

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

30 Jahre Sternenkrieg – Die Timeline der Star Wars Videospiele

Guido Frank · Donnerstag den 29. Mai 2008

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis – und zwar genau am 25. Mai 1977. An diesem Tag feierte das epische Weltraum-Spektakel Star Wars erstmals seine legendäre Kinopremiere.

Krieg der Sterne revolutionierte das angestaubte Science-Fiction Genre und veränderte nachhaltig die gesamte amerikanische Unterhaltungsindustrie. Dabei startete das galaktische Abenteuer aufgrund seiner geringen Kopienanzahl in den USA damals in nur 32 Lichtspielhäusern landesweit. Unglaubliche 30 Jahre sind seitdem vergangen, ein Erfolg war alles andere als vorhersehbar, der Rest ist heute Filmgeschichte.

Anfänglich zerrissen die Kritiker den Krieg der Sterne noch als kitschiges, naives Weltraum-Märchen, doch die rasant ansteigenden Zuschauerzahlen widerlegten dieses voreilige und arrogante Urteil. Durch das außergewöhnliche Interesse bildeten sich endlose Menschengängen im Eingangsbereich der Kinos, die teilweise um ganze Häuserblocks herumreichten.

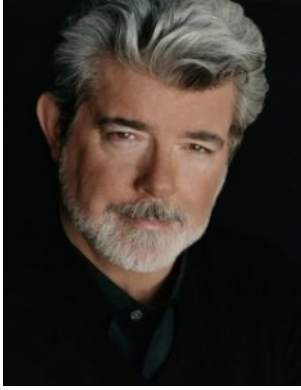
„Blockbuster“ nannten die Medien das neue Phänomen und es ist tatsächlich die Geburtsstunde für jenen Begriff unserer modernen Umgangssprache. Massenhaft waren die Besucher so sehr fasziniert, dass sie sich nach dem Filmerlebnis sofort wieder hinten anstellten. In den Städten übernachteten die Fans teilweise auf der Straße, um wenigstens für den nächsten Tag eine der begehrten Eintrittskarten zu ergattern. Damit hatte wirklich niemand gerechnet, am wenigsten wohl Hollywood selbst. Nur George Lucas, der geistige Vater und Regisseur von Star Wars gab die Hoffnung auf einen Erfolg scheinbar nie ganz auf.



Eine Star Wars Vorführung im Loews Astor Plaza Kino in New York, USA. (Bild: LucasArts)

George Lucas – Der Film Imperator

Der Mann der hinter dieser ungewöhnlichen Story steht, behauptet von sich er habe ein einfaches und kindliches Gemüt. Das US Magazin Forbes setzt aber gerade George Lucas mit geschätzten 3 Milliarden US Dollar auf Platz 198 der reichsten Menschen der Welt. Allerdings beruht das Vermögen nicht nur alleine auf der Verfilmung seiner epochalen Weltraumabenteuer. Nein, eigentlich war es mehr sein untrüglicher Geschäftssinn, der ihn zum Besitzer eines ganzen Imperiums machte. Hauptsächlich verdankt er seinen Reichtum der wohl größten Fehleinschätzung in Hollywood, der Übereignung aller Rechte von Star Wars.



George Lucas wurde 1944 in Modesto, Kalifornien, USA geboren. (Bild: LucasArts)

20th Century Fox dachte hier zuerst einen lukrativen Deal zu machen, als Lucas fast völlig auf seine Gage verzichtete und sich mit den als wertlos geltenden Lizenzen zufrieden gab, nur um seine Vision endlich realisieren zu können. Ein Markt für Merchandising Artikel existierte 1977 praktisch nicht und auch Fortsetzungen erfolgreicher Filme waren zu dieser Zeit noch relativ unüblich. Und so zeigte Lucas ein außerordentlich gutes Gespür. Er plante bereits weitere Folgen seiner Erzählung, obwohl ihm alle federführenden Personen zuvor einen Flop prophezeiten.

Science-Fiction galt bis dahin als ein reines Randgruppen-Genre. Kein Filmstudio der Welt würde gegenwärtig erneut Lizenzrechte aus der Hand geben. Einige böse Zungen behaupten sogar, dass George Lucas überhaupt erst Schuld sei, an der teilweise übertrieben Vermarktung vieler aktueller Kinofilme.

In all den Jahren hat sich die Verschmelzung von Film und Videospiel zu einer regelrechten Merchandising-Routine entwickelt. So veröffentlichte Lucasarts Episode III schon rund drei Wochen vor der eigentlichen Kinopremiere. Als Bonus erhielten die Käufer vorab Zwischensequenzen aus dem brandneuen Streifen. Dadurch konnten die Fans Episode III selbst durchspielen und gleichzeitig einen ersten Blick auf den letzten Teil der zweiten Trilogie werfen.



Star Wars Episode III – Revenge Of The Sith für PlayStation 2 von 2005. (Bild: Sony)

Mythos Star Wars

Mittlerweile gehören Neuerscheinungen rund um das Star Wars Universum zum gewohnten Bild am Softwaremarkt. Dabei ist die Güte der Programme in den letzten Jahren doch spürbar rückläufig, fast so als hätten sich die Produkte an die mindere Qualität der drei neuen Episoden angepasst. Längst vorbei sind die Zeiten, als Lucasarts mit Titeln wie Dark Forces und Tie Fighter neue Meilensteine im Genre setzte oder ein Rebel Assault den serienmäßigen Verkauf der brandneuen CD-ROM Hardware beschleunigte.

