

25 Jahre Star Wars: Jedi Knight

»BRMMMMMMMMM!«

Einer der wichtigsten Star-Wars-Shooter wird in diesem Jahr ein Vierteljahrhundert alt. Jedi Knight – Dark Forces 2 war ein riesiger Schritt für Lichtschwertkämpfe am PC. Von Paul Kautz

**Paul Kautz**

Paul, Baujahr 1976, hat den Großteil seines Lebens mit Spielen verbracht: zuerst hauptsächlich als Konsument auf Systemen wie dem MS-DOS-PC, dem Game Boy oder dem Mega Drive, ab 1998 dann als hauptberuflicher Redakteur für die Magazine PC Joker, GameStar und 4Players. Danach lockte die Entwickler-/Publisher-Seite (Capcom) sowie die Welt der PC-Hardware (be quiet!), bevor er sich mit seinem Retrospiele-Podcast »Game Not Over« selbstständig machte und nebenberuflich zu seinen schreibenden Wurzeln zurückkehrte. Wie hier zum Beispiel.

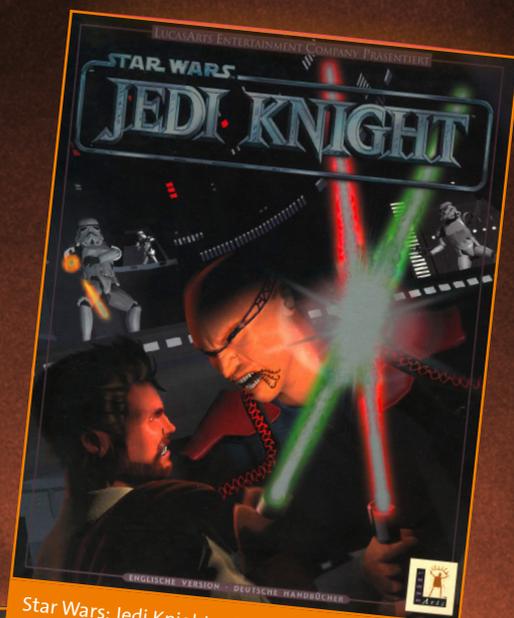
Als in der DDR aufgewachsenes Kind kam ich mit Star Wars erst kurz nach dem Fall des Eisernen Vorhangs in Kontakt – und war sofort davon gefesselt! Vorher hatten mir Bücher wie »Asteroidenjäger« von Carlos Rasch das Weltall nähergebracht – aber mit einem Mal fand ich mich in einer weit, weit entfernten Galaxis wieder, mit rasenden Falken und Space-Zauberern, bizarren Aliens und vor allem der wohl coolsten Waffe aller uns bekannten Universen: dem Lichtschwert. Ich habe damals »Star Wars« vom Fernseher auf Kassette aufgenommen, um es im Walkman hören zu können, und ich habe natürlich so ziemlich alles gespielt, was das ikonische Logo trug. Aber so toll X-Wing, Dark Forces oder Super Star Wars auch fraglos waren, so waren sie doch eines

nie: Jedi-Simulatoren. Und dann kam 1997 dieses Jedi Knight.

25 Jahre später habe ich diesen legendären Shooter noch einmal gespielt. Mein Fazit: Obwohl von der damals »atemberaubenden« Grafik nicht mehr viel übrig geblieben ist, liegt Jedi Knight doch immer noch eine besondere Faszination inne. Auch weil sich künftige Spiele bis hin zu Star Wars Jedi: Fallen Order an den hier eingeführten Lichtschwertkämpfen orientieren sollten.

Eine kurze Geschichte der Star-Wars-Spiele

Das erste Star-Wars-Spiel mit dem offiziellen Segen von George Lucas basierte nicht etwa auf »Star Wars«, sondern auf dessen Nachfolger »Star Wars: Das Imperium schlägt zu-



Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces 2 war der erste Ego-Shooter, in dem ihr als Jedi das Lichtschwert schwingen durftet. Und es sah für damalige Verhältnisse spektakulär aus!

Die imperialen Sturmtruppen sind »treffsicher« wie eh und je.



