

Die verlorene PC-Version von Super Star Wars

DAS VERSCHOLLENE LICHTSCHWERT

Das 1992 auf dem SNES veröffentlichte Super Star Wars gilt noch bis heute als eines der besten Star-Wars-Spiele überhaupt. Eine geheime PC-Version war fast fertig, da schlug das Unheil zu. Von Paul Kautz

Super Star Wars war ein bemerkenswertes Spiel. Es wurde 1992 von LucasArts und Sculptured Software entwickelt und bei uns im Frühjahr 1993 für Nintendos hierzulande erst wenige Monate zuvor auf den Markt gebrachtes SNES veröffentlicht. Es war nicht das erste Star-Wars-Jump&Run (diese Ehre gebührt Namcos Famicom-Exklusivtitel Star Wars aus dem Jahr 1987), aber es war das erste Spiel, das die Magie des ersten Films vollständig einfangen konnte: mit abwechslungsreichen Levels, herausfordernden Bosskämpfen, einer prachtvollen Inszenierung und einigen der besten 3D-Szenen, die je aus dem legendären Mode 7 der Nintendo-Konsole herangezogen kamen.

Doch bis heute gibt es eine Geschichte über dieses Spiel, die viel zu selten erzählt wird. Denn eigentlich hätte Super Star Wars die Geschichte der Computerspiele für immer verändern können. Doch durch eine willkürliche Entscheidung in letzter Minute kam alles ganz anders.

Der durchschlagende Erfolg

Die damalige Spielepresse vergab durchweg gute Noten für Super Star Wars: In der Power Play 2/93 zum Beispiel verlieh Sönke Stef-



Die Grafik des Spiels erinnert zwar stilistisch an das Original, wurde aber komplett neu gepinselt.

fen dem Spiel eine Wertung von 80 und meinte: »Wenn ihr im Landspeeder über den glühenden Sandboden von Tatooine düst und im Hintergrund der Soundtrack den Soundchip des Super Nintendo zum Glühen bringt, werdet ihr alle weltlichen Verpflichtungen vergessen.« Genau die gleiche Wertung zückte auch Martin Gaksch in der zeitgleich veröffentlichten Video Games. Sein begeistertes Fazit lautete: »Kein Star-Wars-

Spiel kommt atmosphärisch so gut rüber wie LucasArts' 16-Bit-Debüt. Famose Musik und schicke ›Original-Grafiken‹ lassen das Herz jedes Jedi-Ritters höherschlagen. (...) Super Star Wars ist ein spannend inszeniertes, abwechslungsreiches und durchgestyltes Geschicklichkeitsspiel.«

Ja, Super Star Wars war sackig schwer und in seinem Herzen auch »nur« ein weiteres Run&Gun in klassischer Contra-Tradition, aber es verband dieses simple Spielprinzip höchst kompetent mit der magischen Welt von Star Wars. Das Resultat war absehbar: Super Star Wars wurde zum Riesenerfolg, der die beiden gleichwertig lobenswerten (wenn auch zum Teil schon absurd fies) Nachfolger Super Star Wars: The Empire Strikes Back (1994) und Super Star Wars: Return of the Jedi (1995) erhielt.

Die verschollene Mega-Drive-Version

Was es auch gab, waren Umsetzungen auf anderen Plattformen. Als Allererstes waren Portierungen auf Segas 16-Bit-Konkurrenzsysteme Mega Drive und Mega-CD geplant, letztere Fassung hätte auch über hochwertige CD-Musik und verbesserte Cutscenes verfügt. Wohlgermerkt »hätte«, denn diese von Sega direkt entwickelten Versionen kamen



Sandleute, Wüstenschlangen, Jawas – das Leben als Feuchtfarmer ist echt nicht leicht.



nie aus einem frühen Entwicklungsstadium heraus. Anfang 1993 wurde die Mega-Drive-Fassung in einigen englisch- und französischsprachigen Medien noch begeistert angekündigt, doch nur wenige Monate später war davon schon nichts mehr zu hören. Das Projekt wurde mitten in der Entwicklung gestoppt, die Gründe dafür wurden niemals publik gemacht, die Fassung verschwand von den Radaren dieser Welt. Jedenfalls bis Ende 2019, denn da veröffentlichten die Spielearchäologie-Webseiten Hidden Palace und The Cutting Room Floor in einer konzertierten Aktion einen Rom-Dump der zumindest zum Teil spielbaren Version. Die ist noch sehr unfertig und beinhaltet lediglich eine Handvoll zusammenhangloser Levels, zeigt aber bereits gut die Richtung, in die das Spiel damals gegangen wäre. Es hätte sogar angedeutete 3D-Sequenzen gegeben, die ja auf dem Mega Drive alles andere als leicht umzusetzen waren.

