

25 Jahre Dark Forces

ALLES GUTE ZUM VADERTAG!

Wir feiern im Doppelpack: Anno 1995 erschien das legendäre Star-Wars-Abenteuer um Kyle Katarn, einen Deserteur des Imperiums, der für Prinzessin Leia kämpfte – Jubiläum ist angesagt! Gleichzeitig verjährte am 20. Oktober die Indizierung des Kult-Ego-Shooters. Von Harald Fränkel



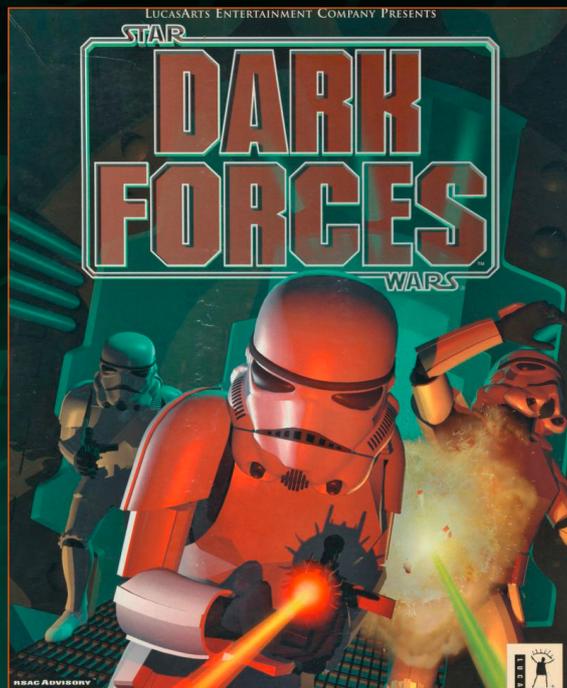
Harald Fränkel

Harald hat schon Star-Wars-Games gezockt, als elf von zehn GameStar-Lesern noch im Kaulquappenstadium dahindümpelten. Alles begann mit dem ersten Krieg-der-Sterne-Spiel überhaupt: The Empire Strikes Back erschien 1982 für das Atari 2600. Damals war Harald überzeugt, dass sich die Grafik an der Grenze zum Fotorealismus bewegt. Sein zwecks Realitätsprüfung befragter achtjähriger Sohn Luke (!) beschreibt das Spiel wie folgt: »Da schießt ein Legosteine mit einem Legosteine auf einen hässlichen Windhund.« Tja.

Liebe Kinder, ihr müsst jetzt stark sein: Die Geschichte des Films »Rogue One« ist eine Lüge. Reine Science-Fiction. Respektlos und hartherzig erdacht vom Micky-Maus-Club in Burbank, Kalifornien, nachdem sich dieser im Jahr 2012 die Firma Lucasfilm Ltd. inklusive Krieg-der-Sterne-Lizenz gekrallt hatte und daraufhin Geschichtsfälschung betrieb. Es stimmt nämlich nicht, dass Jyn Erso und ihre aufrührerischen Freunde die Pläne des Todessterns gestohlen haben, damit Luke Skywalker einen MG7-A-Protonentorpedo in

den Entlüftungsschacht der imperialen Superwaffe schluppen konnte. In Wahrheit wurde die Rebellenallianz von euren Eltern und mir gerettet. Im ersten kommerziellen Star-Wars-Ego-Shooter Dark Forces vor 25 Jahren, genau genommen am 28. Februar 1995. Noch nie davon gehört, liebe Kinder? Um was es geht, erklärt ein Auszug aus dem Handbuch: »Bei diesem Spiel handelt es sich um ein reines Schieß- und Menschenvernichtungsspiel, das an Härte und Brutalität kaum Wünsche offenlässt. Mitleid und

Nachdem das Imperium Crix Madine enttarnt hat, einen Spion der Rebellen, wartet dieser auf dem Gefängnisplaneten Orinackra auf seine Hinrichtung. Kyle Katarn soll ihn befreien.