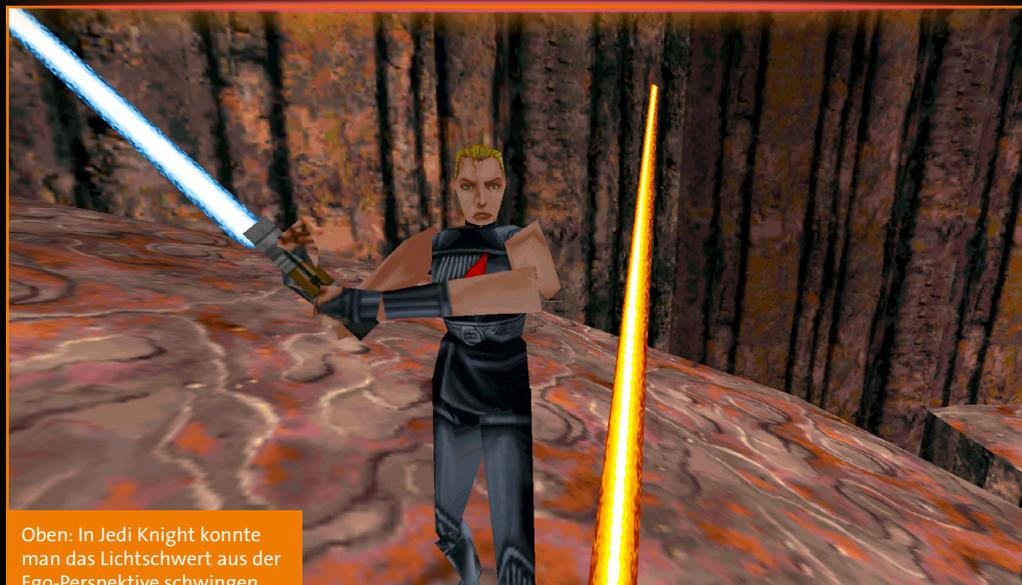
rück« und erschien 1982. Zuerst auf dem Atari 2600, gefolgt von einer Intellivision-Version im Jahr darauf, jeweils entwickelt von Parker Brothers. Der Inhalt war simpel: Als Luke Skywalker zischt man im Schneegleiter von links nach rechts über die Eiswüsten des frostigen Planeten Hoth und zerlasert imperiale AT-AT-Walker – das war's.

1983 ging es mit Death Star Battle genauso simpel weiter, dem offiziellen Spiel zum etwa zeitgleich erschienenen dritten Film »Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter«: An Bord des rasenden Falken legt man sich mit herumflitzenden TIE-Fightern sowie schlussendlich dem titelgebenden Todesstern an, selbstverständlich in für die damalige Atari-Ära typischer Riesenpixel-Blockgrafik.

Richtig interessant wurde diese spezielle Unterhaltungswelt aber erst mit dem im Mai desselben Jahres von Atari entwickelten offiziellen Spiel zum ersten, pardon, vierten Teil »Star Wars: Eine neue Hoffnung« – ein früher Rail-Shooter aus der Ego-Perspektive, der speziell in den Spielhallen der damaligen Zeit mit seiner rasend schnellen und farbgewaltigen Vektorgrafik für enthusiastisch aus den Hosentaschen fliegende Markstücke sorgte. Ein Spiel, das in den darauffolgenden Monaten und Jahren auf so ziemlich jedem Heimcomputer und jeder Spielkonsole der damaligen Zeit umgesetzt wurde.

Die nächsten Jahre waren dann von mal mehr und mal weniger gelungener Software mit dem klanggewaltigen Namen darauf bestimmt. Das 1983er Star Wars: Jedi Arena zum Beispiel war ein in jeder Hinsicht billiger Magermachtquark, der im dazugehörigen Trailer noch epische Schlachten versprach, in der Realität aber simples Ballgebratze im typischen Atari-2600-Look ablieferte. Aber immerhin durfte man hier ganz offiziell zum ersten Mal selbst den Lichtsäbel schwingen.

Es folgten noch weitere direkt an die Kinofilme gekoppelte Spiele wie das 1984er Return of the Jedi, bei dem man auf dem Speederbike, im AT-ST oder im Rasenden Falken aus der schrägen Iso-Perspektive über Mondoberflächen oder durch den Weltraum sauste. Oder The Empire Strikes Back (1985), optisch und inhaltlich ein direkter



Oben: In Jedi Knight konnte man das Lichtschwert aus der Ego-Perspektive schwingen. Unten: Der Star-Wars-Shooter bot auch klassische Waffen, etwa einen Raketenwerfer.



Nachfolger von Ataris Star-Wars-Megahit. Danach kam Namcos Jump&Run Star Wars (1987, Famicom), nicht zu verwechseln mit dem anderen Jump&Run namens Star Wars (1991, NES), das aus den Händen von JVC stammte und das auch außerhalb Japans erhältlich war. Außerdem gab's noch dessen inhaltlich sehr ähnlichen Nachfolger The Empire Strikes Back im Jahr darauf oder die

mit dem Präfix »Super« versehenen 16-Bit-Hüpfereien auf dem SNES, die mit dem 1992er Super Star Wars ihren Anfang nahmen – entwickelt von Sculptured Software, und abermals vertrieben von JVC. Tolle Spiele, aber durch die Bank bockschwer!

