

25 Jahre Star Wars: TIE Fighter

DAS VADER UNSER

Wie es ein ganz besonderes Kapitel aus dem Lucas-Evangelium im Jahr 1994 geschafft hat, für Krieg-der-Sterne-Jünger zur göttlichen Offenbarung zu werden. Von Harald Fränkel

Es gibt Geschichten, die kann man sich nicht ausdenken. Etwa die über einen Spieledesigner, der dem weltberühmten Hollywood-Regisseur George Lucas eine Kopfnuss verpasst hat. So etwas kommt zufällig heraus, wenn ein Macher von Star Wars: TIE Fighter aus dem Nähkästchen plaudert. Da erfährt der GameStar-Autor auch, dass es kurz vor dem Veröffentlichungstermin beinahe zu einer Katastrophe gekommen wäre – und warum eine CD von Enya irre wichtig für die Entwicklung des Spiels war. Doch halt! Wir müssen für die folgende Zeitreise noch weiter zurückspulen ...

Am Anfang der Star-Wars-Spiele-Historie steht *The Empire Strikes Back*. Dieser Titel erschien in der digitalen Steinzeit, im Jahr 1982. Es galt, den Vormarsch imperialer AT-AT-Kampfläufer auf dem Eisplaneten Hoth zu stoppen. Der Spieler schlüpfte in die Rolle von Luke Skywalker und flog wie im Kinofilm »Das Imperium schlägt zurück« in einem Snowspeeder herum. Es gab sogar einen kooperativen Modus für zwei Piloten.

»Luke, ich bin dein Vader!«

In den folgenden Jahren erblickten etliche Star-Wars-Abenteurer das Licht der Sterne, die ... nun, weniger erwähnenswert sind. Mit dem 1993 erschienenen *X-Wing* stieg schließlich die Qualität: Dieses Spiel erfüllte PC-Besitzern den Traum, sich wie Piloten zu fühlen, saßen sie doch endlich in virtuellen 3D-Cockpits. Wohnzimmer-Jedis zogen nicht nur mit X-Flüglern in den Krieg der Sterne, sondern steuerten auch A-Wings und Y-Wings. Rund ein Jahr später, im Juli 1994, wagte Hersteller LucasArts den Seitenwech-

sel: TIE Fighter kam auf den Markt und verführte Star-Wars-Fans, sich der dunklen Seite der Macht hinzugeben – das war böse, das war neu, das war spannend.

Heute gilt die spielbare Space Opera als Klassiker. Sie steht auf einer Stufe mit Größen wie *Elite* (1984), *Wing Commander* (1990) und *Star Wars: Rebel Assault* (1993). Mit im Gepäck hatte das Science-Fiction-Märchen zwei der eindrucksvollsten Bösewichte der Geschichte: Darth Vader und Imperator Palpatine alias Darth Sidious.

Eine dunkle Bedrohung

Um der Faszination von TIE Fighter nachzufühlen, holten wir es zum 25-jährigen Jubiläum

um aus der Mottenkiste, wälzten Rezensionen, die noch auf Papyrus gedruckt wurden, und sprachen sowohl mit Fans als auch mit einem Entwickler. Wie war das an dem Tag, als das Spiel fertig wurde? »Ich habe Champagner geschlürft und kann mich deshalb nicht an Details erinnern«, sagt der heute 55-jährige Edward Kilham augenzwinkernd. »Was ich aber weiß: Ich bin beim Spielen noch auf einen kritischen Bug gestoßen. Wir mussten das Kopierwerk stoppen und den Programmfehler korrigieren.« Der Bug in der Missionsstruktur hätte schlimmstenfalls dazu geführt, dass Spieler an einer Stelle nicht weiterkommen. Kilham arbeitete als Co-Designer mit Kult-Programmierer Law-



Gut gealtert: Die Weltraumkämpfe in TIE Fighter machen auch heute noch überraschend viel Spaß. Hier jagt ein Standard-TIE-Fighter einen X-Wing der Rebellen-Allianz.



Ed Kilham war Co-Designer von Star Wars: TIE Fighter bei LucasArts. Auch an X-Wing hat er schon mitgearbeitet.



Ein TIE Defender scannt einen korellianischen YT-1300-Frachter. Das stark modifizierte Modell von Han Solo (»Rasender Falke«) kennt jeder.



Die Geschichte von TIE Fighter beginnt direkt nach der Schlacht um Hoth, bekannt aus dem Film »Das Imperium schlägt zurück«.