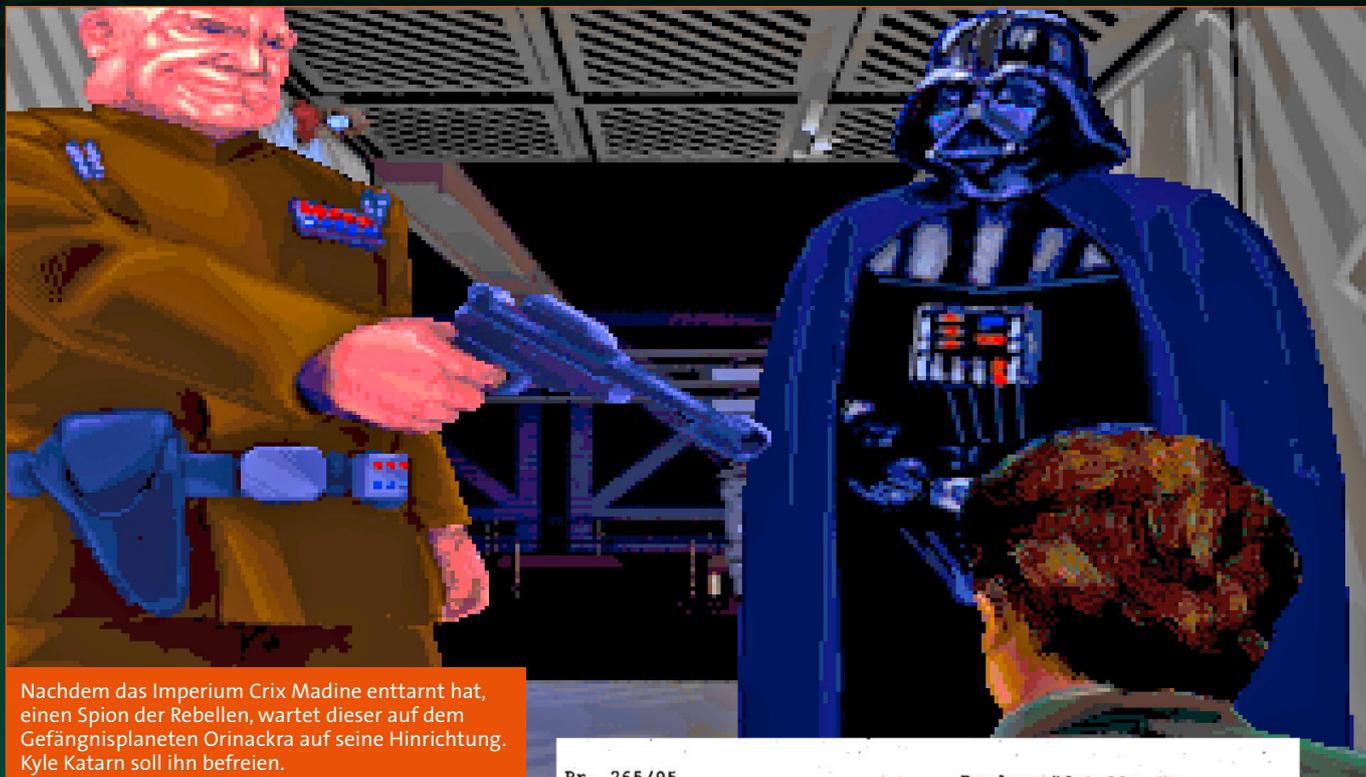
Star Wars: Dark Forces ist nun 25 Jahre alt. Der Ego-Shooter war damals so »brutal«, dass er indiziert wurde – inzwischen dürfen wir wieder darüber berichten.

Mitgefühl finden keinen Platz. Der schnelle und zielgerichtete Einsatz der eigenen Waffe ist unumgänglich, da sonst die eigene Vernichtung droht. [...] Als an Perfidie kaum zu überbietende Tötungsinstrumente stehen Tellerminen und Thermal detonatoren zur Verfügung. Dabei erlaubt insbesondere der Einsatz ersterer ein sadistisches Delektieren an den Leiden des bzw. der Gegenüber.«

Upsi, dieser Absatz stand gar nicht in der Anleitung. Sorry, mein Fehler, versehentlich von der falschen Quelle abgeschrieben! Tatsächlich taucht die zitierte Passage in einer Akte der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf. So hieß die heutige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien früher. Die BPjS verbannte Dark Forces auf die Liste indizierter Spiele. Warum? Darauf komme ich gerne später zurück, weil die Geschichte dazu hochinteressant ist und viel über die Stellung von Videospiele in der Gesellschaft des vergangenen Jahrtausends verrät. Immerhin schwingt ja schon ein Hauch von Realsatire mit, dass besagte Akte der BPjS damals so martialisch formuliert war, dass sie von der BPjS geprüft und verboten hätte werden müssen – sehr viel dringender als das Spiel jedenfalls, meine ich. Zwickersmiley.

