

Hall of Fame

Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Ein vom Glauben abgefallener Ex-Jedi und ein bis heute ungeschlagenes Spielgefühl baden 2002 das aus, was Jar Jar Binks versemmt hat. Plötzlich fühlen sich zig Tausende von Star Wars-Fans wieder stark in der Macht - so wie ich. Von Dimitry Halley



Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

»Das ist ganz nett, ein bisschen so wie die Filme.« Worte eines Freundes, während er mir Jedi Knight 2:

Jedi Outcast auf seinem Rechner demonstrierte. Es war ein regnerischer Herbsttag im Jahr 2002, wir waren knapp 13 Jahre jung, just an der Schwelle zu einer Phase, in der man anfängt, erwachsen zu tun und kindliche Begeisterung gegen aufgesetzte Coolness eintauscht. Deshalb blieb ich ganz lässig: »Ja, sieht nett aus. Leih's mir mal aus. Für einen Abend oder so taugt's mir sicher.« Plötzlich fiel mir erstaunlich rasch ein Grund ein, warum ich dringend früher nach Hause musste – und spätestens nachdem die eigene Zimmertür zufiel, machte ich einen Kniefall vor diesem Spiel, das das Kind in mir wie einen liebestrunkenen Wookiee tanzen ließ. Denn Jedi Outcast war und ist ein wahre-

wordener Star Wars-Traum, der mich vom ersten Augenblick an fesselte. Da ist's kein Wunder, dass aus einem Abend mittlerweile zwölf Jahre geworden sind, denn ich habe das Spiel nie zurückgegeben. Schlechtes Gewissen? Vielleicht ein bisschen. Aber ich bin mir sicher, mein Kumpel würde mir diesen Schritt auf die dunkle Seite der Macht verzeihen, wenn er wüsste, wie viel Zeit ich seither in Jedi Knight 2 versenkt habe.

Dabei konnte ich mit einer gewissen emotionalen Distanz sogar verstehen, warum Jedi Outcast zumindest am Anfang nicht jeden Spieler hinter dem Ofen hervorlockte. Held Kyle Katarn hatte zu Beginn der Handlung nämlich den Ritterjob an den Nagel gehängt, seine Machtkräfte vergessen und verdingte sich stattdessen mit seiner hübschen Kollegin Jan Ors als Söldner. Lässiges Lichtschwertgefühlt? Fehlangeige! Stattdessen erschienen die ersten paar Abschnitte mehr wie ein Routine-Auftrag aus einem Routine-Shooter – mit Blasterpistole und Thermalgranaten zog ich aus der Ego-Perspektive gegen allerhand Feinde los. Ähnliches konnte ich auch als 13jähriger schon zur Genüge. Umso erstaunlicher, dass trotzdem für mindestens einen Monat meine Tasche nach Schulschluss samt ungemachten Hausauf-

gaben in die Ecke flog, damit ich mich hinter's Blastergewehr klemmen konnte.

Denn es war eben nicht irgendein Shooter mit irgendwelchen Gegnern. Es war Star Wars! Und ich kämpfte gegen Sturmtruppen und imperiale Droiden, die gleichen Droiden, gegen die Han Solo und Luke Skywalker in der Schlacht um Hoth angetreten sind. Da gab es keine emotionale Distanz. Und ich wollte sie auch nicht. Denn Star Wars war für mich vor allem Gefühlsnähe, die Magie einer fremden Galaxie – das, und

Laserschwerter. Von beidem hatte Jedi Knight 2 mehr, als ich je zuvor erlebt hatte.

Klar, auch in anderen Star Wars-Spielen gab's die Film-

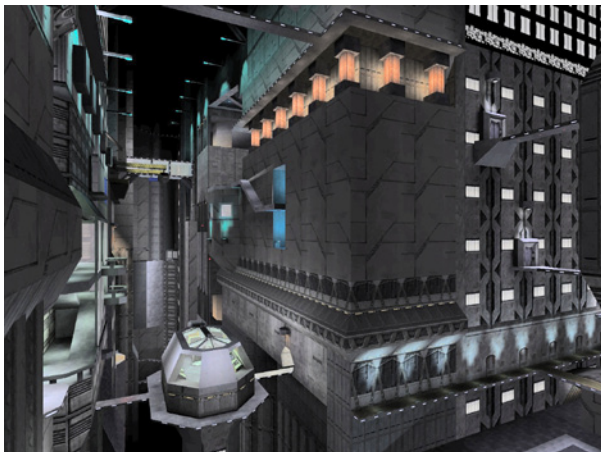
magie, dort war ich Pilot, Strategie oder sogar Rennfahrer. Das hier war anders, hier ging's um das Alleinstellungsmerkmal von Star Wars schlechthin: die Jedi-Ritter. Kein Spiel verkörperte auf eine so brillante Weise wie Jedi Outcast das Gefühl, ein Meister der Macht zu sein, der mit dem Lichtschwert das Imperium vermöbelt.

Wie stark ein Jedi-Ritter wirklich ist, ließ mich das Spiel in einer unvergessenen Szene sogar am eigenen Leib erfahren: Nachdem mein Supersöldner Kyle Katarn sich durch Sturmtrupplerhorden gekämpft und

Jedi-Cowboy

Deswegen legendär

- ★ Jedi-Ritter sein
- ★ butterweicher und direkter Schwertkampf
- ★ spannende Star Wars-Geschichte
- ★ Kyle Katarn



In den Slums jagen wir einen Verbrecherlord an der Seite von Lando Calrissian – Fan-Service at its best.



Noch mehr Fan-Service: Zusammen mit Luke Skywalker zerlegen wir einen Sternenzerstörer.





Blasterblitze, Sturmtruppen und ein famoser Soundtrack – genau die richtigen Zutaten.



