

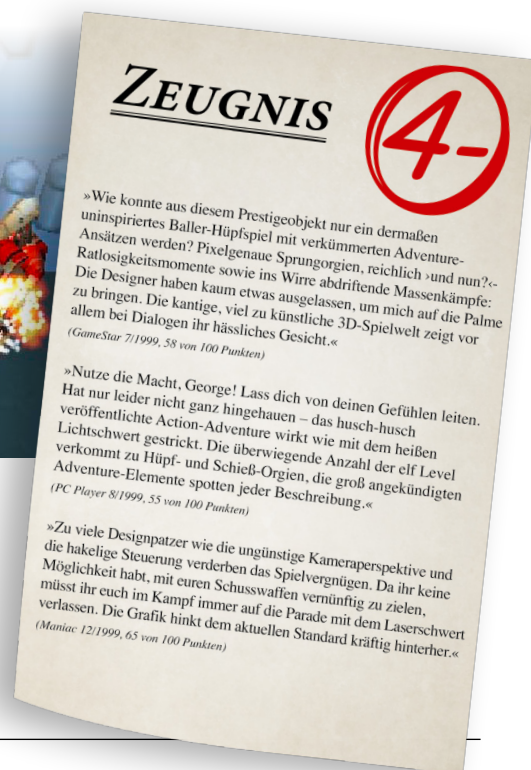
Legendär schlecht: Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung

PHANTOMSCHMERZ



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Sein 1999 erschütterter Star-Wars-Glaube wird derzeit durch die TV-Serie The Mandalorian (Baby Yoda!) ansatzweise wiederhergestellt.



Jar Jar Binks ist hier noch das geringste Problem. Kameraprobleme, Hüpf frustration und Klonlevels bringen auch den gelassensten Jedi-Meister zur Verzweiflung. Von Heinrich Lenhardt

Es ist ohnehin ein zweifelhaftes Vergnügen, den rechten Weg in einem düsteren Sumpflabyrinth zu finden, in dem alles irgendwie gleich aussieht. Wo Sturmtruppen einen beschießen, während man auf Baumstämmen balanciert oder an Seilen hangelt. Das kann eigentlich einen Jedi nicht erschüttern, schließlich gilt es, Naboos Regentin vor einer Invasion zu warnen. Aber dabei müssen wir einem Charakter folgen, vor dem jedes intelligente Lebewesen eigentlich Reißaus nehmen würde: Der Gungan Jar Jar Binks spornt uns dazu an, ihm nachzueilen. Jedi-Meister sind schon aus nichtigeren Gründen auf die Dunkle Seite der Macht gewechselt.

Wenigstens wird der Gungan-Anteil nach dem dritten Level von The Phantom Menace auf das Notwendigste reduziert. Jar Jar Binks gehört nicht zu den vier spielbaren Charakteren, zwischen denen wir im Laufe der Handlung wechseln. Auf die Gefahr hin, damit George Lucas' Herz zu brechen, erlauben die Entwickler dem Spieler stattdessen ein Gungan-Massaker in Otoh Gunga. Aber egal, wie viele der Schlappohren uns ins Lichtschwert laufen: Wir werden das Gefühl nicht los, nach dem schlechten Film in einem noch schlechteren Spiel gelandet zu sein.

Das Erwachen der Spielmacht

Bereits 1996 weiht George Lucas den LucasArts-Chef Jack Sorensen in seine Pläne für die Prequel-Filmtrilogie ein. Wenn der Film im Mai 1999 herauskommt, sollen gleich mehrere Begleitspiele fertig sein – aber welche? Als das interne Entwicklungsteam erste Konzeptzeichnungen vom Pod-Rennen auf Tatooine sieht, nimmt es diese Steilvorlage