Der alte Mann und der Vaderschaftstest

Warum genießt Dark Forces (auf Deutsch »Dunkle Mächte«) Kultstatus? Macht es noch heute Spaß? Liebe Kinder, ich habe angesichts der 640x480 Bildkrümel wortwörtlich mein Augenlicht für euch aufs Spiel gesetzt, um diese Fragen im Rahmen eines aufwändigen Realitätstests zu beantworten. Nachdem meine weicheierige Wenigkeit am Ende des ersten Levels die Pläne des Todessterns erbeutet hatte, musste ich allerdings eine Grafik-Mod namens XL-Engine installie-



Nachdem das Imperium Crix Madine enttarnt hat, einen Spion der Rebellen, wartet dieser auf dem Gefängnisplaneten Orinackra auf seine Hinrichtung. Kyle Katarn soll ihn befreien.

ren. Zur Schönheit mutiert das Spiel dadurch zwar auch nicht – aber wenigstens haben meine Sehnerven den Asylantrag an die Malediven zurückgezogen. Außerdem implementiert das genannte Zusatzprogramm eine zeitgemäße Maussteuerung.

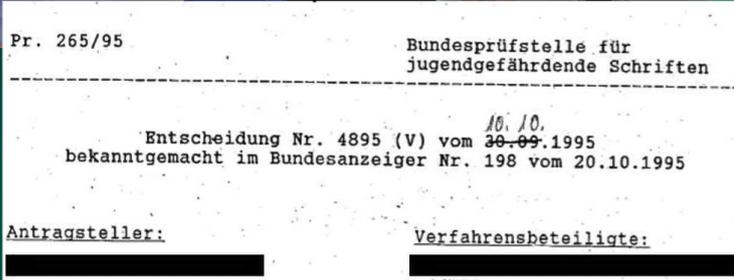
Ich könnte nun versuchen, das Spiel so wunderbar unterhaltsam zu beschreiben wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Doch das wird mir nicht gelingen. Also habe ich beschlossen, die BPJS für mich arbeiten zu lassen und trotzdem das komplette Honorar von GameStar zu kassieren. Nehmt das: »Zur Verfügung stehen 14 Missionen, allesamt aus zu entwirrenden, futuristisch designten Labyrinthsystemen bestehend. Die beherrschenden Gestaltungselemente sind den id-Software-Marktschlagern Wolfenstein 3D und DOOM entlehnt. Die Gegnerschar rekrutiert sich in den ersten Levels aus napoleonähnlichen bzw. grünlich uniformierten Soldaten (imperiale Kommandos bzw. imperiale Offiziere) und Menschen in ritterähnlichen Rüstungen (Sturmtruppen), sämtlich bewaffnet mit Laser-Standard-Gewehren.«

Wer kennt sie nicht, die Leser-Gewehre, die sich auf GameStar-Autoren richten, wenn sie mal wieder etwas Gotteslästerliches über ein beliebtes Spiel schreiben! »Mit ansteigendem Level ist eine Ausdifferenzierung der Gegnerschar zu verzeichnen: Androiden, Zyklopen und sonstige Phantasiegestalten gesellen sich den menschlichen hinzu, bleiben jedoch in der Minderzahl. Dem Spielersubstitut werden zur Verteidigung von Leib und Leben diverse Schusswaffen – von der einfachen Bryar-Pistole bis zum tragbaren Granatwerfer – ange-dient.« Ja, so schrieb man früher in einer Bundesbehörde. Kann man sich nicht aus-denken. Das mit den Labyrinthsystemen, die es zu »entwirren« galt, stimmt aber: Für jemanden wie mich, der über den Orientie-

rungssinn eines blinden Nusshörchens verfügt, droht bei Dark Forces trotz der vor-bildlichen Automap mit Transparenzfunktion oft Frustgefahr. Die Levels waren für damali-ge Verhältnisse riesig, und die Entwickler von LucasArts stapelten in Außenbereichen bis zu vier Höhenstufen übereinander, Ge-bäude hatten oft ebenso viele Stockwerke.

Ein Hauch von Super Trouper

»Als Spielhandlungsaufhänger dient die Ge-schichte des Science-Fiction-Epos STAR WARS (George Lucas 1977). Dem Spieler



Das [redacted] beantragt die Indizierung der deutschsprachigen CD-ROM-Version von "Dark Forces". Zur Begründung wird auf eine jugendgefährdende Wirkung i.S. von § 1 I GJS verwiesen, die aus "dem Einüben des gezielten und unreflektierten Tötens menschlicher Gegner" als wesentlichem Spielinhalt, sowie einer realistischen Inzenierung der Tötungsszenarie herrühre.