Die einleitende Filmsequenz: Der blauhäutige Großadmiral Thrawn lässt im Auftrag des Imperators eine Rebellenbasis auslöschen.

rence »Larry« Holland zusammen. Der hatte sich mit den Flugzeugspielen Battlehawks 1942, Their Finest Hour und Secret Weapons of the Luftwaffe (1988 bis 1991) einen Namen gemacht. Kilham indes ist heute für Electronic Arts tätig. Er schraubt hauptsächlich an der Frostbyte-Grafik-Engine. Zuletzt hatte er als technischer Leiter bei Anthem, FIFA und Battlefield die Finger im Spiel.

Geburt einer Legende

TIE Fighter überzeugte mit einer für die damalige Zeit erfreulichen Spieltiefe. Die Piloten flogen fünf bekannte Raumschiffentypen des Galaktischen Imperiums: den TIE-Standard-Jäger (engl: »TIE Fighter«), TIE-Bomber, TIE-Abfangjäger (»TIE Interceptor«), den TIE-Jäger Mk2 (»TIE Advanced«) und ein Kanonenschiff (»Assault Gunboat«). Während der Gefechte war nicht nur Geschick gefragt, das Energiemanagement für Schilde, Waffen und Antrieb erforderte taktisches Gespür. Es gab in TIE Fighter Schiffe, die vorher weder in Filmen, Romanen, Comics noch anderen Spielen auftauchten. Zum Beispiel als sechstes steuerbares Modell der TIE Defender.

»Wir haben für eine bessere Balance einige Schiffe gebraucht, die mit den Schilden und Waffen der X-Wings mithalten konnten«, erklärt Ed Kilham. Der superwendige TIE Defender mit sechs Flügeln wurde so beliebt, dass ihn das Star-Wars-Universum später quasi assimilierte. Bekannt ist der Hybrid-Jagdbomber unter anderem aus der Fernsehserie »Star Wars Rebels«. Er verfügt über

Das sagte die Presse

»Abgesehen von der nicht gerade üppigen Detailfülle der Objekte ist TIE Fighter für alle Science-Fiction-Freunde [...] eine fesselnde Action-Simulation mit Suchteffekt. Sätze wie »nur noch diese Mission ...« oder »... bin gleich fertig!« werden eure besseren Hälften wohl ab jetzt öfter zu hören bekommen.«

Play Time 9/94,
Thomas Carlile, 90% und Award

»TIE Fighter ist schlichtweg fantastisch. Alle Fehler, die bei X-Wing die Wertung drückten, sind sorgsam ausgebügelt worden. Allein technisch machen die Imperiumsflieger eine deutlich bessere Figur als die Rebellenkollegen.«

Power Play 9/94,
Michael Hengst, 88% und Award

»Eindrucksvolle 3D-Raumschlachten mit Gourad-schattierten, volltexturierten Polygon-Jägern, viele bunte Sternensysteme und Galaxien im Hintergrund, wunderschön gezeichnete Zwischensequenzen und Menübilder vermitteln Sternenkriegs-Ambiente satt.«

PC Joker 9/94,
Mick Schnelle, 87% und Award

»LucasArts hat sich erfreulicherweise nicht auf den X-Wing-Lorbeeren ausgeruht, sondern die Schwachpunkte des Vorgängers verbessert. TIE Fighter ist für Einsteiger leichter zu spielen, die Grafik ist detaillierter, der

Sound gewohnt bombastisch, und Profis können sich gleich mit sechs neuen Raumschiffen anfreunden.«

PC Player 9/94,
Florian Stangl, 85%

»Warum ist TIE Fighter nicht das Spiel des Monats geworden? Ganz einfach: Gegenüber Theme Park fehlt der dunklen Seite der Macht sichtlich und ergreifend der entscheidende Kick Innovation, der den Freizeitsimulator zu etwas Besonderem macht.«

PC Games 9/94,
Petra Maueröder, 85%

»Ich habe es zu Anfang als überzeugter Jedi-Ritter auch nicht glauben wollen, aber schon nach wenigen Spielzyklen macht es genauso Spaß, X-Flügler der Rebellen im Auftrag des Imperators zu desintegrieren, wie es zuvor ein Vergnügen war, aufseiten der Allianz zu kämpfen.«