Die Schattentruppen wurden mit der Macht aufgepumpt und liefern uns filmreife Duelle.

sogar einen AT-ST-Läufer zu Fall gebracht hatte, stand mir plötzlich ein voll ausgebildeter abtrünniger Jedi gegenüber: Echsenmensch Desann, der Oberfiesling des Spiels. Ich warf dem Kerl alles entgegen, was ich als Pistolero zu bieten hatte, blieb aber völlig chancenlos. Weil der Hüne mich mit der Macht quer durch die Arena schleuderte und jeden Schuss mit seinem Lichtschwert abfing. Was war ich frustriert, weil das Spiel die Szene wie einen echten Kampf inszenierte und ich natürlich gewinnen wollte. Gleichzeitig stand mir der Mund offen: Das will ich auch können! Und das! Und den Würgegriff! Zum Glück ging das Spiel trotz



Oberfiesling Desann wird von uns quer durch die Galaxis gejagt.

meiner Niederlage weiter. Und mein Wunsch wurde endlich erfüllt, als mir Luke Skywalker höchstpersönlich das Ritterhandwerk beibrachte.

Und dass es sich tatsächlich wie ein Handwerk anfühlte, machte die Kämpfe für mich so spektakulär. Hier war meine Chance, der mächtigste Jedi aller Zeiten zu werden, mächtiger als Luke Skywalker, der sich ganz auf die helle Seite der Macht konzentrierte und auf all die coolen Manöver verzichtete: den Palpatine-Brutzelblitz, den Berserkern und den Darth-Vader-Würgegriff. Kyle Katarn war da weniger zimperlich und ich natürlich auch. Sturmtruppler mit unsichtbarem Griff am Kragen zu packen und in den Abgrund plumpsen zu lassen, ihnen Trugbilder in den Kopf zu zaubern, damit sie die eigenen Kollegen angreifen, oder ganz brachial das Lichtschwert zum schleudern – den Bumerang zu machen – es gab so viele Möglichkeiten. Und feindlichen Beschuss mit dem Schwert zu reflektieren, wurde einfach nie langweilig. Noch spektakulärer waren da nur die Duelle gegen andere Jedi, vor allem wegen der famosen Bedienung. Damals kannte ich Lichtschwert-Gameplay nur von der miesen Lizenz-Verwurstung von Episode 1, und da hat es sich in etwa so elegant gespielt, als würde ich mit einer Spitzhacke eine Sandburg bauen wollen. Jedi Outcast fühlte sich so viel präziser an. Ich lenkte mit der Maus exakt die Richtung

meiner Schläge, konnte in den filmreifen Duellen Saltos schlagen, deutete Finten an und vermied jeden Treffer, weil die Lichtschwertberührungen sich genauso tödlich anfühlten wie in den Filmen.

Klar, der Nachfolger Jedi Academy bot noch mehr Möglichkeiten, Doppellichtschwerter, Entscheidungsfreiheit und jede Menge Schnickschnack. Aber für mich ist Jedi Outcast ungeschlagener Favorit geblieben, weil dessen Setting viel stärker das einfiel, was die Atmosphäre von Star Wars für mich ausmachte. Ich schlich mich durch imperiale Horchposten, bezwang in der Wolkenstadt das Imperium, zerlegte einen Sternenzerstörer von innen und kämpfte am Ende Seite an Seite mit anderen Jedi in der halb zerstörten Akademie. Outcast war karger und grauer als das bunte Jedi Academy, es verhielt sich zu den übrigen Teilen wie Episode 5 zum Rest der Filmtrilogie: die (Farb-)Stimmung düsterer, ohne melancholisch zu sein, die Schauplätze exotisch, ohne sich wie ein Freizeitpark anzufühlen.

Und Kyle Katarn war einfach der coolste Held im ganzen Star Wars-Universum. Seine Nähe zur dunklen Seite machte ihn als Figur für mich greifbarer, er reagierte leidenschaftlich, hielt nichts vom blinden Befolgen der Jedi-Regeln. So piffte er auf das jahrelange Auffrischtraining und pumpte sich stattdessen mit einer illegalen Machtquelle voll. Er war Pragmatiker, mehr Cowboy als Ritter, prügelte sich mit dem Lichtschwert durch Hinterhofkneipen und nutzte auch schon mal die fiesen Tricks der dunklen Seite. Vielleicht sprach er deshalb sowohl mein kindliches als auch mein pubertäres Selbst an, schließlich geht's im Teenie-Alter vor allem um Regelverstöße.

Im Rückblick Sicht leistet Jedi Knights 2 für mich das, was die Prequel-Trilogie verbockt hat: Es denkt die Ansätze des Films weiter, gibt mir einen Protagonisten, der weit mehr mit der dunklen Seite zu kämpfen hat, als Paradeheld Skywalker Junior und bei dem ich den inneren Konflikt anders als bei Skywalker Senior tatsächlich nachempfinden kann. Und habe ich schon die famosen Lichtschwertkämpfe erwähnt? **DH**



Zwischen Kyle Katarn und seiner Kollegin Jan funkt's gewaltig, bis Desann sie uns nimmt.

Jedi Knight 2 Actionspiel

PUBLISHER	Lucasarts
ENTWICKLER	Raven Software
QUELLE	Download
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium II mit 64 MB RAM



SO LÄUFT'S Jedi Knight 2 läuft in der Regel reibungslos unter Windows 7 und 8. Wer sich das Spiel als Download besorgen will, bezahlt bei Steam 9 Euro. Die gesamte Jedi Knight-Collection gibt es für 19 Euro.

Fazit Das Jedi-Ritter-Erlebnis schlechthin, mit seiner intuitiven Bedienung bis heute ungeschlagen.