Der Weg zur PC-Version

Es war allerdings auch noch eine weitere Umsetzung in Arbeit, die aber vermutlich nochmals weniger Leute kennen dürften als die Mega-Drive-Fassung, da sie unserem Wissen nach niemals irgendwo offiziell angekündigt wurde. Es handelt sich dabei um

eine Portierung auf die MS-DOS-PCs der Mitt-90er. Die Betonung liegt hier auf »Mitt-90er«, denn anders als die Mega-Drive-Umsetzung entstand die PC-Version erst einige Jahre nach der Veröffentlichung des Originals. Ihren Anfang nahm sie im Jahr 1994 mit einer technischen Errungenschaft: »Ich arbeitete damals für eine dänische Spielefirma namens Brain Bug, die von einem Freund von mir gegründet wurde«, so unser

Gesprächspartner Sam Nova, der Chefprogrammierer des Spiels.

»Die meisten der Jungs waren mit der Arbeit an unserem eigenen Titel beschäftigt, einem Jump&Run namens Lollypop. Ich war nicht direkt an diesem Projekt beteiligt, also verbrachte ich meine Zeit mit Programmierrecherche. Eines Tages fand ich eine Möglichkeit, den Mode-7-Effekt des SNES auf dem PC nachzubauen. Ich glaube, ich war einer der Allerersten, die das gemacht haben. Diesen Effekt haben wir dann Softgold gezeigt, unserem damaligen Vertriebspartner aus Kaarst, der sehr enge Beziehungen zu LucasArts pflegte. Wir kamen schnell zu dem Schluss, dass es mit dieser Technik nicht nur möglich, sondern auch verdammt cool wäre, Super Star Wars vom SNES auf den PC zu portieren. Also setzte sich Softgold mit LucasArts in Verbindung, erzählte ihnen von der Idee – und die gaben uns grünes Licht für die Umsetzung!« Thomas Brockhage, seinerzeit Director of Development bei Softgold, bestätigt: »LucasArts hatte damals kein Interesse daran, die eigenen Konsolentitel auf Heimcomputer zu portieren, da gerade das SNES in den USA so wahnsinnig erfolgreich war, während Com-



Die Handlung wird über gezeichnete Cutscenes vorangetrieben, die zum Teil auf gescannten Bildern aus dem Film basieren.



THIS IS OUR MOST DESPERATE HOUR.

HELP ME OBI-WAN KENOBI. YOU ARE OUR ONLY HOPE

puter kaum eine Rolle spielten. Ich habe ihnen aber gesagt, dass in Europa speziell die Spiele-PCs immer mehr Verbreitung fanden und es dumm wäre, den Actionmarkt darauf Shareware-Firmen wie Apogee zu überlassen. Die Technologie von Brain Bug war dann das Zünglein an der Waage: LucasArts hatte nichts zu verlieren, also haben sie uns die Entwicklungserlaubnis gegeben.«

Die Wiedergeburt

Die Umsetzung, an der Brain Bug etwa ein Jahr lang arbeitete, war nicht einfach eine Portierung des Originalspiels, sondern im Grunde ein meisterhaft auf den PC angepasstes Remaster des Originals. Der offensichtlichste Beweis dafür ist die komplett neu gezeichnete Grafik: Jedes einzelne Sprite und jeder Teil der Landschaft wurden in VGA gepinselt, dem für damalige PCs typischen Grafikmodus mit 320x200 Pixeln bei 256 Farben – wodurch Super Star Wars auf dem PC wesentlich farbenfroher und lebendiger aussieht als im Original. Außerdem wirkte sich das Redesign auch auf die Spielbarkeit aus, denn die in der Horizontalen erhöhte Auflösung (das Original lief mit 256x224 Pixeln) sorgte auf dem PC für ein breiteres Spielfeld, wodurch Gegner und deren Geschosse früher zu erkennen waren.

All das war natürlich ein ganzer Haufen Arbeit für Jørgen T. Ørberg, Bjørn Næsby Nielsen und Søren Lund, die drei Grafiker von Brain Bug. Denn sie hatten als Vorlage lediglich das auf dem SNES laufende Spiel und nicht etwa die Original-Sprites oder gar Leveldaten von LucasArts.