Der Auftritt von LucasArts

Wer genau aufgepasst hat, der dürfte mitbekommen haben, dass bei all den Entwicklern und Publishern ein Name auffallend fehlt – nämlich Lucasfilm Games beziehungsweise LucasArts. Dieses Unternehmen gab es zwar bereits seit dem Jahr 1982, aber nach seiner Gründung sollten satte elf Jahre vergehen, bis die offizielle Star-Wars-Spielefirma auch endlich mal ein offizielles Star-Wars-Spiel machen durfte. Das war der Raumkampsimulator X-Wing (1993) von Larry Holland, der mit seinen hüpf- und ballerlastigen Quasi-Vorgängern nichts zu tun hatte, und stattdessen sehr anspruchsvolle und halbwegs realistische Weltallschlachten im Stile zeitgenössischer Flugsimulationen bot.

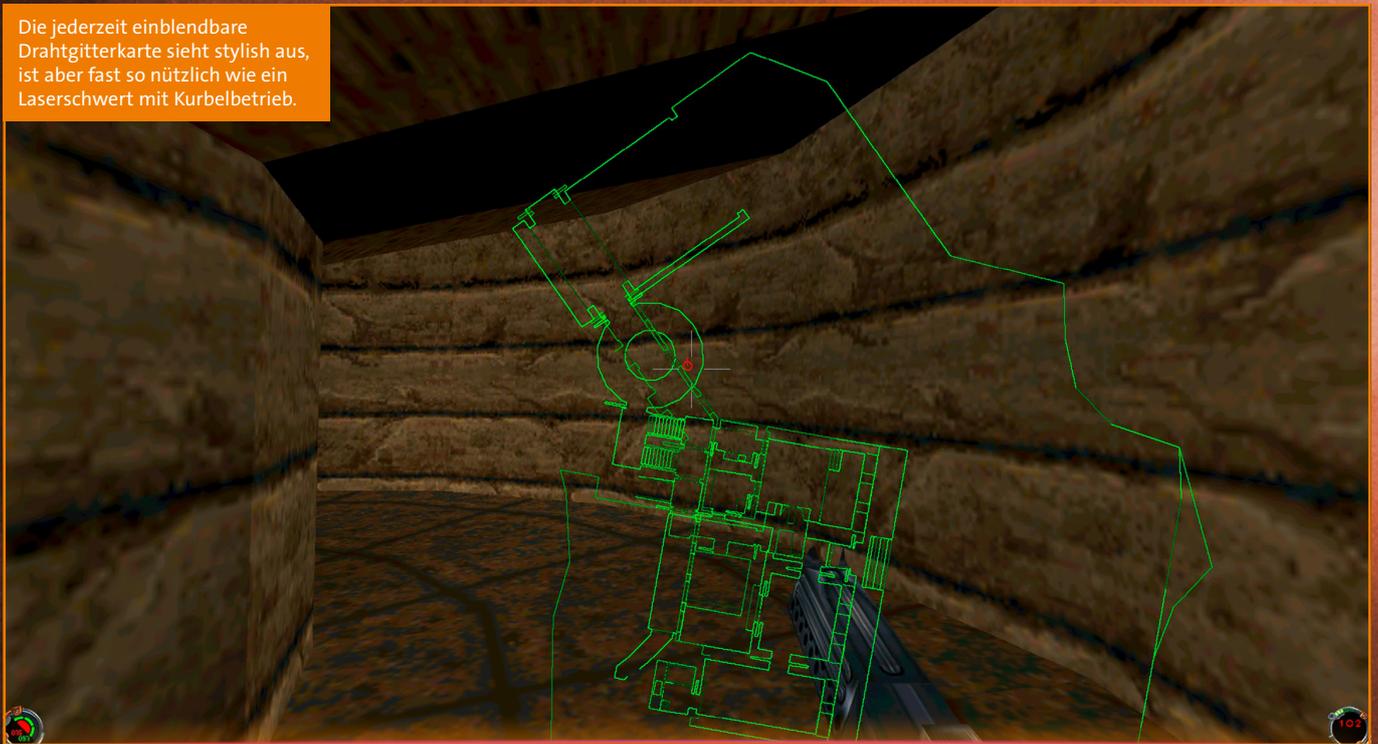
Zu anspruchsvoll für viele Gelegenheitspieler sogar, was dann im Mitte 1994 veröffentlichten Nachfolger TIE Fighter korrigiert

Am Ende der dritten Mission erhalten Kyle und der Spieler endlich ihr Lichtschwert. Ich sah damals allerdings glücklicher aus als er.