Trotzdem bleibt Star Wars im Vergleich mit anderen Filmumsetzungen weiterhin um ein vielfaches erfolgreicher. Die Erzählungen aus der Welt der Jedi Ritter passen einfach zu gut für eine kommerzielle Vermarktung. Hinzu kommen die Millionen treuer Fans, die sich seit nunmehr drei Jahrzehnten für den Krieg der Sterne begeistern. Und das wird sich auch in Zukunft sicher nicht ändern.



Die Original Star Wars Crew (von links): Prinzessin Leia, Han Solo, Chewbacca und natürlich Luke Skywalker. (Bild: LucasArts)

Blicken wir jetzt also zurück an die Anfänge und erzählen von der ersten Symbiose zwischen Zelluloid und Videospiel. An die Tage, als wir erstmals die Gelegenheit hatten die Abenteuer von Han Solo und Luke Skywalker interaktiv mitzuerleben. Das Schicksal einer ganzen Galaxie lag plötzlich in unserer eigenen Hand.

Möge die Macht mit uns sein!

Das erste Star Wars Videospiel



1982: Mit The Empire strikes back erscheint das erste Star Wars Videospiel. (Bild: Parker)

Betrachten wir den Release-Zeitpunkt zuerst etwas genauer, so vermutet jeder sofort einen alten Spielhallenklassiker hinter der bedeutungsvollen Premiere.

Aber weit gefehlt, wieder einmal mehr ist das Atari VCS für diesen grandiosen Meilenstein verantwortlich. Der Spielwarenhersteller Parker feierte 1982 zusammen mit The Empire strikes back und dem Arcadehit Frogger seine erfolgreiche Einführung im Bereich der Heimvideospiele. Dieses eindrucksvolle Doppelpack führte geradewegs zum Ziel.

Parker, bereits weltbekannt durch das Gesellschaftsspiel Monopoly, zählte neben Activision und Imagic schon bald zu den ganz großen Fremdanbietern für Konsolenspiele. Im Gegensatz zur Konkurrenz setzte das Unternehmen aber nicht auf eigene kreative Ideen, sondern brachte durchwegs nur Lizenzprodukte aus Spielhalle, Kino und beliebter Comicfiguren in den Handel.

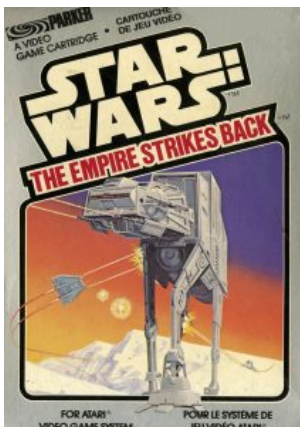
Es folgt die komplette Star Wars Videospielserie von Parker im Überblick.

Star Wars: The Empire strikes back (1982)

- Programmierer: Rex Bradford
- Vertrieb: Parker Brothers
- Systeme: Atari VCS und Mattel Intellivision
- Erscheinungsjahr: 1982



Gut zu erkennen: ein AT-AT (All Terrain Armored Transport) Imperial Walker in der Atari VCS Version. (Bild: Parker)



Die Verpackung des Spiels für die Atari VCS Version. (Bild: Parker)

Spielerreviews damaliger Zeitschriften zeigen heute ein eher nüchternes Bild über das erste Videospiel aus der Star Wars History. Alle Bewertungen lagen meist im besseren Mittelfeld, damals noch berechnet nach dem regulären Schulnotensystem. Und wirklich, objektiv betrachtet ist dieses Modul nicht viel mehr als ein einfacher Defender-Clone mit durchschnittlicher Grafik.

Aber die Redakteure unterschätzen erneut den Mythos von Krieg der Sterne, wussten scheinbar nichts über das Zeitgeistphänomen der frühen 1980er Jahre. Denn für jeden Teenager der das Weltraumabenteuer zuvor gesehen hatte, war es eine absolut fantastische Vorstellung die Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth selbst interaktiv zu erleben und im tödlichen Duell gegen die übermächtigen imperialen Kampfläufer anzutreten.

Satte 48 Treffer stecke ein einziger Imperial Walker ein, bevor er endgültig mit ohrenbetäubendem Getöse in sich zusammenbrach. Ein unvergessliches Erlebnis, wenn einem plötzlich für einige Sekunden die Macht durchströmte, der Snowspeeder unverwundbar blinkte und zeitgleich die original Filmmusik blechern aus dem Lautsprecher ertönte.