Der Antrag nimmt hinreichend auf den Inhalt des Computerspieles Bezug. Zieht man nun aus der eigenen spielerischen Erschließung gewonnene Erkenntnisse hinzu, so zeigt sich die deutschsprachige mit der bereits indizierten englischsprachigen Ursprungsversion als "im wesentlichen inhaltsgleich":

So vermochte das 3er-Gremium der BPJS auf den ersten Blick keinerlei "Versions" - Unterschiede auszumachen: Die Gestaltung der 14 Missionen erwies sich als bis ins I-Tüpfelchen identisch.

Identisch ist insbesondere das dem Spieler zur Verfügung stehende Waffenarsenal. Hinweise auf einen Betäubungscharakter desselben, ergeben sich aus der eigentlichen Spielhandlung nicht. Vielmehr legen die "Waffengeräusche" auch in der deutschsynchronisierten Version einen "Erschießungstod" bzw. die "Sprengung" des Gegen-übers nahe. Erst beim näheren Hinsehen konnten geringfügige Un-terschiede, die sich jedoch auf eine Überarbeitung zwischen-zeitlich geschalteter Texttafeln, sowie die Extinktion marker-schütternder Todesschreie beschränken, entdeckt werden.

Ausschnitte aus einem historischen Dokument: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indizierte 1995 auch die deutsche Fassung von Dark Forces.

wird die Rolle des Kyle Katarn, eines Kriegers der Alliierten, angedient. Ziel ist es, den Kampf gegen die imperialen Truppen Darth Vaders siegreich zu bestehen.«

Den Kern der Geschichte unterschlägt die BPJS in ihrem Review: Das Spiel handelt vom Dunkle-Truppen-Projekt, mit dem der imperiale General Rom Mohc plante, ultima-tive Soldaten zu erschaffen. Kyle Katarn soll-

Die Welt im Jahr 1995

Es ist mal wieder an der Zeit, sich wie ein Rentner zu fühlen: Als Dark Forces erschien, war der deutsche Fußballnationalspieler Joshua Kimmich gerade mal süße 20 Tage jung. Aus dem Radio tönnten im Februar 1995 Hits wie »Tears don't lie« von Mark Oh, »Zombie« (The Cranberries) und »Conquest of Paradise«. Das zuletzt genannte Stück des griechischen Komponisten Vangelis wurde vor allem bekannt, weil der deutsche Boxer Henry Maske es für seinen Einmarsch vor dem Weltmeisterschaftskampf gegen Iran Barkley gewählt hatte. Ins Kino gingen Deutsche vor allem wegen »Star Trek: Treffen der Generationen« (na ja), »Léon: Der Profi« (logisch) und »Richie Rich« (Warum?). Im Fernsehen liefen die ersten Folgen von »Picket Fences: Tatort Gartenzaun«. Fantasyfans lasen Marion Zimmer Bradleys Roman »Die Wälder von Albiön«. Anfang des Jahres 1995 erschien auch das Fighting-Game Battle Arena Toshinden. Es avancierte auf der ersten Sony PlayStation zum Kassenschlager.



Fußballer Joshua Kimmich kam zur gleichen Zeit auf die Welt wie Dark Forces in die Läden. Na gut, Dark Forces kam hier nicht in die Läden. (Foto: Wikipedia (CC BY-SA 4.0) / Screenshot: FIFA)



Die Captains Jean-Luc Picard (links) und James T. Kirk begegnen sich im Kinofilm »Star Trek: Treffen der Generationen«. Kritiker fanden den Film nur so mittel. Fans auch.



Battle Arena Toshinden, das auch Anfang 1995 erschien, gilt als eines der ersten Kampfspiele mit Polygoncharakteren in einer 3D-Umgebung.

te sich dieser Brut entgegenstellen. Das erzählen die Entwickler mithilfe von Videosequenzen, Dialogen und Missionsbeschreibungen, was für Ego-Shooter seinerzeit ungewöhnlich war. Fun Fact: Die Dark Trooper hießen auch Super Trooper, waren aber wohlgemerkt nicht mit dem gleichklingenden bekannten Abba-Lied (»Super Trouper beams are gonna blind meeeeeee!«) verwandt oder verschwägert.