The last is a lightsaber that once belonged to a friend and great Jedi, Rahn.

Die jederzeit einblendbare Drahtgitterkarte sieht stylish aus, ist aber fast so nützlich wie ein Laserschwert mit Kurbelbetrieb.



wurde: spielerisch X-Wing sehr ähnlich, aber deutlich zugänglicher und vor allem inhaltlich interessanter, da man sich hier endlich mal hinter das Steuer diverser imperialer Maschinen vom TIE Fighter bis hin zum TIE Defender setzen durfte. Spieler durften sogar mit dem dunklen Lord Darth Vader persönlich Missionen fliegen – ein noch bis heute ganz exzellenter Zeitvertreib!

Etwas, das man über das einige Monate zuvor veröffentlichte Rebel Assault speziell aus heutiger Sicht nicht mehr sagen kann. Zwar war das Spiel technisch im Jahr 1993 ganz vorn dabei und präsentierte Bilder und Klänge, die einen glauben ließen, sich zufällig in einen Kinosaal verirrt zu haben – inhaltlich jedoch bot der simple Rail-Shooter mit seinen vorgeordneten und automatisch ab-

laufenden Filmen, auf die man nur minimalen Einfluss hatte, weniger Fleisch als eine Womp-Ratte. Die Grafikblendung funktionierte dennoch hervorragend, Rebel Assault wurde zum Megahit und gilt heute als einer der Wegbereiter des Erfolges der CD-ROM.

Wo ist mein Lichtschwert?

1995 schaffte Star Wars dann endlich den Sprung in die Welt der spätestens seit dem 1993 veröffentlichten Doom extrem populären Ego-Shooter: Dark Forces war eine flotte und gut spielbare Ballerei, die aber ebenfalls nichts mit Jedi zu tun hatte. Held Kyle Katarn verließ sich auf die traditionellen Blaster und Thermaldetonatoren, um mit der Bedrohung durch die »Dark Trooper« fertigzuwerden. Auch Jedi Knight, das Ende 1997

auf den Markt kam, geht genauso los: Das Sturmtruppengewehr hier (mit dem man der Filmtradition folgend so ziemlich alles trifft, außer dem eigentlich angepeilten Ziel), Wookiee-Bogenbüchse da, imperiales Schnellfeuergewehr dort.

Es dauert bis zum Ende der dritten Mission, bis man endlich, ENDLICH, das langersehnte Lichtschwert in den Händen hält, als Geschenk vom verstorbenen Papa. Man nimmt es in die Hand, es macht »BRMMMMM!«, und endlich ergibt das Star-Wars-Leben einen Sinn! Denn nicht nur ist das grün leuchtende Teil eine exzellente Waffe, Standardgegner fallen damit bereits nach einem Treffer, sondern auch ein praktisches Tool, mit dem man automatisch feindliche Schüsse reflektiert und dunkle Gänge beleuchtet.

Ja, es ist spielerisch sehr simpel – im Prinzip schwingt man das Lichtschwert wie einen leuchtenden Baseballschläger. Aber endlich durfte ich das selbst machen, aus der Ego-Perspektive – oder alternativ der Außenansicht, in die das Spiel standardmäßig schaltete, sobald diese elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen zum Einsatz kam.

Die Rückkehr des Nicht-Jedi-Ritters

Nach Dark Forces ist Jedi Knight das zweite Spiel, das sich auf Kyle Katarn als Helden konzentriert, auch wenn er hier mit seinem kleidsamen Vollbart ganz anders aussieht als noch im direkten Vorgänger. Seine Hauptmotivation ist es dieses Mal, den Mörder seines Vaters ausfindig zu machen. Jener Schurke entpuppt sich nach einigen Stunden Spielzeit als der Dunkel-Jedi Jerec, der das mysterienumwaberte »Tal der Jedi« ausfindig machen und sich dessen mysteriöse Kräfte aneignen möchte.

Zwischen Kyle und seiner finalen Konfrontation mit Jerec stehen 21 Missionen, die ihn



unter anderem durch die vertikale Stadt Nar Shaddaa, diverse imperiale Fabriken, das Haus seines Vaters, den besetzten Ort Barons Hed sowie natürlich das sagenumwobene Tal der Jedi führen, die linear hintereinander angeordnet sind und sowohl innen als auch an der frischen Luft spielen.