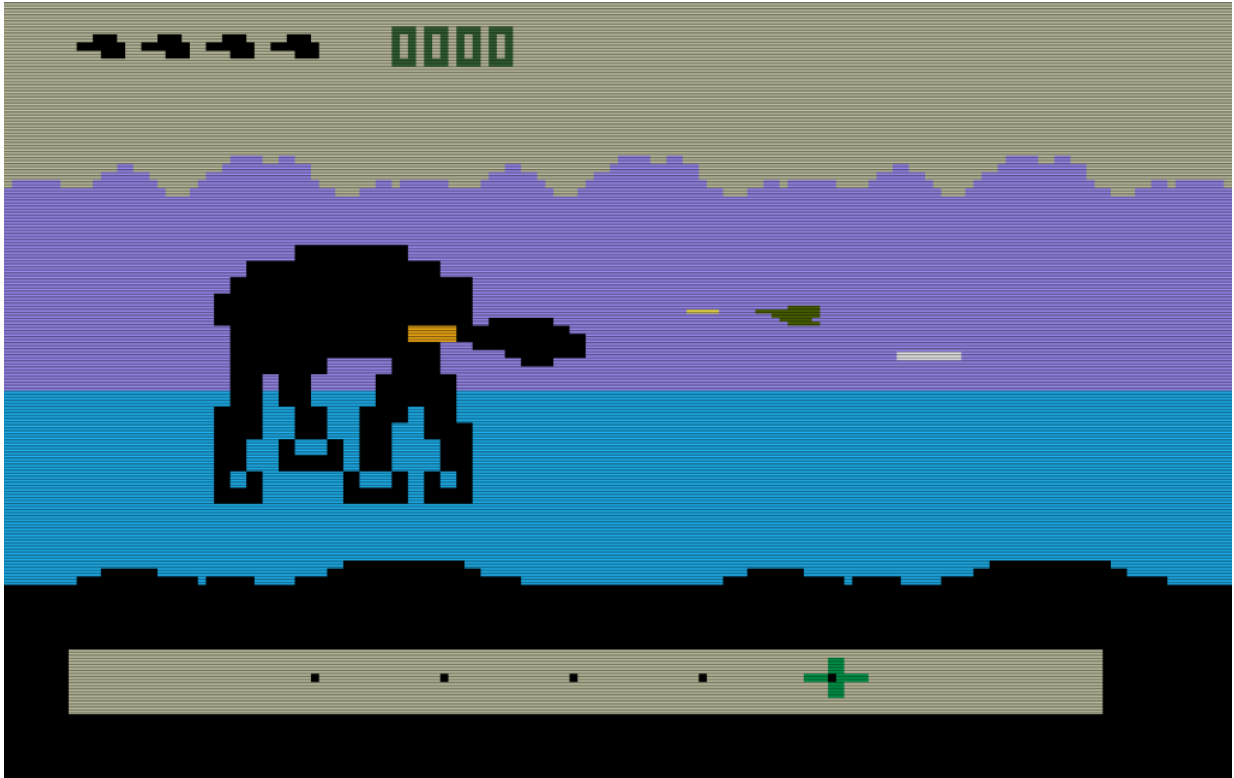
Ein Imperial Walker im Film auf dem Eisplaneten Hoth. (Bild: LucasArts)

Optimaler Kaufanreiz

Welchen Kaufanreiz Star Wars ausstrahlte, zeigt schon alleine die Tatsache, dass ich mir dieses Spiel bereits anschaffte bevor ich überhaupt ein Atari VCS besaß. Was aber nicht viel ausmachte, denn mit *The Empire strikes back* in seiner Tasche, war man immer ein gern gesehener Gast bei all seinen Freunden die über eine Konsole verfügten.

Die Eröffnungsschlacht aus dem zweiten Film setzte 1981 neue Maßstäbe auf der Kinoleinwand, ein genialer Schachzug der Parker Unternehmensleitung daraus das erste eigene Videospiel der Krieg der Sterne Saga zu entwickeln.

Die Version für das Intellivision System von Mattel wirkte alles in allem noch ein bisschen eindrucksvoller als die ursprüngliche VCS Fassung. Angesichts der damals verhältnismäßig groben Pixelelemente werden jüngere Videospieler diese feinen Nuancen in der Grafik aber heute wohl kaum mehr ernsthaft nachvollziehen können.