Aktueller Softwaremarkt 9/94,
Ulrich Schmitz, zehn von zwölf Punkten

Quellen: Kultboy.com und Kultmags.com



Papierkrieg der Sterne

Eine kuriose Möglichkeit, als X-Wing- und TIE-Interceptor-Pilot gegeneinander anzutreten, bietet das Starfighter Battle Book (SBB). Es handelt sich dabei um ein uraltes Spiel für zwei Personen. Herausgegeben hat es 1989 der US-Rollenspielverlag West End Games. Im Lieferumfang waren eine Anleitung und zwei Bücher mit jeweils über 200 Seiten enthalten. Die beiden Bücher interagieren miteinander, sind inhaltlich verzahnt. Wenn die Spieler Entscheidungen treffen, führt sie das auf unterschiedliche Seiten. Dort lesen sie die Konsequenzen nach und überlegen, was sie als Nächstes tun – vergleichbar ist das mit Solo-Abenteuerbüchern, zum Beispiel aus der Reihe Das Schwarze Auge. Im Rahmen der Dog-fights tauschen die Kontrahenten ihre Züge ähnlich wie beim Gesellschaftsspiel Schiffe versenken aus. Es gilt, den Gegner mit unterschiedlichen Flugmanövern vors Fadenkreuz zu bekommen und wegzubrzeln. Angesiedelt ist das Ganze während der Schlacht um den Waldmond Endor.



vier Laser- und zwei Ionengeschütze sowie zwei Abschussvorrichtungen für Raketen und Protonentorpedos, einen Hyperantrieb, einen Traktorstrahlprojektor und besonders starke Deflektorschilde. Tja, während manche ein Haus bauen, einen Baum pflanzen und ein Kind zeugen, erreichen andere mit einem eigenen TIE-Jäger ihr Lifetime Achievement. Respekt!

In den Neunzigerjahren, Star Wars war noch lange nicht Mitglied im Micky-Maus-Verein, ging man mit Lizenzen noch vergleichsweise entspannt um. Die Entwickler hatten Freiheiten, mussten nicht etwa wöchentlich in George Lucas' Villa antanzen, damit dieser Häkchen unter neue Designdo-



In dieser Szene steuert der Imperiumspilot seinen TIE Bomber zur Landebucht der Stalwart, einem Sternzerstörer der Victory-Klasse. Solche Szenen hatten etwas Erhabenes.

kumente macht. »Spiele waren visuell erheblich schlichter, also stimmten wir uns meistens innerhalb der LucasArts-Gamegroup ab. Diskussionen gab es wegen der Story. Die Romane um Großadmiral Thrawn, geschrieben von Hugo-Award-Preisträger Timothy Zahn, waren seinerzeit sehr überzeugend und beeinflussten uns entsprechend.« Getroffen hat Kilham den verehrten Mister Lucas übrigens trotzdem mehrfach, einmal mitten auf die Stirn: »Versehentlich. Mit dem Glöckchen eines Hofnarren-Kostüms bei einer Halloween-Party.«

Zurück zu Großadmiral Thrawn: Der zwischen 1991 und 1993 entstandene Roman-Dreiteiler über dieses militärtaktische Genie des Galaktischen Imperiums galt viele Jahre als Fortsetzung der ursprünglichen Film-Trilogie – bis Disney die Erzählungen »Erben des Imperiums«, »Die dunkle Seite der Macht« und »Das letzte Kommando« im Spiel aus dem offiziellen Universum tilgte und die Handlung stattdessen mit »Das Erwachen der Macht«, »Die letzten Jedi« und »Der Aufstieg Skywalkers« weiterführte. Für LucasArts war die Figur von Großadmiral Thrawn derart charismatisch, dass er als Bösewicht mit von der Partie sein musste. Als weiterer bekannter Antagonist schaffte Großadmiral Zaarin den Sprung ins Spiel. Indes achteten die gerade

mal zwölf TIE-Fighter-Entwickler darauf, ihre Ideen glaubwürdig ins Krieg-der-Sterne-Umfeld einzubetten. »Wir waren unglaubliche Star-Wars-Fans. Einige schauten die Filme immer und immer wieder an, um förmlich in das Universum einzutauchen«, so Kilham.

»Das Entwicklerteam war alles andere als sicher, wie es bei den Fans ankommt, wenn sie plötzlich nicht mehr fürs Gute eintreten dürfen«, gesteht Kilham allerdings. Doch die Macht war damals mit LucasArts: »Wir haben offenbar den Trend zu düsteren Storys frühzeitig erkannt. Mittlerweile sind solche Inhalte gang und gäbe. Ich fühlte mich durch die Rolle als Synchronstimme von Thrawn ins Thema ein – ich denke, das Ergebnis spricht für sich.«

Von Kilham stammt auch die Idee, dass das Alter Ego des Spielers am Arm tätowiert wird, wenn er einen Auftrag für den Geheimbund des Imperators erfüllt hat. Ja, damals stand diese Art von Körperschmuck noch fürs Böse. Heute bringen Mütter ihre Kinder auf dem Spielplatz in Sicherheit, wenn ein Vater ohne Tattoo aufkreuzt.