Wie schon bei Dark Forces sind die Levels auch hier zum Teil ausufernd groß und ergeben echtweltarchitektonisch nur selten Sinn, was die Orientierung zum Teil sehr schwer macht – oftmals kommt man mehr durch Zufall voran statt durch gezieltes Vorgehen. Zwar darf man auch hier jederzeit eine grün schimmernde 2D-Karte einblenden, aber die bringt ehrlicherweise kaum irgendeine Art von Übersicht ins Spiel.

Wenigstens wird nicht nur gekämpft, sondern auch gesprungen und gerätselt: Zum einen gibt es aufgrund der zum Teil enorm vertikal aufgebauten Levels sehr viele Kletterpassagen, und zum anderen warten viele Puzzles auf den Spieler. Oder nennen wir sie lieber beim Namen: viele Suchen nach dem richtigen Schalter, dem richtigen Werkzeug oder dem sehr gut versteckten roten Schlüssel, der sich selbstverständlich ganz traditionell am anderen Ende der Karte befindet. Ja ja, so brillant war es, das Shooter-Level-design der auslaufenden 90er.

Immerhin darf man in Star Wars: Jedi Knight jederzeit den Spielstand sichern, was im Vergleich zum sperrigen »Haha, nur zwischen den Missionen, mein Freund!«-Speichersystem des direkten Vorgängers ein gigantischer Fortschritt war.

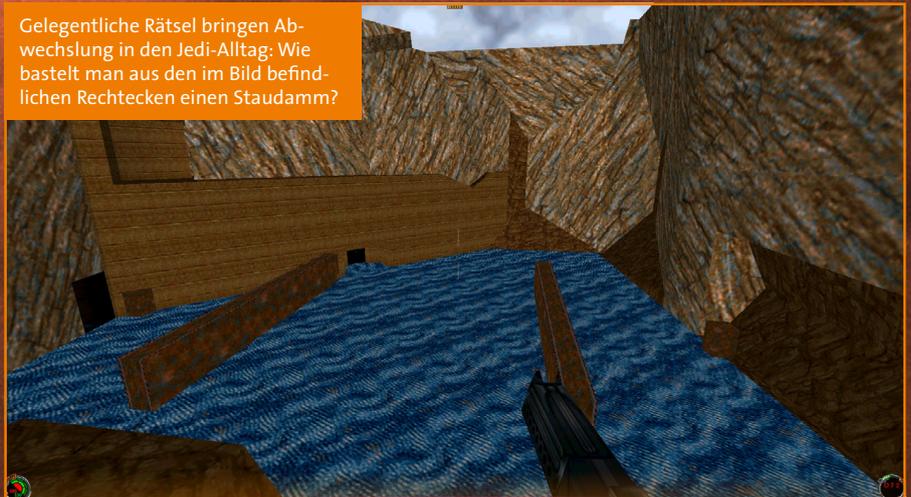
Mächtig gewaltig, Kyle!

Was ein echter Meister-Jedi ist, der schwingt nicht nur das Lichtschwert mit Eleganz, sondern auch das Handgelenk. Denn die Machtkräfte, die im Vorgänger noch gar keine Rolle spielten, erhalten in Jedi Knight gleich mal die ganz große Bühne. Nicht nur verfügt



Die Standardgegner sind belangloses Kanonenfutter, das man dutzendfach entgegen-geworfen bekommt.

Gelegentliche Rätsel bringen Abwechslung in den Jedi-Alltag: Wie bastelt man aus den im Bild befindlichen Rechtecken einen Staudamm?



man hier über drei Arten von Space-Magie, neutral, hell oder dunkel, auch bestimmt die Art und Weise, wie man sich in den Levels verhält, zu welcher Art von Jedi man sich entwickelt. Hilft man den immer wieder herumstehenden NPCs, gehört man offensichtlich der guten Seite an. Schlachtet man dagegen alles ab, was nicht Kyle Katarn ist,

tendiert man eher zur dunklen Seite der Macht. Diese Entscheidung, über die das Spiel gewissenhaft Buch führt, wird später auch zementiert und mündet in zwei sehr unterschiedlichen Handlungsverläufen sowie entsprechend auch zwei sehr unterschiedlichen Enden. Das kommt natürlich dem Wiederspielwert enorm entgegen.



Die NPCs, denen man immer wieder mal begegnet, sollten verschont werden. Ist nicht nur fürs Karma-Konto gut.

Beim Dunklen Palast trifft man auf viele imperiale Truppen – unter anderem diesen abhehenden TIE Bomber.



Die regulären Machtkräfte stehen nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern werden erst nach und nach freigeschaltet. Man beginnt in jedem Fall mit neutralen Kräften, mit denen man zum Beispiel schneller rennen oder höher springen kann.