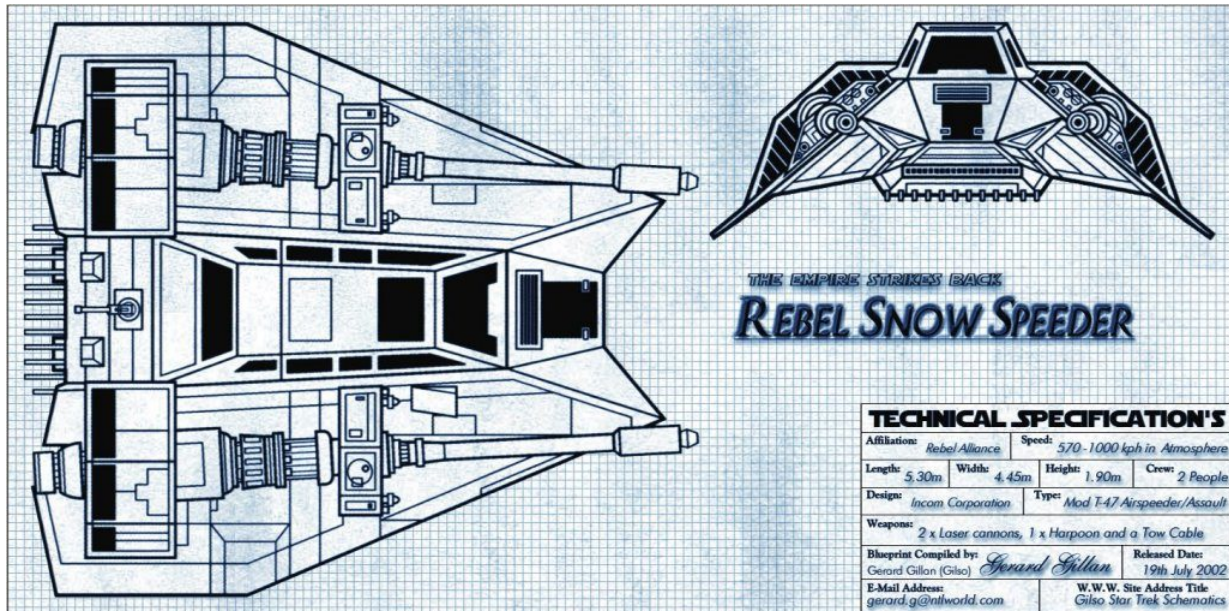
The Empire strikes back für das Mattel Intellivision System. (Bild: Parker)

Der Rebel Snowspeeder

Der T-47 Airspeeder, besser bekannt als Rebel Snowspeeder, ist ein wendiges und vor allen Dingen gegen äußere Kälte konstruiertes Kampfflugzeug.

Eigenschaften

- Modell: T-47, Snowspeeder
- Besatzung: Pilot und ein Bordschütze
- Maximale Flughöhe: 175 km
- Höchstgeschwindigkeit: 650 km/h
- Bewaffnung: Zwei Laserkanonen, Ein Harpunenwerfer
- Maximaler Steigwinkel: 70 Grad



Konstruktionszeichnung mit Fakten des Rebel Snowspeeders. (Bild: LucasArts)

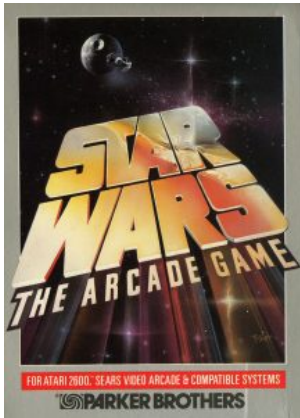
Star Wars: The Arcade Game (1983)

- Programmierer: Bob Smith
- Vertrieb: Parker Brothers
- System: Atari VCS
- Erscheinungsjahr: 1983



Fast wie am Automaten: die Atari VCS Umsetzung des Spielhallen-Hits Star Wars. (Bild: Parker)

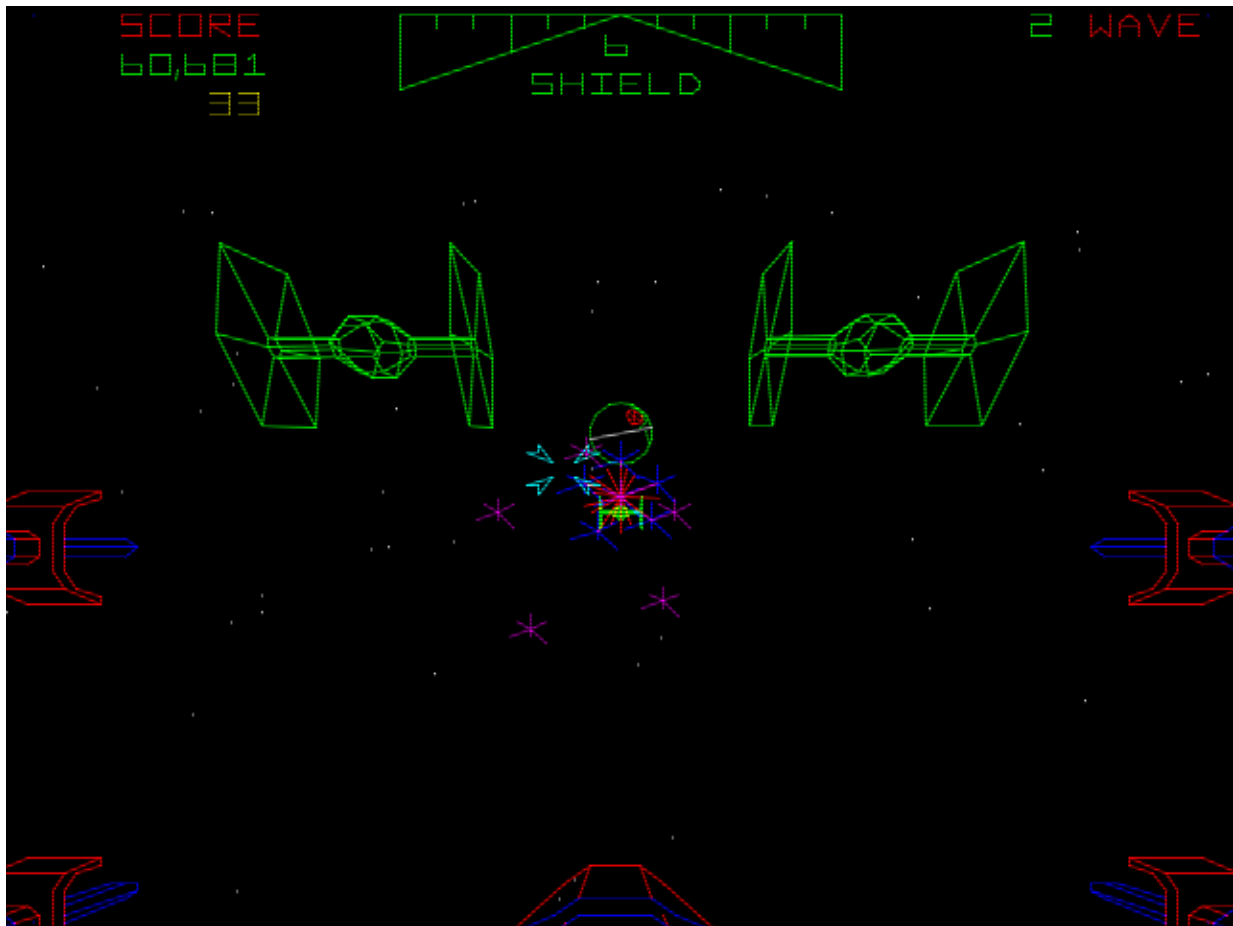
Sofort fällt auf, dass bei der ursprünglichen Fassung für das Atari VCS die beiden oberen Flügelspitzen des X-Wing fehlen. Vermutlich versuchte der Programmierer damit etwas wertvollen Speicherplatz einzusparen.