Ursprünglich sollte Luke Skywalker den virtuellen Weltenretter in Dark Forces mimen. Die Spielmacher ließen diese Idee fallen, weil sich ihre Story dann in sehr engen Grenzen hätte bewegen müssen. Letztlich wurde ihr neu geschaffener Superheld leider eines Tages brutal getötet, sprich: aus dem Star-Wars-Kanon getilgt. Kyle Katarn gehört also nicht mehr zum offiziellen Lucas-Universum. Ich zünde jedes Jahr eine Kerze für ihn an und hoffe auf seine Rückkehr.

Dark Forces erschien zwei Jahre nach Doom, deshalb haftete dem Star-Wars-Shooter der Ruf an, eine billige Kopie zu sein. Entsprechend fanden sich in der Presse wenige herausragende Bewertungen. Dabei machte der Titel etliche Genrestandards salonfähig oder führte sie sogar neu ein: Kyle Katarn konnte nicht nur durch fließende Gewässer schwimmen, liebe Kinder, sondern auch kriechen sowie nach oben und unten sehen. Die Maus-Unterstützung fiel allerdings mathematisch exakt nur halbgt aus: Der Held konnte sich nach links und rechts drehen; sollte er aber den Kopf heben oder senken, war sein Steuermann oder seine Steuerfrau gezwungen, die Keyboard-Tasten Bild-hoch und Bild-runter zu bemühen. Bewegt der Spieler die Maus vor oder zurück, läuft sein Alter Ego in die entsprechende Richtung. What the fish?

»Dark Forces muss zwecks Inbetriebnahme auf der Festplatte eines IBM-kompatiblen PCs (ab 486er-Prozessor) installiert werden. Benötigt werden 8 MB RAM und 9,5 MB Festplattenspeicherkapazität. Die Steuerung erfolgt wahlweise über das Eingabegerät Joystick oder eine Kombination aus Keyboard und Mouse.« Als ich mir das Spiel dieser Tage in einem nostalgischen Anfall genehmigte, fiel mir etwas auf, was ich in den goern nie bemerkte: Dark Forces hilft Spielern, die sich wegen der bescheuerten Tastaturbelegung nicht die Finger brechen wollen, mit einem vorsintflutlichem Autoaiming. Unser Held muss während des Ballerns kurz warten, dann hebt sich der Lauf der Waffe selbständig und nimmt höher positionierte Gegner ins Visier. It's magic!

Berichte aus Bielefeld

Zu den größten Kritikern von Dark Forces zählte der Spielejournalist Max Magenauer, der in Ausgabe 6/95 der Zeitschrift PC Joker eine Spielspaßwertung von 76 Prozent vergab. Im Rückblick erläuterte er mir gegenüber, was ihn störte. »Auf der deutschen Retro-Seite Kultboy.com hat jemand das Leveldesign als zu bemüht rätsellastig be-

In Mission 3 sucht Kyle Katarn in der Kanalisation von Anoaat City nach Moff Rebus, einem Waffentechniker des Imperiums. Er muss ihn festnehmen, damit er verhört werden kann.



zeichnet. Daran erinnere ich mich auch.« Aus seiner Sicht habe der größte Schritt fürs First-Person-Genre erst 1996 stattgefunden: »Da kam mit Quake ein richtiger 3D-Shooter. Ein Wow-Gefühl wie bei diesem id-Game stellte sich bei Dark Forces nicht ein. Außerdem hatte es keinen Multiplayer-Modus.«

Max Magenauer, ein kurzer anekdotischer Einschub sei an dieser Stelle gestattet, hat eine große Gemeinsamkeit mit Kyle Katarn und Bielefeld: Es gab ihn nämlich nie. Hinter dem Pseudonym steckte damals Dieter Marchsreiter, der mittlerweile seine eigene PR-Agentur in München führt. Den Künstlernamen ersann der inzwischen 51-Jährige, um seine Nebentätigkeit zu verschleiern. Als Lehrling bei Siemens waren ihm nur zusätzliche Einkünfte aus künstlerischer Arbeit erlaubt. Sein Deckname taucht übrigens noch immer in seinem Pass auf.

Jörg Langer (ehemaliger Chefredakteur der GameStar) rezensierte das Krieg-der-Sterne-Spiel seinerzeit für die Zeitschrift PC Player und hat positivere Erinnerungen als Maxdieter Magenreiter: »Dark Forces spielte sich ganz anders als Doom, mit viel Rumgelaufe und Erkunden großer, für damalige Verhältnisse realistischer Levels.« In Doom habe man sich dagegen durch verschachtelte, aber doch kompakte Rätsel-Dungeons geballert. »Ich war von Dark Forces begeistert und habe den Sprung als groß empfunden. Auch wenn es nicht die adrenalinpumpende Baller-Perfektion von Doom erreichte«, führt Langer weiter aus.

