken lässt, wo er sich bereits als Jedi einen Namen gemacht hat. ★



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow

Wird Jedi: Fallen Order das Singleplayer-Spiel, nach dem Star-Wars-Fans gesucht haben? Hoffentlich! Zumindest von der Story her weckt der Respawn-Titel schon mal mein Interesse. Die Lücke zwischen »Episode 3: Die Rache der Sith« und »Episode 4: Eine neue Hoffnung« bietet eine interessante Ausgangssituation, die sich dazu anbietet, den Fall und Aufstieg eines Jedi-Ritters in Szene zu setzen. Auch wenn Cal Ketsis im Moment sehr generisch und austauschbar wirkt, könnte der neue Star-Wars-Kanon dank ihm um einen neuen Helden erweitert werden, von dem wir mit Jedi: Fallen Order nicht das Letzte sehen werden. Immerhin ist Cameron Monaghan ein begnadeter Schauspieler, dem Motion-Capture-Anzug und Lichtschwert stehen. Ich hoffe nur, dass die Geschichte von Jedi: Fallen Order nicht zu gezwungen mit den Geschehnissen der Filme verknüpft wird. Wenn uns The Force Unleashed etwas gelehrt hat, dann dass man nicht einen neuen Auserwählten braucht, der Sternenerstörer mit der bloßen Macht aus dem Himmel reißt, gleichzeitig für die Gründung der Rebellen-Allianz verantwortlich ist und im selben Atemzug Darth Vader den Hintern versohlt. Weniger ist manchmal mehr. Und diese Lektion muss offensichtlich auch Cal Ketsis lernen, ansonsten hätte ihn das Imperium wohl gar nicht erst entdeckt

Apex Legends vs. Fallen Order

Behindert der Erfolg von Apex Legends (Bild) die Entwicklung von Fallen Order? Könnte ja sein, dass Respawn alle Ressourcen auf den Hit wirft und das neue Projekt ins Hintertreffen gerät. Im Interview mit uns verneint Game Director Stig Asmussen, schließlich sei Fallen Order schon seit 2013 in Entwicklung, schon lange vor Apex Legends. Die Titel werden von zwei separaten Teams gemacht und basieren auch auf unterschiedlicher Technologie. Apex Legends setzt wie die Titanfall-Spiele auf die Source Engine, Fallen Order basiert auf der Unreal Engine 4.

