



HALL OF FAME

REBEL ASSAULT

Spektakuläre Technik machte ein schwaches Spiel zum Hit: Rebel Assault war der Durchbruch der CD.



Filmszenen zwischen Einsätzen zeigen die Handlung.

Es ist heute nicht mehr ganz leicht zu verstehen, warum dieses Spiel so ungeheuer populär war. Warum weltweit Hunderttausende von Spielern in die Läden rannten, um CD-ROM-Laufwerke zu kaufen – 1993 neueste Technologie zu Preisen ab 300 Mark. Warum viele ihren Rechner aufrüsteten; auf einem damals üblichen 386er bockte das Spiel und lief träge wie Brei. Aber wer **Rebel Assault** spielen konnte – und noch besser: anderen zeigen! –, der war in der Zukunft der Spielertechnik angekommen.

Dicke Pixel, wunderschön

Rebel Assault brach der neuen Technologie die Bahn. Es war nicht das erste Spiel auf CD, **7th Guest** etwa oder **Cyberace** zeigten schon früher, wie man den enormen Speicherplatz des neuen Mediums mit eindrucksvollen Film- und Grafiksequenzen füllen konnte. Es war auch nicht das erste **Star Wars**-Spiel für den PC, das kam schon 1983, und LucasArts selbst hatte 1992 den **Wing Commander**-Konkurrenten **X-Wing** ins All geschossen. Doch in **Rebel Assault** verschmolz die neue Technik mit der Faszination des **Star Wars**-Universums und wurde Kino zum Mitspielen. Ausschnitte aus dem Film gingen nahtlos über in rasante Rendersequenzen von Schluchtparcours und Angriffsflügen, dick gepixelt, aber flüssig und minutenlang! Dabei war das Spiel nichts als geschicktes Blendwerk. Während im Hintergrund ein Videoclip von der CD lief, etwa der Trip durch ein Asteroidenfeld, legte das Programm das eigene Schiff und herumsausende Gegner darüber – das war's

schon. Schnell hatte das simple Genre seinen Spottnamen weg: Rail Shooter, zu Deutsch: Schienen-Ballerei, weil die Spielgrafik wie auf Gleisen durch die vorberechneten Filme glitt.

Die drei Tricks

So mager der Spielablauf, so perfekt hatte LucasArts die brandneue Film-Technologie umgesetzt – ein Maßstab, an dem selbst Jahre später Nachahmer scheiterten. Drei Tricks erhöhten die Illusion: Zum einen waren Gegner nicht Teil des Clips, sondern Sprites, die nach der Zerstörung verschwanden – andere Spiele mussten Explosionen über die Feinde legen, weil sie im Video weiterflogen. Zweitens gab es in den Clips selbst Abzweigungen, bei denen der Film nahtlos

in einen anderen überging, je nach der Position des Spielers. Und drittens war das Video größer als der Bildschirm und konnte um ein paar Zentimeter verschoben werden, um der Bewegung des Raumschiffs zu folgen. Das Programm rotierte den Clip sogar in Echtzeit, um Kurvenschwankungen zu simulieren – eine technische Meisterleistung, die enorme Systemleistung fraß. Und die Kinnladen einer Generation von Spielern herunterklappen ließ.

Die Faszination hielt nur kurz. 1995 erschien der Nachfolger **Rebel Assault 2**, vor allem optisch verbessert. Aber zwei Jahre hatten gereicht, um das Simpel-Genre totzunudeln: Der technische Neuheitswert war inzwischen verfliegen, das Spiel ging unter. CS



Im X-Wing umkreisen und beschließen wir den imposanten Sternenerstörer.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Brachte den Durchbruch für CD-Laufwerke auf dem PC
- Original-Ausschnitte aus dem ersten Star-Wars-Film
- Grandiose Rendergrafik, durchgehende Sprachausgabe
- Extrem schwer, auch wegen schwammiger Steuerung
- Sehr cooler finaler Grabenflug auf dem Todesstern

REBEL ASSAULT ACTIONSPIEL

PUBLISHER: LucasArts
 ENTWICKLER: Vince Lee
 QUELLE: Ebay
 SPRACHE: Englisch

ORIGINALRELEASE: 1993
 CA. PREIS: —
 USK: ab 12 Jahren



HARDWARE MINIMUM:

CPU mit 66 MHz, 4 MB RAM, CD-Laufwerk

SO LAUFT'S:

Rebel Assault läuft unter XP ohne Sound. Um mit Ton spielen zu können, benutzen Sie den kostenlosen Emulator DOSBox in der aktuellsten Version 0.63 (WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E21](#)).

FAZIT: TECHNOLOGISCH BAHNBRECHEND, SPIELERISCH MAU.