Der Ton macht die Musik

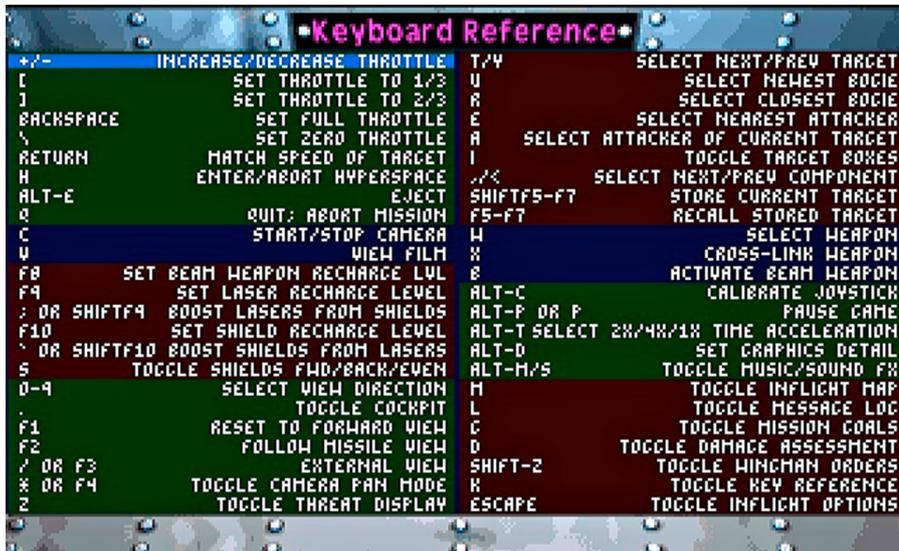
Neben Großadmiral Thrawn, Großadmiral Zaarin und Admiral Harkov, der im Lauf des Abenteuers zu den Rebellen überlaufen



Helden wie Luke, Leia oder Han Solo treten nicht in TIE Fighter auf. Die Dunkelmänner Darth Vader und Imperator Palpatine hingegen schon.



An Bord des Sternzerstörers begegnet der Spieler immer wieder einem geheimnisvollen Vermummten, der Sonderaufträge vergibt.



Anders als noch bei X-Wing konnte man die Tastaturbelegung von TIE Fighter auch im laufenden Spiel nachschauen. Sie war sehr übersichtlich. Nicht.

möchte, spielt General Midi eine wichtige Rolle in TIE Fighter. Wobei General Midi keine Figur, sondern ein Musikstandard ist, der damals im Games-Bereich noch richtig heißer Scheiß war. Auch die anderen akustischen Effekte wirkten superauthentisch. Wer eine Soundblaster-Pro-Karte im PC hatte, zündete wahrscheinlich sogar ein Tischfeuerwerk, um die Hightech-Hardware gebührend zu feiern. Kollege Michael Hengst erklärte in der Zeitschrift Power Play 9/94 ernsthaft den Stereo-Effekt: »Zischt ein

Schiff links vorbei, hört man auch die Geräusche auf dieser Seite.« Niiaiiii!

Erst kommt der Vaderschaftstest

TIE Fighter ist tatsächlich überraschend gut gealtert, vergleicht man es zum Beispiel mit The Elder Scrolls: Arena oder Robinson's Requiem, die 2019 ebenfalls 25-jähriges Jubiläum feiern. Die Geräuschkulisse vermittelt Star-Wars-Atmosphäre, die Raumgefechte wirken realitätsnah und sind spannend. Wer eine Rakete am Hinterteil hat, dem geht der-

selbe auf Grundeis. In der Kampagne warten 24 Einsätze mit Primär- und Sekundärzielen, der Spieler ballert, scannt Transporter, beschützt Frachter, entert Rebellenraumschiffe, befiehlt Wingmen und so weiter und so fort. Im Simulator lässt sich all das üben, wer diesen Vaderschaftstest besteht, hat anschließend ordentlich Spaß. Die Trickfilmsequenzen gehen trotz der Drei-Phasen-prominente Animationen im Zweifel grade noch als retroeske Pixel-Art durch.