Auf der hellen Seite der Macht darf man sich später etwa selbst heilen oder per Obi-Wan-kompatiblem Geistestrück für reguläre Gegner unsichtbar machen, was sehr nützlich ist. Fühlt man sich eher auf der dunklen Seite wohl, darf man einzelne Gegner machtwürgen, mit Energieblitzen um sich werfen oder die »Force Destruction« auslösen – ein dicker Feuerball, der mächtig viel Schaden anrichtet.

Sobald man sich endgültig der einen Seite zugehörig fühlt (und seine Fortschrittspunkte entsprechend verteilt hat), wird die andere komplett gesperrt – man muss sich also ab einem bestimmten Punkt entscheiden, welche Art von Weltraumritter man sein möchte.

Auf dem Weg zu dieser Entscheidung bekommt man in jedem Fall Hundertschaften an Kanonen- beziehungsweise Lichtsäbelfutter vorgeworfen: Sturmtruppler, Kampfdroiden, AT-STs, stachelige Riesenmotten oder die schweinasigen Gamorreaner, die einem im Nahkampf sehr schnell sehr deutlich machen, dass die Macht die eine Sache ist, eine gut geschliffene Riesenaxt aber eine andere. Grundsätzlich ist die KI der Gegner aber mit »super-simpel« noch am besten beschrieben und liefert kaum mal eine nennenswerte Herausforderung. Ganz anders als die sieben Bosse, mit denen man es im Laufe der etwa zehn bis zwölf Stunden langen Kampagne zu tun bekommt.

Es dauert zwar eine ganze Weile, bis man den ersten Dunkel-Jedi vors Lichtschwert kriegt, bis zum Ende der siebten Mission, um genau zu sein, aber danach geht es mehr oder weniger Schlag auf Schlag: Der erste Kampf gegen den unerfahrenen Yun ist noch

ein Klacks, aber schon der nächste, gegen Gorc und Pic, die zwar grundsätzlich Zwillinge sind, aber unterschiedlicher kaum sein könnten, liefert eine deutlich stabilere Herausforderung – ein Motto, das sich dann bis zum großen Finale gegen Jerec durchzieht.

Jeder Boss wird von einer dramatischen Ansprache des geisterhaften Jedi-Mentors Rahn eingeführt, und all diese Kämpfe werden ganz jediritterlich mit dem Lichtschwert ausgetragen. Was nur leider aus heutiger Sicht nicht sonderlich elegant wirkt – die meisten Duelle lassen sich ganz gut mit einer Mischung aus Kreisgelaufe, Mausgehämmere und kontinuierlicher Selbstheilung meistern. Echte Lichtschwertkampf-finesse kam dann erst im 2002er-Nachfolger Jedi Outcast ins Spiel.

Was es dafür aber bereits in Jedi Knight gab, war ein Mehrspielermodus – etwas, das man in Dark Forces noch sehr schmerzlich vermisste. Über LAN oder das Internet in Form von Microsofts »Gaming Zone« durften je nach Spielmodus bis zu 32 Mächtegegnern mit- und gegeneinander antreten, Flaggen einsammeln und sich im Nahkampf die

unterschiedlich gefärbten Lichtschwerter präsentieren. Außerdem gewannen hier einige der im Einzelspielermodus eher sinnlosen Machtkräfte wie das Blenden des Gegenübers deutlich an Bedeutung.

Was von »atemberaubend« übrig blieb

Peter Steinlechner nannte die Grafik von Jedi Knight in der GameStar 12/97 noch »atemberaubend« – von dieser Vokabel ist man 25 Jahre später natürlich ein Stück weit entfernt. Aus heutiger Sicht ist das Spiel mit »mmmmmkay« vermutlich noch am besten umschrieben – wenn man es denn überhaupt in voller Pracht zum Laufen bekommt. Denn Jedi Knight war eines der frühesten Spiele, das Microsofts zu diesem Zeitpunkt noch sehr neue »Direct3D«-Schnittstelle zur Darstellung seiner hardwarebeschleunigten 3D-Grafik nutzte – etwas, das Microsoft sogar mit stolzgeschwellter Brust in einer Pressemitteilung vom 28. April 1997 verkündete.

Diese damalige Avantgarde wird heute mit Zickigkeit quitiert, wenn man versucht, das Spiel, das es auf Plattformen wie GOG

Die damals brandneue Sith Engine ermöglichte zum Teil beeindruckend vertikal aufgebaute Levels.



oder Steam für sehr kleines Geld zu kaufen gibt, mit 3D-Beschleunigung zum Laufen zu bekommen – standardmäßig erntet man unter Windows 10 nämlich nur einen schwarzen Bildschirm. Erst die Installation des einen oder anderen Fan-Patches oder der Mod Jedi Knight Remastered lässt das Spiel besser erstrahlen, als die Entwickler es seinerzeit geplant hatten, in Full HD und mit geglätteten Texturen. Das macht es nicht hübscher, aber erträglicher als die sonst maximal möglichen 1280x1024 Punkte im reinen Software-Modus mit 256 Farben.