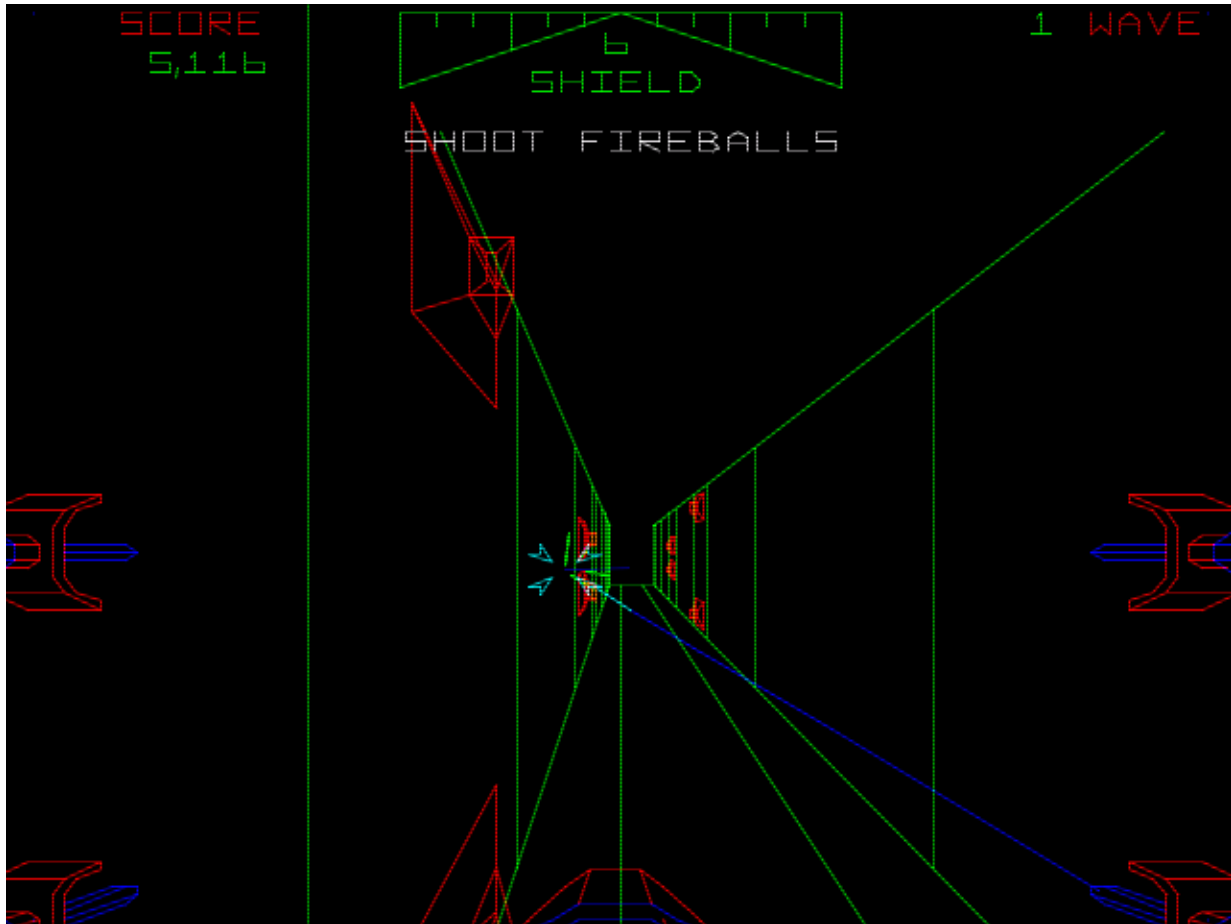
Todesstern und X-Wing Fighter – Star Wars für Atari VCS. (Bild: Parker)