Am Ende kam der Titel bei PC Player trotz Begeisterung nur auf schlanke 84 Prozent. »Ich halte es für nicht unwahrscheinlich, dass ich bei der Wertung vom gestrengen Chefredakteur eingebremst wurde«, stichelt Langer kumpelhaft in Richtung Heinrich Lenhardt. Der wiederum erinnert sich an eine kapitale Fehleinschätzung innerhalb der Redaktion. Er schrieb zu Dark Forces in Heft

Dianoga ernähren sich von Unrat, sind aber trotzdem gefährlich: Luke, Leia, Han Solo und Chewbacca trafen in der Müllpresse des Todessterns auf ein solches Vieh.



5/1995 Folgendes: »Ich glaube, dass wir den Höhepunkt der Doom-Welle überstanden haben. Technisch sind die PCs weidlich ausgenutzt und spielerisch kann ein x-ter Schieß-alles-ab-Aufguss auch niemanden mehr in Euphorie versetzen.«

Die PC-Player-Belegschaft glaubte also, dass schnörkellose Ego-Ballerspiele austerben würden. »Meine Aussage zur Doom-Welle ist ein Indiz, dass wir vermeintlich anspruchsvollere Ego-Spiele wie System Shock besser fanden und für die Zukunft des Genres hielten. Der Markt hat das anders gesehen – wobei der Doom-Stil ja doch ausgelutscht war, ehe Half-Life das Genre neu definierte. Die 84 Prozent waren für Player-Verhältnisse übrigens keine schlechte Wertung, in PC-Games-Währung umgerechnet etwa ein knapper 90er.«

Kyle Katarn and the Fate of Atlantis

Obwohl die großen Spielplätze in Dark Forces bisweilen unübersichtlich sind, hielt mich das gelungene Leveldesign während meines Nostalgiechecks bei der Stange, weil

es sich nach wie vor recht modern anfühlt und viel Abwechslung generiert. Die BPS meinte damals dazu: »Abseits der Kampfszenarien gilt es, diverse Codekarten, Schlüssel, Metallproben etc. aufzufinden, Schalter umzulegen, Sprengladungen anzubringen, Wasserwerke zu aktivieren, Förderbänder zu deaktivieren, Plattformen zu erklimmen, Geheimtüren aufzuspüren, Abwasserkanäle zu durchschwimmen usw.«

Die Entwickler klöppelten einen Actiontitel, bei dem kein gegnerisches Hirn spritzte, ein ebensolches beim Spieler aber vorteilhaft war, wollte er die pixelgewordene Space Opera bewältigen. LucasArts nutzte dafür seine geballte Adventure-Kompetenz der 80er und 90er – Maniac Mansion (1987), Zak McKracken (1988), The Secret of Monkey Island (1990) und Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) kennt heute fast jedes Kind. Denkaufgaben, Jump&Run-Abschnitte und zerstörbare Wände machten den Shooter quasi zum Action-Adventure. Gerade die komplexen Schalterrätsel hoben sich von der genretypischen »Drück diesen



»Die BPJs und die USK waren damals nicht mit Menschen besetzt, die Computerspielen positiv gegenüberstanden.«
(Dieter Marchsreiter, Ex-Redakteur PC Joker)



Die Beschreibung zu Mission 6 zeigt Rebellenspion Crix Madine. Warum der aussieht wie DJ David Guetta, der bei einem sehr schlechten Frisör war, entzieht sich unserer Kenntnis.

Knopf, dann geht die Tür daneben auf«- Spielmechanik ab. Einige Hebel verfügten nicht nur über die übliche An-Aus-Funktion, sondern hatten gleich mehrere Schaltstufen. Es galt darüber hinaus immer wieder, damit Objekte zu bewegen, etwa Maschinenteile und rotierende Brücken. Technische Hilfsmittel wie die Infrarotbrille, eine Atemschutzmaske und Eiskrallen für glatte Oberflächen gehörten ebenfalls nicht zum Repertoire der Konkurrenz. Bei der BPJs kam die Botschaft des Spiels dennoch eher semi-gut an: »Wenngleich Dark Forces auf eine blutige Inszenierung verzichtet, wird der Vernichtung der Gegner sowie der Gebrauch großkalibriger Waffen durch gewaltige Explosionsblitze, verbunden mit entsprechendem Sound illustriert; werden die Getroffenen zerschmettert, weggepustet oder atomisiert, während aus den Boxen die Aufforderung »Mach ihn fertig« vernehmbar sind. Obschon die Art der Waffenbezeichnung auf einen futuristischen, irrealen Charakter schließen lässt, wird vermittelt der hochgradig realistischen Wirkungsweise ein deutlicher Bezug zu Schusswaffen und Explosivkörpern hergestellt.« Ob Stormtrooper-Laser, imperiale Re-