Ursprünglich war übrigens angedacht, das Spiel auf der damals noch sehr populären Quake-Engine von id Software laufen zu lassen. Aber da diese zu Beginn der Jedi-Knight-Entwicklung noch nicht fertig war, wurde eben selbst ein 3D-System programmiert, das auf den Namen »Sith Engine« hörte. Es handelte sich dabei um den offiziellen Nachfolger der »Jedi Engine«, die in Dark Forces sowie LucasArts' 1997er Wildwest-Shooter Outlaws zum Einsatz kam. Anders als diese war das Sith-System eine echte Polygon-3D-Engine, vergleichbar mit den Quake-2- und Unreal-Triebwerken der damaligen Zeit, mit mobilen Lichtquellen, freier Maussicht und zum Teil zerstörbarer Umgebung.

An die Eckigkeit aller Figuren sowie die generelle Detailarmut der Umgebung gewöhnt man sich nach einiger Zeit. Es gibt aber eine Sache bei Jedi Knight, die auch in weiteren 25 Jahren noch für Fremdschänpusteln sorgen dürfte – und das sind die Filmsequenzen! Der überwiegende Teil der Handlung wird in kurzen und krümelig aufgelösten Videos erzählt, in denen Schauspieler vor gerenderten Hintergründen agieren. Wobei der Begriff »Schauspieler« vielleicht übertrieben ist, da er eine gewisse Professionalität und vielleicht sogar Begabung vorgaukelt, die hier bei keinem einzigen der Beteiligten sichtbar wird. Für Fans von Trash-Unterhaltung ist die knappe halbe Stunde an Material natürlich pure Glückseligkeit. Alle anderen dürften froh darüber sein, dass LucasArts diese sehr spezielle Idee unmittelbar nach Jedi Knight wieder aufgegeben hat.

An der akustischen Seite der Macht wurde nicht gespart: Zum einen gibt es da sehr vie-



Die Handlung wird in technisch okayen, schauspielerisch aber tragisch schlechten Filmchen vorangetrieben.

Die Bosskämpfe werden mit dem Lichtschwert ausgetragen. Nicht im Bild: der epische Original-Soundtrack von John Williams.



le Soundeffekte, die man genau so aus den Filmen kennt. Droiden brummen und piepsen und bratzen sehr vertraut, Laser zischen und pewpewen, AT-STs knirschen und klonken, Sturmtruppen werfen einem bekannte letzte Worte entgegen. Das wahre Highlight aber ist natürlich der sensationelle Soundtrack von John Williams, der hier einfach in seiner Originalform eingespielt wird – zu einem großen Teil sogar direkt von der CD, also in exzellenter Qualität!

Bye-Bye, Kyle!

Zu seiner Veröffentlichung hat Jedi Knight fast durchgehend für Begeisterung gesorgt:

Peter Steinlechner nennt es in der GameStar 12/97 »das beste Actionspiel in dieser Galaxis« und vergibt machtversessene 90 Prozent. Zeitgleich verleiht Oliver Menne in der PC Games 93 Prozent, seiner Meinung nach übt Jedi Knight »eine Faszination aus, die momentan in diesem Genre kein Spiel zu bieten hat«. Und in der PC Player ist das Spiel Volker Schütz fünf von fünf Sternen wert, seiner Meinung nach ist Jedi Knight »ein brillantes Spiel«.

Bis heute steht der Metacritic-Schnitt bei 91, es war »Game of the Year 1997« in der 164. Ausgabe der amerikanischen »Computer Gaming World« und findet sich regelmäßig in den höheren Rängen der meisten »Die besten Star-Wars-Spiele aller Zeiten«-Listen wieder. Kein Wunder also, dass nur wenige Monate nach dem Hauptspiel ein Add-on namens Mysteries of the Sith folgte. In der Erweiterung hat der einstige Protagonist Kyle jedoch nur noch eine Nebenrolle. Stattdessen schlüpft man in die Polygonhaut von Mara Jade, einer Schülerin von Kyle, die sich fünf Jahre nach den Geschehnissen des Hauptprogrammes 14 Missionen lang auf die Suche nach einem wichtigen Jedi-Artfakt begibt. Dazu gibt es noch 15 frische Karten für den Mehrspielermodus, die zum Teil auf bekannten Star-Wars-Lokalitäten wie Tatooine oder dem Thronsaal des Imperators basieren. Ebenfalls enthalten: zusätzliche Waffen und Macht-Fähigkeiten, eine



Bitte nicht erschrecken! Ja, diese Grafikpracht galt 1997 noch als State of the Art!



