

# Hall of Fame

# Tie Fighter

Verkehrte Star-Wars-Welt: Ausgerechnet die dunkle Seite der Macht bringt anno 1994 ein Glanzlicht des Weltraum-Genres hervor. Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Es wäre eine Idee für »Wetten, dass..?«: Wetten, dass ich jede Mission von **Tie Fighter** an ihrer Musik erkenne? Nur an der Musik, ohne sonstige Geräusche und verräterische Funksprüche? Mit Übung sollte das durchaus klappen, die Klangkulisse der **Star Wars**-Weltraum-Simulation passt sich dem Kampfgeschehen nämlich dermaßen dynamisch an, dass sie ein exaktes akustisches Abbild davon zeichnet: Neben elegant ineinander fließenden MIDI-Stücken für ruhige Passagen und Laserduelle gibt's eindeutige Jingles für Ereignisse à la »Flügelmann verloren« und »neues Schiff aufgetaucht«. **Tie Fighter** bleibt jedoch nicht nur im Ohr, sondern auch im Gedächtnis – als ein Highlights des anklangvollen Namen (**Syndicate! System Shock! Warcraft!**) nicht gerade armen Spielejahres 1994.

Meine **Tie Fighter**-Geschichte beginnt allerdings ein Jahr früher. Nachdem ich mit meinem Bruder die ersten beiden Teile von Origins Weltraum-Klassiker **Wing Commander** rauf und runter gespielt habe, fiebern wir Anfang 1993 **Wing Commander 3** entgegen. Doch das kommt und kommt einfach nicht –

was Verschiebungen angeht, ist Origin das Blizzard der 90er. So marschiert mein Bruder im Februar 1993 in den Importladen unseres Vertrauens und lässt sich vom Verkäufer prompt eine Alternative aufschwätzen: **X-Wing**. Ist ja auch Weltraum, Schießen – und LucasArts' erstes DOS-Spiel in der **Star Wars**-Welt. Während sie für Konsolen einige **Krieg der Sterne**-Titel gezimmert hatten, hatten sich die Entwickler PC-seitig auf Adventures (**Indiana Jones, Monkey Island**) sowie Flugsimulationen à la **Secret Weapons of the Luftwaffe** konzentriert. Für Letzteres zeichnete der Propellerprofi Lawrence »Larry« Holland verantwortlich, der sich mit **X-Wing** erstmals an eine Weltraum-Simulation wagen darf. Denn kosmische Kampftitel sind seinerzeit (**Wing Commander** sei Dank!) sehr beliebt – und was böte sich besser dafür an als das **Star Wars**-Universum?

Nun denn, mein Bruder kauft **X-Wing** – für mich der allererste Kontakt mit **Star Wars**! Rebellen, Imperium, Todessterne, davon hatte ich mit meinen zehn Lenzen zuvor nie gehört. Ich weiß noch, wie ich später erstmals eine **Krieg der Sterne**-Wiederholung im Fernsehen sehe und denke: »Diesen Darth Vader kennst du doch aus X-Wing!« Ältere Leser mögen nun mitteleidvoll seufzen – aber hey, es kann ja nicht jeder anno 1983

## Deswegen legendär

- ✦ dynamischer Soundtrack
- ✦ denkwürdige Einsätze
- ✦ unzählige Schiffstypen
- ✦ interessante Handlung
- ✦ Goraud-Shading

im Wookiee-Kostüm vor dem Kino für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** angestanden haben! In dieser Hinsicht eröffnete mir **X-Wing** also ein neues, faszinierendes Universum, wofür ich dem geschäftstüchtigen Spielehändler bis heute dankbar bin.

Spielerisch ist **X-Wing** indes eher mäßig, der hohe Schwierigkeitsgrad und die knifflige Bedienung (als Flugsimulatoren-Veteran hatte Larry Holland großzügig mit Tastenkürzeln um sich geworfen) schmälerten den Spaß – kein Vergleich zum geschmeidigen **Wing Commander**. Unter anderem muss ich die Energievorräte meines Raumjägers zwischen Laserkanonen, Schutzschilden und Triebwerken aufteilen. Und in den Missionen gibt's so unfaire Stellen, dass ich beim ersten Anlauf zwangsläufig als Trümmerwolke ende. Beim zweiten und dritten übrigens meist auch. Noch dazu ist die Grafik





Darth Vader ver-  
hört einen gefas-  
sten Verräter.

allenfalls zweckmäßig, statt detailliert gezeichnete Schiffe à la **Wing Commander 2** gab's kantige Polygonklötze, Grau und Hellbraun sind das höchste der Texturgefühle. Spaß habe ich mit **X-Wing** trotzdem, ich liebe nun mal Raumschlachten. Aber an vielen Ecken und Kanten wird deutlich, dass es noch viel besser hätte sein können.

LucasArts und Larry Holland erkennen das ebenfalls und schwören beim Nachfolger Besserung. Obwohl »Nachfolger« das falsche Wort ist, schließlich schrauben die Designer mit **Tie Fighter** einen Ableger, der den Story-Spieß umdreht: Statt eines Rebellen mime

## Ich begegne Darth Vader (dem aus X-Wing!)

ich einen imperialen Piloten, einen jener gesichtslosen Schergen, von denen man in den Filmen lediglich bedrohlich-schwarze Atemmasken sieht. Der Story-Twist passt, schließlich spielt **Tie Fighter** parallel zum Film **Das Imperium schlägt zurück**, in dem die Macht des Bösen die Oberhand gewinnt. Die Handlung verläuft weitgehend unabhängig vom Kinostreifen und dreht sich neben der Hatz auf Rebellen vor allem um imperiale Verräter, die ich sogar gemeinsam mit Darth Vader (dem aus **X-Wing!**) jagen darf.