Während Parker mit seiner Lizenz den Konsolenmarkt beherrschte, hatte Atari unterdessen auf dem Sektor der Spielautomaten endlich nachgezogen. Im Jahr 1983 erschien nun auch das erste Arcadespiel mit Sprachausgabe. Bei Star Wars handelte es sich um ein äußerst rasantes 3D-Spiel, basierend auf farbiger Vektorgrafik, die schon bei Ataris Panzersimulation Battlezone erfolgreich zum Einsatz kam. Der Automat sah damit zwar nicht besonders bahnbrechend aus, Vektorgrafik ermöglichte dafür eine atemberaubende Spielgeschwindigkeit. Genau richtig für den sagenhaften Anflug des X-Wing im Tunnel des imperialen Todessterns.

Zweifelloos der Höhepunkt aus dem ersten Teil und gleichzeitig das Highlight des gleichnamigen Spielautomaten. Kurioserweise war es nicht Atari, sondern wiederum Parker, die genau jenes erste Arcadegame auf dem Atari VCS veröffentlichte.



Im Anflug auf den Todesstern des Imperiums. Originalbild des Star Wars Vektor-Automaten von 1983.
(Bild: Atari)



Der enge Tunnel auf der Oberfläche des Todessterns gehört zu den beeindruckendsten Szenen des Spiels. (Bild: Atari)

Wahrscheinlich lag es an den bereits vergebenen Lizenzen für Heimkonsolen, aber das ausgerechnet Parker eine hauseigenen Atari-Produktion für das VCS entwickelte und nicht auf andere Konzepte zurückgriff, ist doch recht erstaunlich. Technisch gesehen wirkte die Umsetzung von Bob Smith recht gelungen. Leider kam das Spiel zu spät in den Handel, die Heimcomputer ersetzten langsam die alten Konsolen und so zählt The Arcade Game zu den eher unbekannten Titeln aus der großen VCS Ära. Ataris Star Wars wurde später immer wieder als Vorlage verwendet. Auf zahlreichen Homecomputern finden sich Adaptionen des Automaten, selbst für den Amiga 500 existiert noch dieser alte Klassiker. Neuere Versionen stammen freilich nicht mehr von Parker, sondern bereits von anderen Software-Publishern wie Domark oder Broderbound.

Star Wars für den Commodore 64

Hier im Vergleich zwei Screenshots der C64 Variante von 1988 aus dem Hause Domark. Nur die Versionen der Homecomputer hatten ein eigenes Startbild mit Star WarsMotiv.



Die Entwickler der C64-Version von Star Wars waren: Daniel James Gallagher, Ian Martin und Joe Booth. (Bild: Atari)



Im tunnelartigen Graben des Todessterns. Hier muss der Spieler ein Geschoss in einen Luftschacht abwerfen. (Bild: Atari)

Return of the Jedi: Death Star Battle (1983, 1984)

- Programmierer: Ray Miller
- Vertrieb: Parker Brothers
- Systeme: Atari 2600, 5200, Atari 8-Bit Homecomputer (alle 1983) und ZX Spectrum (1984)
- Erscheinungsjahr: 1983, 1984



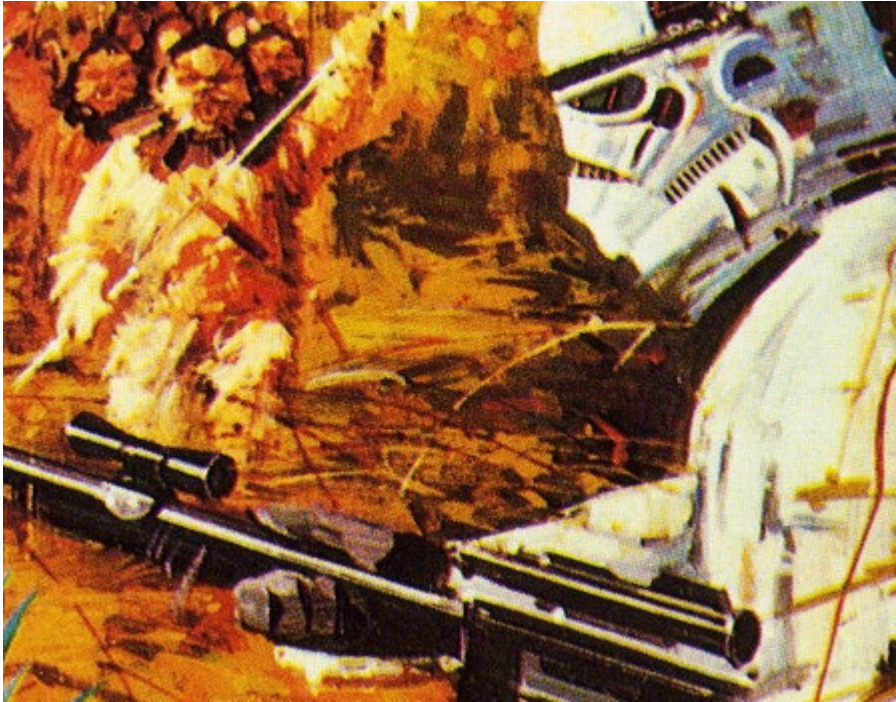
Im unendlichen Weltall. Return of the Jedi: Death Star Battle für Atari VCS von 1983. (Bild: Parker)