Abstriche gibt's bei der Sprachausgabe: Anno 1994 galt sie als »glasklar«. Heute scheint es, als würde der Imperator lispeln. Das in vielen Rezensionen hochgelobte Gourad-Shading erinnert schwer an das Märchen »Des Kaisers neue Kleider«. Vor 25 Jahren hieß es, dass die volltexturierten Polygonjäger sehr plastisch wirken. Nach heutigen Maßstäben sind selbst die majestätischen Großkampfschiffe schlichtweg nackig.

Es hat der Qualität von TIE Fighter aber nicht geschadet, dass während der Entwicklung praktisch ständig eine CD der irischen New-Age-Künstlerin Enya lief (»Orinoco Flow«, [Sail away, sail away, sail away!]), obwohl die für die Missionen zuständigen Designer allesamt schwere Heavy-Metal-Fans waren, wie Ed Kilham erzählt. »Der Grafiker und ich hatten die Macht, also mussten alle dieselbe Musik hören. Sie sorgte für einen meditativen Zustand, sodass wir uns stundenlang aufs Programmieren konzentrieren konnten«, sagt er und grinst schadenfroh. ★

Piloten-Logbücher: Was Spielern TIE Fighter bedeutete



Pascal Lorenz
42 Jahre
Werkzeugmechaniker
Clausthal-Zellerfeld bei Goslar

»Ich weiß noch, wie ich im Laden stand, meine Augen funkelten vor Freude, als ich die Packung in der Hand hielt. Ich liebe Star Wars und vor allem das Imperium. Die Re-

bellen zurückschlagen und den Imperator schützen, ihm dienen, genau das wollte ich! Ich war ein großer Fan von Palpatine und Darth Vader. Sternzerstörer beschießen reizte mich nicht mehr. Ausgerechnet in der Erscheinungswoche hatten wir zwei Klassenarbeiten, Mathe und Geschichte. Fürs Lernen fehlte die Zeit, TIE Fighter war wichtiger. Ich hatte damals ohnehin nur PC-Spiele und Pen&Paper-Rollenspiele im Kopf. Die Prüfungen bestand ich gerade so mit zwei Vieren.«



Benjamin Lorenz
37 Jahre
Elektrotechniker
Adelsried bei Augsburg

»Ich habe damals extra alle »Star Wars«-Teile auf VHS-Kassette angeschaut, nur um die Kennung von Luke Skywalkers X-Wing zu erfahren. Und war stolz wie Bolle, als ich

den Starfighter mit dem Rufzeichen Rot-5 abschoss. Außerdem löste ich seinerzeit das ständig auftretende XMS/EMS-Speicherproblem von Spielen durch mein erstes Bootscript – das habe ich sehr erfolgreich auf 3,5-Zoll-Disketten in den Schulpausen verkauft. Genervt hat mich, dass man ständig die Kugel der Maus ausbauen und reinigen musste. Ein typisches Problem dieser Zeit, aber die TIE-Fighter-Steuerung war besonders von der Maus abhängig.«



Niels Diekmann
38 Jahre
Producer
Köln

»Ich habe TIE Fighter zum Geburtstag bekommen. Es war für mich das erste Star-Wars-Spiel auf dem PC. Schon als Kind fand ich den Imperial March und Darth Vader

aus den Filmen besonders cool. Im Spiel war man außerdem den Rebellen Schiffen technisch immer etwas unterlegen – zumindest gefühlt –, was den Reiz noch erhöhte. Die Kombination aus Grafik, Star-Wars-Story und der Möglichkeit, selbst an den wirklich epischen Weltraumschlachten teilnehmen zu können, mit den gewaltigen Größenunterschieden der verschiedenen Schiffe, war einfach genial. X-Wing habe ich dann erst nach TIE Fighter gespielt.«



Thorsten Tennert
44 Jahre
Systemadministrator
Brlon bei Paderborn

»Ich habe kürzlich mit meiner Testergruppe des Spielerratgebers NRW einen Retrospieltag mit TIE Fighter veranstaltet. Was pasierte? Gegen Fortnite, Assassin's Creed und

Co. kommt ein solches Spiel bei Jugendlichen nicht mehr an. Ich habe aber an ein Remake oder eine neue Star-Wars-Weltraumsimulation gedacht. Das zöge mich sicher wieder in den Bann. Ich kann behaupten, dass TIE Fighter mir 1994 beibrachte, viele Dinge unter einen Hut zu bekommen. Ich war im letzten Ausbildungsjahr, lernte meine heutige Frau kennen und musste mich noch um den Rebellenschaum kümmern. Man könnte auch sagen, es war ein pures Stressjahr.«