Jedi Knight läuft auf modernen Systemen nur mit zusätzlichen Patches in seiner vollen Pracht.

technisch aufgebohrte 3D-Engine, neue Gegner wie den gigantischen Rancor sowie Cutscenes, die direkt aus der Engine heraus präsentiert werden und nicht mehr in schauderhaften Filmszenen. Oder anders ausgedrückt: eine durch und durch hervorragende Erweiterung, die genauso gute Wertungen kassierte wie das Hauptspiel. Zum Beispiel abermalige 90 Prozent in GameStar 4/98.

Danach verließ LucasArts dieses spezielle Steuer und ließ die Newcomer von Raven Software ran, die 2002 beziehungsweise 2003 die sehr guten Fortsetzungen Jedi Outcast und Jedi Academy entwickelten, jeweils auf Basis der populären Quake-3-Engine (auch bekannt als »id Tech 3«). Danach hätte es eigentlich noch ein direktes Sequel zu Jedi Outcast namens Jedi Knight 3: Brink of Darkness geben sollen, das die Kyle-Katarn-Saga zu einem Abschluss gebracht hätte. Aber das kam nie aus der Konzeptphase heraus, da nach der Veröffentlichung von Jedi Academy beschlossen wurde, diesen Handlungsstrang nicht mehr weiterzuführen. Die Welt erfuhr erstmals offiziell im 2008 erschienenen Buch »Rogue Leaders: The Story of LucasArts« davon – in Form eines kontextlosen Logos!

Einmal Jedi-Ritter, immer Jedi-Ritter!

Aus heutiger Sicht ist Jedi Knight klar veraltet. Nicht nur sieht es aus wie eine Star Wars-Mod für Minecraft, es präsentiert auch viele Designkonventionen, die heutzutage aus sehr gutem Grund als nicht mehr zeitgemäß gelten:

- ausufernd große Levels mit sehr schlechter Orientierung,
- schnelle und unerklärliche Tode,
- schwer erkennbare, garstig versteckte Zugangskarten,

- wahnsinnig nervende Minen, denen man kaum ausweichen kann und die einem empfindlich viel Energie wegsprengen,
- oder die Tatsache, dass mehr oder weniger durch Zufall definiert wird, was eine Tür oder eine Schalter ist, und was nicht.

Und dennoch packe ich es alle paar Jahre mal wieder aus, spiele es eine Weile (oder wie in diesem Fall sogar mal wieder komplett durch) und erinnere mich sehr gerne daran, wieso es mir damals, Ende der 90er Jahre, so viel bedeutet hat.

Zum einen hat es viele eindrucksvolle Momente: der Besuch im Haus von Kyles ermordetem Vater, gefolgt von der Videobotschaft an seinen Sohn, die damit endet, dass dieser sein Lichtschwert erhält. Die seinerzeit schier überwältigende Vertikalität von Levels wie Nar Shaddaa. Der Marktplatz von Barons Hed, der den Eindruck vermittelt, vor lauter Leben und Aktivität nur so zu platzen. Die dramatischen Ansprachen zur Einfüh-

rung der einzelnen Bossgegner. Trotz aller Blockgrafik und Schauspielerei auf »GZSZ«-Niveau fühlt sich das Spiel noch bis heute sehr starwarsig an, selbst und gerade nach 25 Jahren Reifezeit. Zum anderen werde ich nie vergessen, was für einen atemberaubenden Anblick das Spiel damals bot: Ende 1998 war ich frischgebackener Redakteur bei PC Joker und hatte bis dahin noch nie ein Spiel mit 3D-beschleunigter Grafik gesehen. Da saß ich nun also in der Redaktion, 22 Jahre jung, und holte alles nach, was ich mit der brandneuen »Orchid Righteous 3D«-Karte in meinem Arbeitsrechner nur nachholen konnte: GLQuake, Wing Commander Prophecy, MDK, Tomb Raider – sowie natürlich Jedi Knight. Es ist kaum in Menschenworte zu fassen, wie spektakulär das seinerzeit aussah! Ich habe so viele Nächte so begeistert durchgespielt! Es war mein erstes Spiel mit 3D-Beschleunigung. Mein Erstkontakt mit der Welt der echten Jedi. Und vor allem: mein erstes Lichtschwert! ★

25 Jahre sind eine lange Zeit: Speziell die Außenbereiche von Jedi Knight wurden vom Zahn der Zeit ordentlich abgekaut.