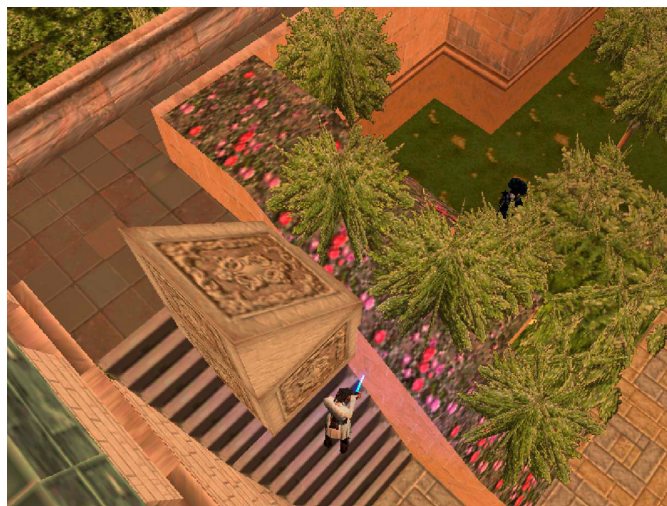
dankend an. Letztendlich muss das Rennspiel wegen »Pod«-Markenschutzproblemen schlicht Episode 1: Racer heißen, bietet aber zum Kinostart unterhaltsames Rumgeflitze. Unter einem weniger glücklichen Stern steht ein zweites Spiel, das als Episode 1: The Adventure angekündigt wird – bis wohl jemandem auffällt, dass es für ein LucasArts-Abenteuerspiel erstaunlich wenig Puzzles gibt. So erscheint das Ding einfach unter dem Filmtitel. Die deutsche Version heißt Die dunkle Bedrohung, was man auch als Hinweis auf die Spoilergefahr interpretieren kann: Im Spiel wird die Filmhandlung rund drei Monate vor Deutschlandstart verraten.

Kamera mit wenig Weitsicht

Die Entwicklung des Phantom-Spiels wird einem jungen Studio namens Big Ape Productions anvertraut, das die ehemaligen LucasArts-Angestellten Dean Sharpe und Mike Ebert leiten. Der Auftrag bedeutet für Big Ape einen Technologiewechsel von Sprite-



Das Finale verkommt zum Actionmurks. Zwischendurch flitzt Darth Maul im Raum herum und wirft Obi-Wan eine explodierende Kiste an den Kopf.



Die Puzzles sind Lichtjahre vom LucasArts-Adventure-Niveau entfernt. Hier betätigt sich Obi-Wan im Theed-Palastgarten als Möbelverrückter.

Genre: Action-Adventure

Publisher: LucasArts

Entwickler: Big Ape

Veröffentlichung: 1999

Legendär, weil: ... erstmals ein Star-Wars-Spiel der Handlung eines ganzen Films von Anfang bis zum Ende folgte. »Episode 1« hatte 1999 enorme Hype-Macht, George Lucas' Comeback wurde mit großer Vorfreude erwartet.

Schlecht, weil: ... LucasArts Schlampeigkeiten bei Steuerung, Kamera und Grafik duldet, um das Spiel pünktlich zum US-Kinostart zu veröffentlichen. Und da auch ein eigenes Podrennen-Computerspiel erschien, wurde dieser Filmhöhepunkt unterschlagen.

Fazit: Der Kino-Auftakt der Skywalker-Saga war so ziemlich das Letzte – noch langweiliger und anstrengender geriet die spielerische Nacherzählung. Lieblos zusammengeklöpptes Action-Adventure-Allerlei, in dessen nervigen Levels sich die Star-Wars-Atmosphäre rasch verliert.

Grafik zu 3D-Polygonen. Mit durchwachsenen Resultaten. Die Schlichtheit der Charaktermodelle wird durch Nahaufnahmen bei Dialogen unvoreteilhaft betont. Größtes Übel ist aber die automatische 3D-Kamera, die öfters mal Gegner nicht einfängt, die schon munter auf uns schießen. Durch den gewählten Blickwinkel können wir oft nicht weit nach vorne sehen, die Kamera lässt sich auch nicht manuell justieren. LucasArts begründet dies damit, dass man Gelegenheitsspieler nicht überfordern will: Ein »sehr leicht zugängliches Spiel« soll Die dunkle Bedrohung sein. Dummerweise ist diese Absicht nicht bis zu den Leveldesignern vorgegangen, denn die lassen kaum eine Gelegenheit aus, uns zu frustrieren.