Es hat sich aber mehr als gelohnt, denn laut Thomas Brockhage sah die SNES-Version auf dem PC furchtbar aus: »Wir haben die Ursprungsfassung auf dem PC zum Laufen gebracht, und das Ergebnis war schrecklich. SNES-Spiele waren ja dafür gedacht, auf Röhrenfernsehern zu laufen, die Pixel miteinander verschwimmen lassen, wodurch alles wie aus einem Guss aussieht. Auf einem scharfen PC-Monitor dagegen erkannte man deutlich die limitierten Farben und zerfuzzelten Pixel. Für uns war klar, dass das so niemals funktionieren würde, deswegen haben die Jungs das alles neu gezeichnet. Außerdem sorgte die Power der damaligen PCs dafür, dass das Spiel sehr viel flüssiger lief als auf dem SNES, was gerade den 3D-Levels extrem zugutekam.«

Die technischen Hürden

Das technische Grundgerüst für die Portierung zu entwickeln, war laut Sam Nova alles andere als trivial: »Das Spiel war zu 100 Pro-



Die Bossgegner sind meist sehr groß und zum Teil nur Star-Wars-Superfans bekannt.



Die drei Helden spielen sich leicht unterschiedlich. Han Solo zum Beispiel ist etwas schneller unterwegs, steckt dafür aber auch weniger ein.

zent in Assembler geschrieben. Ich habe den SNES-Code Stück für Stück auseinandergenommen, um ihn zu verstehen und die Funktionsweisen der einzelnen Module und Skripte auf den PC zu portieren. Wir haben das Spiel dann relativ schnell zum Laufen bekommen, sodass die Grafik getestet werden konnte, während ich die anderen Levels fertigstellte.« Aus heutiger Sicht wirkt die Auflösung natürlich erschreckend krümelig, was laut Sam Nova damals aber kaum anders möglich war: »Damals war SVGA (also Auflösungen wie 640x480 oder höher, Anm. d. Red.) noch nicht besonders verbreitet. Zumindest nicht in einer Art und Weise, die für Spiele verwendet werden konnte. Es war schon schwierig genug, ein flüssig scrollendes Spiel mit 50 Frames pro Sekunde laufen zu lassen, und einige Grafikkarten machten es wegen des langsamen Speicherzugriffs sogar unmöglich.«

Die Macht ist mit dem PC

Auch die Soundabteilung, bestehend aus Thomas Egeskov Pedersen und Jesper Olsen, hatte bei der PC-Umsetzung von Super Star Wars gut zu tun. Denn natürlich konnten die Sounddaten nicht einfach direkt vom SNES übernommen werden, das ja über einen dedizierten Soundchip (den SPC700) verfügte. Sämtliche Musikstücke (die selbstverständlich auf den legendären Kompositionen von John Williams basierten) wurden in AdLib und MIDI komplett neu eingespielt, wodurch die Musik auf den entsprechend ausgestatteten Soundkarten der damaligen Zeit ziemlich pompös klang.

Was dagegen praktisch gar nicht angefasst wurde, war der eigentliche Spielinhalt. »Wir mussten uns an das ursprüngliche Spiel und den Aufbau halten, sonst hätte es Probleme mit LucasArts gegeben«, begründet Sam den Schritt. Es gibt allerdings eine





Ausnahme: das große Finale auf dem Todesstern. Sowohl die Anflugmission als auch der Abschluss im Graben wurden komplett neu entwickelt, um die fortgeschrittenen 3D-Fähigkeiten des PCs richtig zur Geltung zu bringen: Die enge Cockpit-Ansicht und das zuckelige Scrolling des Originals wurden durch eine Außenperspektive, flüssige Animationen und zusätzliche Hindernisse im Graben ersetzt, wodurch sich gerade die letzte Mission sehr anders spielt als ursprünglich mal. Sams Kommentar dazu: »Für den allerletzten Level haben wir einen echt schönen Pseudo-3D-Effekt erstellt. Im Nachhinein war es aber nicht die beste Idee, den nur ganz zum Schluss zu nutzen – so hätten ihn nur sehr wenige Spieler überhaupt zu Gesicht bekommen. Dasselbe gilt auch für die abschließende Explosion des Todessterns, die eine für die damalige Zeit sehr aufwendige Renderanimation war.«

Das tragische Ende

Fassen wir zusammen: Da haben wir also ein gefeiertes Jump&Run auf Basis der begehrten Star-Wars-Lizenz, das in jeder Hinsicht extrem kompetent auf dem PC umgesetzt wurde. Wieso also reden wir heute nicht über Super Star Wars als eines der besten Jump&Runs der MS-DOS-Ära? Die traurige Antwort darauf ist: weil es schlicht und ergreifend nie veröffentlicht wurde.

Die Arbeiten am Spiel waren nach knapp einem Jahr Entwicklungszeit praktisch abgeschlossen und das Projekt nur noch wenige Wochen von einer möglichen Veröffentlichung entfernt, als es von einem Tag auf den anderen gestoppt wurde. Was das Team natürlich schockierte, da dieser Abbruch komplett aus dem Nichts kam.

Laut Thomas lag das an einem Managementwechsel in der Führungsetage bei LucasArts: »Jack Sorensen, der damalige Prä-

Ihr dürft auch Chewbacca steuern, der etwas kräftiger aussteilt als die anderen Charaktere.