peater-Guns, Jeron-Fusionsschneider oder Stouker-Stoßgewehre hochgradig realistisch wirkten, sei dahingestellt. Die zehn verfügbaren Argumentverstärker im Spiel bescheren Star-Wars-Jüngern jedenfalls feuchte Augen: Manche Waffen krenzten einen sekundären Feuermodus, während die Sounds in Verbindung mit der obligatorischen John-Williams-Gedekmusik für mehr belebende Atmosphäre sorgten als jedes Sauerstoffzelt. Dark Forces war nicht nur wegen Darth Vader, Mon Mothma und Boba fett: 20 Gagnetypen wollten Kyle Katarn an den Kragen, darunter Suchdroiden, trandoshanische Kopfgeldjäger und gamorreanische Wächter. Obendrein warteten Schauplätze wie das Schiff von Jabba the Hutt, der Stadtplanet Coruscant und der Supersternenzerstörer Executor auf einen Besuch.

Dark Forces geht wegen des spannenden Leveldesigns heute noch als genießbar durch, wenn man nicht genau hinschaut. Das beginnt bereits mit den überall herumstolpernden Pappfiguren, die beim Dahinscheiden in gefühlt zwei Animationsstufen zu Boden fallen. Anno 1995 habe ich mir das damit schöngeredet, dass Computer nur

zwischen 0 und 1, aus und an sowie tot und lebendig unterscheiden können. Wir hatten damals ja nichts, nicht mal eine anständige, faire Speicherfunktion, geschweige denn künstliche Intelligenz: Die Schergen in Dark Forces scheinen jedenfalls allesamt im Sternzeichen Lemminge geboren.

Sith happens

Nun möchte meine gute Freundin, die Bundesprüfstelle, noch genauer darlegen, warum sie zu Dark Forces keine liebevolle Beziehung aufbauen konnte. Bitte schön: »Das Töten wird, der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht. [...] Dennoch sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgeständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig intensiv miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen.« Okay, jetzt wird es interessant, weil das durchschnittliche BPJs-Hasser-Kind der 80er und 90er eine derart differenzierte

Old Forces

Das linke Bild zeigt Dark Forces, wie es in der ursprünglichen, antiken Fassung aussieht. Die XL-Engine-Mod sorgt für bessere Texturen und erlaubt, in HD-Auflösung zu spielen.





Kyle Katarn sucht in der Tak-Basis auf dem Planeten Talay nach einer zurückgelassenen Waffe der Dark Trooper. Etliche Leichen von Zivilisten zeugen von einem Massaker.

Das sagte die Presse

»Aufgrund des anspruchsvollen Gameplays, der unschlagbaren Story und der berauschenden Technik setzt sich Dark Forces problemlos vor die Konkurrenz – ohne dabei auf tonnenweise Blut und andere Scheußlichkeiten zurückzugreifen.«

PC Games 5/95

Oliver Menne

Wertung: 94%

»Einen uninspirierten Nachzieher stellt das neue Star-Wars-Spiel nicht dar. Dark Forces präsentiert sich als intelligentes Actionspiel, das Krieg-der-Sterne-Fans und Doom-Liebhaber gleichermaßen fesseln wird. [...] Es bietet reichlich Kurzweil und intelligentes Leveldesign.«

PC Player 5/95

Jörg Langer

Wertung: 84%

»Dark Forces ist leider kein Innovationshammer. Zwar entdecken wir viele kleine Neuheiten, dürfen dieses Mal richtig rätseln und erfreuen uns der perfekten Technik, doch vom Hocker haut das Stormtrooper-Schießen nicht.«

Power Play 5/95

Knut Gollert

Wertung: 83%

»Dark Forces ist kein schlechtes Spiel, nur kann es die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Es wirkt wie eine Kreuzung der anspruchsvollen, rätsellastigen Produkte von Looking Glass mit den Baller-Dungeons von id Software, wird aber keiner der beiden Schulen voll gerecht.«