Der Kampf um den Todesstern auf dem Atari VCS. (Bild: Parker)

Im Frühjahr 1983 wartete die Welt gespannt auf den vorerst letzten Teil der berühmten Star Wars Trilogie. Die Rückkehr der Jedi Ritter sollte im Sommer in Amerika anlaufen und wie damals allgemein üblich, mit circa sechs Monaten Verzögerung in Deutschland erscheinen, gerade rechtzeitig zu Weihnachten.

Natürlich kündigte Parker auch für diesen neuen Teil weitere Konsolenspiele an. Die beiden Programme *Revenge of the Jedi – Game I* und *Revenge of the Jedi – Game II* wurden immer wieder in verschiedenen Katalogen angekündigt, überraschenderweise jedoch niemals veröffentlicht. Dafür verblüffte Parker mit einem ganz anderen Titel zum dritten Teil der Serie. Angesichts der opulenten Aufmachung waren die Erwartungen an *Death Star Battle* ziemlich hoch. Das Spiel glänzte mit ausgezeichneter Grafik und einer stimmigen Handlung. Alleine die Verpackung versprach schon handfeste *Star Wars* Action.



Aus dem Parker Prospekt vom Frühjahr 1983: *Revenge of the Jedi – Game I*. (Bild: Parker)



Aus dem Parker Prospekt vom Frühjahr 1983: *Revenge of the Jedi – Game II*. (Bild: Parker)

Die Aufgabe bestand darin, in der Rolle des Lando Calrissian mit dem rasenden Falken den im Bau befindlichen, aber bereits voll einsatzbereiten Todesstern anzugreifen und zu zerstören. Im ersten Level musste sich der Falke gegen unterschiedliche imperiale Jäger zur Wehr setzen und abwarten bis sich im Schutzschild, das genau in der Bildschirmmitte verlief, eine Lücke auftat. Danach konnte er sich dem Todesstern direkt annähern. In der zweiten Spielstufe, die sich kaum von der Ersten unterschied, versuchte nun der Spieler ein Loch in den Todesstern zu feuern, während zeitgleich wiederum imperiale Schiffe attackierten.



Return of the Jedi: Death Star Battle – Level 1 und Level 2. (Bild: Parker)

Der Todesstern selbst setzte ebenfalls alle paar Sekunden mit Laserbeschuss ein, bevor ihm durch einen Volltreffer im Reaktorkern ein schnelles Ende bereitet wurde. Dieser finale Kampf erinnert fast ein wenig an das Mutterschiff aus dem Spielhallenklassiker Phoenix. Alles in allem ist Death Star Battle aber eine Mogelpackung, gute Grafikelemente überdecken wie so oft ein recht simples Ballerspiel. Besonders das eingeschränkte Bewegungsfeld des Falken auf nur 50 Prozent der Bildschirmfläche ist außerordentlich störend macht den Spielanreiz schnell zunichte. Nur der unmittelbare Kampf gegen den Todesstern rettet das Spiel vor einer wirklich dürftigen Bewertung.

Star Wars: Ewok Adventure (1983, Prototyp)

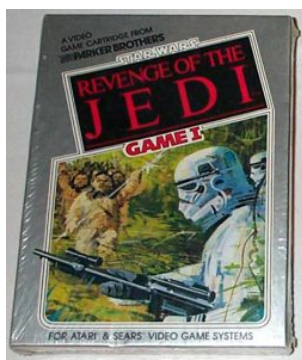
- Programmierer: Larry Gelberg
- Vertrieb: das Spiel wurde nicht offiziell vertrieben
- System: Atari VCS
- Erscheinungsjahr: 1983 entwickelt aber nicht veröffentlicht. 1997 entdeckt.



Star Wars: Ewok Adventure wurde nicht offiziell veröffentlicht. Der Prototyp wurde erst 1997 entdeckt. (Bild: Parker)

Revenge of the Jedi – Game I wurde 1983 in verschiedenen Katalogen angekündigt, bis zur Serienreife fertiggestellt, kam aber nie offiziell in den Handel. Erst im Jahr 1997 fand man bei einem ehemaligen Parker Mitarbeiter ein lauffähiges Prototyp-Modul.

Ewok Adventure beruht auf der Schlacht um den Waldmond Endor und lässt uns als kleiner wuscheliger Ewok mit einem Gleitschirm imperiale Truppen aus der Luft bekämpfen, mit dem Ziel, bis zum feindlichen Schutzschildgenerator vorzudringen und ihn außer Kraft zu setzen. Durch den Einsatz auf Endor war es der Rebellenallianz überhaupt erst möglich mit Ihrer gesamten Flotte den neuen Todesstern anzugreifen. Da genau hier die Handlung von Death Star Battle einsetzt, handelt es sich also tatsächlich um das angekündigte Revenge of the Jedi – Game II, programmiert von Ray Miller. Die beiden früheren Katalogbilder waren also faktisch nur Platzhalter in der Anfangsphase von Death Star Battle und Ewok Adventure.