Mit dem Lichtschwert in der Hand wird Luke Skywalker zur unaufhaltsamen Killermaschine.

sident von LucasArts, hatte zu diesem Zeitpunkt das Portfolio der Firma komplett auf den Kopf gestellt und alle Projekte abge-sägt, die seiner Ansicht nach nicht gut laufen würden. Und ein Jump&Run auf dem PC hatte seiner Meinung nach praktisch keine Marktchancen. Außerdem würde ein drei Jahre altes 2D-Spiel nicht mehr zur Ausrichtung der kommenden Star-Wars-Spiele der Firma passen. Da war es leider auch egal, dass dieses Spiel de facto schon komplett fertig war. Wir haben noch versucht, für uns selbst einen Sonderdeal herauszuhandeln, der bedeutet hätte, dass Softgold das Spiel selbst auf den Markt bringt, nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz, als CD-Version mit erweitertem Soundtrack und ganz neu erstellten Render-Cutscenes von The Light Works aus Köln. Aber darauf ließ sich LucasArts nicht ein, womit das Projekt offiziell tot war. Wir waren alle schockiert über diese Entscheidung, aber es gab nichts, was wir dagegen tun konnten.«

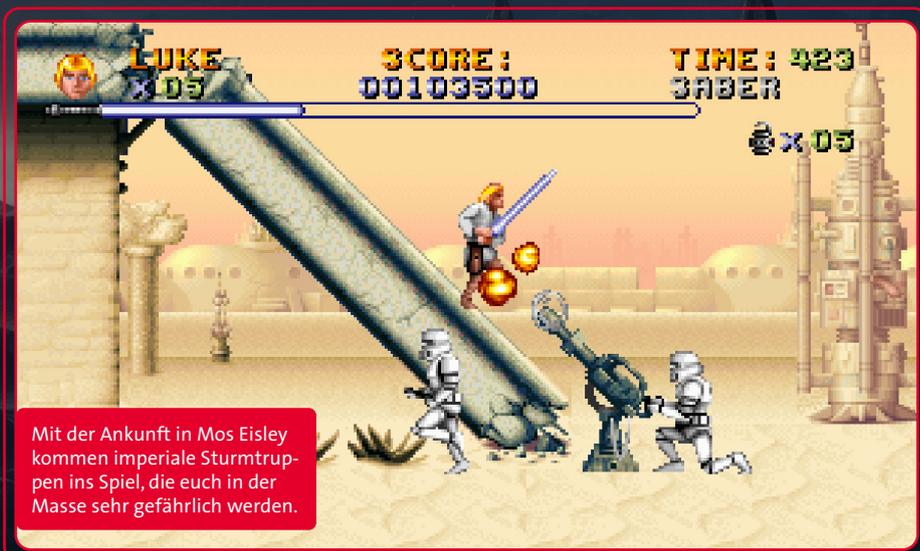
Mach's gut, Luke!

Der eine kleine Silberstreif am Horizont war, dass die Brain Bugs immerhin keinen finanziellen Schaden aus der Sache zogen, da sie während der Entwicklung von Softgold bezahlt wurden. Aber die Enttäuschung war

natürlich gigantisch, wie uns Thomas berichtet: »Wir waren alle wirklich niedergeschlagen! Wir hatten so viel Zeit und Energie investiert, das Spiel war wirklich brilliant. Ich bin noch bis heute überzeugt davon, dass es ein Erfolg geworden wäre! Die Marke war extrem populär, die Spiele auf dem SNES liefen allesamt super. Mit einem kleinen Marketing-Push hätte auch die PC-Fassung mit Sicherheit gut funktioniert.«

Und damit war das Thema Super Star Wars auf dem PC natürlich auch abgeschlossen: Zu einer Umsetzung der beiden Nachfolger kam es logischerweise nie, auch wenn laut Thomas zumindest anfangs noch darüber nachgedacht wurde, gleich eine komplette Trilogie zu veröffentlichen. Erst im Jahr 2006 kam wieder etwas Bewegung in das Thema, als die finale Version der PC-Umsetzung im Internet veröffentlicht wurde und somit der Weltöffentlichkeit erstmals einen Blick auf das erlaubte, was sie mehr als zehn Jahre zuvor nicht erleben durfte.

Diese Fassung, die problemlos unter DOS-Box läuft, enthält noch eine Reihe an kleineren Bugs, ist aber an sich komplett durchspielbar. Und zeigt überdeutlich, wie veraltet das SNES-Original im Vergleich zu ihr aussah und wie viel Spaß wir damals garantiert damit gehabt hätten. ★



Mit der Ankunft in Mos Eisley kommen imperiale Sturmtruppen ins Spiel, die euch in der Masse sehr gefährlich werden.