PC Joker 6/95

Max Magenauer

Wertung: 76%

Quelle: Kultboy.com

Betrachtung durch die Bundesprüfstelle nicht für möglich gehalten hätte. Warum zur Hölle wurde Dark Forces denn dann indiziert? »Die Jugendgefährdung ist in der Tatsache des vom Programmablauf ausschließlich geforderten reflexartig-instinktiven Abschießens menschlich agierender Gegner zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität und Unversehrtheit des Gegenübers negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen.« Und nun das Sahnehäubchen: »Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich im gezielten Einüben fühlloser Tötungsakte offenbart. Zugleich legt die positive Resonanz, die Dark Forces in der einschlägigen Softwarefachpresse fand, einen hohen Verbreitungsgrad nahe.«

»Was ich beim Lesen des BPJS-Prüfungsergebnisses heute empfinde, kann ich leider nicht kohärent beantworten, weil mich das Schieß- und Menschenvernichtungsspiel damals derart brutalisiert hat, dass ich mir gerade als Langzeitnachwirkung selbst die Kehle durchgebissen habe«, scherzt Jörg Langer, um anzufügen: »Schon damals bestand bei Jugendschützern eine kaum erklärbare Wahrnehmungsdiskrepanz zwischen Spiel und Filmvorlage. Angesichts der damaligen BPJS-Richtlinien und vergleichbarer Entscheidungen war die Indizierung aber folgerichtig, da man im Spiel als Mensch überwiegend auf Menschen oder menschenähnliche Gegner schoss und es obendrein keinen friedlichen Alternativweg gab.«

Diete ... Max Dingskirchens sagt indes: »Die BPJS und die USK waren damals nicht mit Menschen besetzt, die Computerspielen positiv gegenüberstanden. Im Beirat zur Beurteilung konnte ein Kirchenvertreter oder ein Pornoproduzent sitzen, du musstest Glück haben. Wir haben damals Interviews mit den BPJS-Verantwortlichen geführt, die

bei jedem Kriegsspiel den Untergang des Abendlandes sahen. Doom war absolutes Hassthema, also wurde natürlich auch ein Doom-Klon indiziert.«

Mehr Storys aus dem Lucas-Evangelium

Bleibt noch eine letzte launige Kuriosität: Als die BPJS vor 25 Jahren die Firma Virgin Interactive Entertainment in London als Verfahrensbeteiligte kontaktieren wollte, teilte diese mit, »der deutschen Sprache nicht mächtig zu sein«. Sie verwies an den deutschen Lizenzinhaber, die Softgold GmbH. Das Unternehmen mit Sitz im nordrhein-westfälischen Kaarst ließ wissen, dass sie die Indizierung zum 30. September 1995 ausdrücklich begrüße. Das ergibt erst auf den zweiten Blick Sinn: Ziel war, eine lokalisierte deutsche Version nachzureichen, um damit ordentlich Kies zu verdienen. Doch das ging in die Buchse, weil die BPJS auch diese Fassung indizierte, am 20. Oktober desselben Jahres: »[...] Dass der Versuch, das Gefährdungspotenzial der Ursprungsversion zu schmälern (Veränderung der Missionstexte, Umbenennung einer Waffe in Betäubungsstrahler, [...] weiterhin seien die Tötungsszenarien um Schreie bereinigt worden), als weitgehend gescheitert betrachtet werden muss, wurde bereits unter Sachverhalt eingehend erläutert.«

Dark Forces verkaufte sich weltweit rund eine Million Mal. Dennoch gilt es spielhistorisch nicht als Meilenstein. Ich würde sagen, es wird unterbewertet. Immerhin bereitete es den Weg für den Nachfolger Jedi Knight. Der mogelte sich an den BPJS-Türstehern vorbei und schlug 1997 sowohl bei Presse als auch Fans ein wie ein Thermal detonator. »Jedi Knight hatte zusätzlich zu den real wirkenden Levels des Vorgängers die Lichtschwertkämpfe, die wie das Bewegungssystem einfach super funktionierten. Dazu gab es die Jedi-Mächte und meiner Erinnerung nach schlauere Gegner«, erklärt Jörg Langer, warum dieses Spiel mehr Faszination ausstrahlte. Doch das ist eine andere Geschichte aus dem Lucas-Evangelium. ★