Die Verpackung zu Star Wars: Ewok Adventure. (Bild: Parker)

Warum aber kam dann das fertiggestellte Ewok Adventure nicht mehr in den Handel? Der ehemalige Entwickler Larry Gelberg erzählt darüber im Internet, dass seine komplizierte Steuerung die Marketingabteilung überforderte und die Verantwortlichen von Parker das Spiel deshalb einfach nicht mochten. Anscheinend ein ausreichender Grund, dass neuartige Konzept zu verwerfen. Der Ewok-Gleiter wurde mit „rechts und links“ in die jeweilige Richtung gelenkt, durch „vor und zurück“ am Joystick bestand die Möglichkeit nach oben und unten zu steuern. Genau wie bei Zaxxon zeigte ein Schatten auf dem Boden die tatsächliche Flughöhe an. Natürlich konnte der Spieler so auch über seine Gegner einfach hinwegfliegen. Für die damaligen Verhältnisse ein sehr komplexes Prinzip, trotzdem unterschätze Parker die physischen Fähigkeiten seiner Kunden. Nicht umsonst war auch Zaxxon gerade durch seine bahnbrechende 3D-Grafik und Steuerung ein galaktischer Erfolg in der Spielhalle.

Die Marketingleute versuchten Larry Gelberg noch zu überreden die eigenwillige Kontrolle des Gleiters zu überdenken, sie wollten lieber das allgemein übliche 8-Wege-Prinzip. Larry aber war jung und von seiner Arbeit überzeugt, was letzten Endes dazu führte, dass Parker den Verkauf für das bereits fertige Produkt unerwartet einstellte. Die wenigen Personen die Ewok Adventure jemals zu Gesicht bekamen behaupten jedenfalls, es sei ein exzellentes Game gewesen, mit Ausnahme der sparsamen Soundelemente, vielleicht sogar das Beste der gesamten Parker Serie.

Unter diesem Abschnitt folgen zwei Bilder des seltenen Prototypen. Lucasfilm vergab zuvor die Restriktion an den Programmierer, dass bei der Umsetzung keinerlei Ewoks ums Leben kommen dürfen. Zu groß war wohl die Angst, hier eventuell das Image der tapsigen Ureinwohner auf Spiel zu setzen. Eine neue Philosophie, die besonders in den mit Kitsch durchzogenen neuen Episoden bis an die Schmerzgrenze fortgeführt wurde, die Zuschauer aber schon 1983 mit dem Auftauchen der niedlichen Ewoks erstmals deutlich spüren konnten.



Screenshot 1 von Star Wars: Ewok Adventure. (Bild: Parker)



Screenshot 2 von Star Wars: Ewok Adventure. (Bild: Parker)

Die Programmierer der ersten Star Wars Videospiele

Das sind sie also. Die Helden hinter den Star Wars Videospielen der ersten Stunde. Anders als Ewok Adventure wurde Frogger II: Threedeep! von Larry Gelberg im Jahre 1984 veröffentlicht. Joe Emerson programmierte 1984 am Spiel The Holy Grail mit. Larry, Joe und Ray waren eng befreundet zu dieser Zeit.



Die Star Wars Programmierer im Dezember 1984: Larry Gelberg, Joe Emerson und Ray Miller (von links)

Die Timeline: alle bisherigen Star Wars Spiele im Überblick

Nachdem Parker sich endgültig aus dem Konsolengeschäft zurückzog, bedeutete das natürlich nicht das Ende für unterhaltsame Star Wars Spiele. Ganz im Gegenteil, es war erst der Auftakt für viele weitere Programme in den folgenden Jahren. Egal ob Nintendo, PlayStation, PC oder Xbox. Auf allen wichtigen Plattformen existieren mittlerweile Titel aus dem Krieg der Sterne Universum. Der Kampf gegen die dunkle Seite der Macht geht also auch nach über 30 Jahren unvermindert weiter. Keine andere Filmvorlage wurde öfter für stimmungsvolle und spannende Videospiele verwendet.

Eine wirklich beeindruckende Anzahl ist seit der ersten Serie von Parker zusammengekommen. Wie eindrucksvoll, zeigt euch jetzt unsere Timeline der gesamten Star Wars Produktpalette. Sie enthält alle Titel, die bis zum Mai 2008 erschienen sind.

Timeline der Star Wars Videospiele von 1982 bis 2008Herunterladen

Abschliessen möchten wir den Beitrag mit einem Zitat aus dem ersten Star Wars Film von 1977 (Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung). Obi-Wan Kenobi kommentiert in dieser Szene das Erscheinen des Todessterns vor seinen Augen.

Das ist kein Mond ... das ist eine Raumstation!

Obi-Wan Kenobi



Luke Skywalker auf dem Planeten Tatooine (Bild: LucasArts)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag den 29. Mai 2008 um 20:14 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.