Und bei Yoda, das macht Spaß! Denn Larry Holland hat mit **Tie Fighter** den Frustraktor von **X-Wing** gelindert, ich darf nun aus drei Anspruchsstufen wählen: Auf »Leicht« muss ich die wenigsten Einsätze wiederholen. Falls es trotzdem hart auf hart geht, kann ich sogar Cheats à la »Unverwundbarkeit« zuschalten. Auch die Grafik haben Holland & Co. aufpoliert, dank des unaussprechlichen Goraud-Shadings (»Gorohd«? »Gauraut«?) profitierten die nach wie vor »nackten« Schiffe von realistischeren Rundungen.

An der Hotkey-Flut von **X-Wing** ändert sich indes wenig, auch wenn dank der informativeren HUD-Zielanzeige die Orientierung leichter fällt. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden bleibt **Tie Fighter** dennoch ein

Spiel für Profis, die das Energiemanagement im Schlaf beherrschen. Jeder Flieger lenkt sich zudem anders, vom wendigen, aber zerbrechlichen Tie-Jäger über den trägen, aber mit Raketen bewaffneten Tie-Bomber bis zum Kanonenboot, das als anfangs einziges Vehikel mit Schutzschilden aufwartet. Später kommen mit dem Tie-Jäger MK II und vor allem dem Jagdbomber zwei Schüsseln hinzu, die jedem anderen Schiff weit überlegen sind – was in den späteren der sieben Kampagnen aber auch notwendig ist, um der feindlichen Übermacht Herr zu werden.

Apropos Übermacht: Eine der großen Stärken von **Tie Fighter** sind die großen Schlachten, in denen mehr und vielfältigere Schiffe aufeinander prallen als in **X-Wing**. Zudem ist mein Pilot selten alleine unterwegs, sondern meist mit einer Staffel, die Flügelmänner darf ich sogar befehlen (»Greift mein Ziel an!«). Neben gewöhnlichen Angriffss- und Eskortmissionen bietet **Tie Fighter** zudem originelle Ideen. Unvergessen bleibt ein Einsatz, in dem ein verräterischer Admiral mir meine eigene Staffel auf den Hals hetzt – während ich ein Minenfeld räume!

Die drei Zusatz-Kampagnen des Addons **Defender of the Empire** von Ende 1994 legen beim Missionsdesign noch eine Schippe drauf, in den knackigen Einsätzen bin ich häufiger alleine unterwegs. Außerdem liefert **Defender of the Empire** einen neuen Jäger: das Raketenboot, das bis zur Bugspitze vollgestopft ist mit Lenkgeschossen. Für 1995 plant LucasArts ein zweites Addon namens **Enemies of the Empire**, das jedoch nie einzeln erscheint. Stattdessen finden seine drei Kampagnen ihren Weg in die CD-Version von **Tie Fighter**, die zudem mit vollvertonten Briefing-Texten aufwartet.

Vollendet wird die **X-Wing**-Trilogie erst 1999 mit **X-Wing Alliance**, das die Handlung des dritten Kinofilms **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** mit einer Familiengeschichte verbindet: Als Spross einer unterdrückten Händlersippe stoße ich zur Rebellenflotte und sprengte den zweiten Todesstern. 1997 erscheint noch **X-Wing vs. Tie Fighter**, das sich aber trotz des guten Story-Addons **Ba-**

## Die X-Wing-Trilogie



**X-Wing (1993)**: Lucas Arts' erste Weltraum-Simulation spielt parallel zum ersten Krieg der Sterne-Kinofilm, am Ende sprengen Sie als Rebellenpilot sogar den Todesstern.



**Tie Fighter (1994)**: Auf der dunklen Seite der Macht blasen Sie zur Jagd auf Rebellen und Verräter, die Handlung orientiert sich am Film **Das Imperium schlägt zurück**.



**X-Wing-Alliance (1999)**: Angelehnt an den dritten Kinofilm **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** avancieren Sie zum Rebellenheld und kämpfen in der Schlacht von Endor.

**lance of Power** vorrangig an Mehrspieler-Freunde wendet. Und heute? Hat sich LucasArts längst von Weltraum-Simulationen abgewandt. Larry Holland arbeitet mit seiner Firma Totally Games an iPhone-Spielen. Nichts gegen das iPhone, aber: welch Verschwendung! Der Mann soll endlich ein Remake von **Tie Fighter** entwickeln. Nicht nur meine Ohren würden es ihm danken. **GR**

## Tie Fighter Weltraumsimulation

PUBLISHER	Softgold
ENTWICKLER	LucasArts
QUELLE	Fachhandel, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	Pentium mit 100 MHz, 4 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Mit dem Emulator DosBox läuft Tie Fighter problemlos unter allen Windows-Versionen.



**Fazit** Legendärer Raumsimulator auf der dunklen Seite der Star-Wars-Macht.