Lange Leidenswege

Egal ob Föderationsraumschiff, Gungan-Sumpf oder Theed-Palastgarten – es gibt keinen Schauplatz, an dem man nicht ein Labyrinth platzieren könnte. Problematische Kamera, Verzicht auf Karten und jede Menge Plattformen erschweren die Wegfindung. Die Anforderungen an die Hüpfgenauigkeit sind hoch, Trost finden wir nur in der häufig beanspruchten Quicksave-Funktion. Auch die weiteren Spielelemente von der Action-Adventure-Checkliste werden eher schlecht als recht umgesetzt. Puzzles? Hier mal einen Schalter drücken, dort ein Hindernis verrücken. Dialoge? Dünn gesät und bedeutungslos. Begleiter? Zwar kann man sie in Eskortmissionen zum Warten oder Mitkommen auffordern, doch neigen die NPCs zur unbedachten Eigeninitiative und spazieren gerne mal ins feindliche Feuer. Bei den chaotischen Kämpfen erweisen sich die Lichtschwerter als überbewertete Glühknüppel.



Wie im Film beginnt die Spielhandlung an Bord des Handelsföderationsschiffs, wo uns die erste von unzähligen Droiden-Gruppen begrüßt.

Sie surren verheißungsvoll wie im Film, benötigen für manchen Gegner aber erstaunlich viele Treffer. Wir können verschiedene Blaster und Granaten aufsammeln, doch die träge Blickrichtung-Schusssteuerung sabotiert den Spaß. Zumal man das Gefühl hat, zur Sicherheit mehrfach treffen zu müssen, damit ein Schuss registriert wird. Ähnlich unzuverlässig wirkt der Einsatz vom Machtstoß, der einzigen Jedi-Sonderfähigkeit.

Warten auf George

Lucas ändert immer wieder das Drehbuch und die Filmproduktion zieht sich dahin. Ein nicht unerhebliches Problem für ein Spiel, das sich an die Geschehnisse dieser Vorlage halten soll: »Der Mangel an definitiven Episode-1-Informationen bedeutete, dass die Spieldesigner an einen engen Plan gebunden waren und sehr speziellen Vorgaben folgen mussten«, fasst es Rob Smith in seinem LucasArts-Buch »Rogue Leaders« zusammen. LucasArts' optimistische Produktpoli-

tik hat auch nicht geholfen, aus Rücksichtnahme auf separate Spiele lässt The Phantom Menace einige Filmhöhepunkte aus. Wenigstens bleibt uns der teuflische Darth Maul erhalten, der Showdown mit Obi-Wan wird zum Geduldstest. Die Kampfsteuerung beschränkt sich auf einen Feuerknopf, dazu gibt es Ausweich- und Sprungmanöver. So wird das Duell zum Hoppsgefuchtel, bei dem Meister Maul mit roten Blitzen nervt und herumstehende Kisten auf uns schleudert. Die wenigsten Spieler dürften so lange durchgehalten haben, weil sich auch der elfte und letzte Level dahinzieht und unser Bedarf an ballernden Droiden und heiklen Sprüngen längst gedeckt ist. Die Filmvorlage beansprucht mit zwei Stunden und 16 Minuten ungebührlich viel Lebenszeit, ihre spielerische Nacherzählung ist noch länger und anstrengender. Da können wir nur noch die Waffen strecken und den großen Denker Jar Jar Binks zitieren: »Ihr besser nicht auf michse zählen.« ★



Vielleicht war das leicht gebrauchte Lichtschwert-Schnäppchen doch keine gute Idee: Qui-Gon Jinn muss erstaunlich oft zuhauen, bis mal so ein Sandmann umkippt.