

Legendär schlecht: Yoda Stories

MACHTMISSBRAUCH



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Als Zwölfjähriger bestaunte er »Episode IV« im Kino – ein prägendes Jugenderlebnis. Deshalb reagiert er besonders empfindlich, wenn liebloser Lizenzschmumpf wie Yoda Stories seinem Star Wars nicht den nötigen Respekt zollt.

Gnadenlos gedenkt GameStar großartigen Grausamkeiten der PC-Spielegeschichte wie etwa dem Absturz auf Dago-bäh.

Von Heinrich Lenhardt

Star Wars steht für Epos und Größe, für Galaxien umspannende Konflikte und Grandiositäten. Der PC kann sowas ab den 90er Jahren solche Ansprüche in adäquate Spielerfahrungen umsetzen, wie X-Wing oder Jedi Knight beweisen. 1997 haben wir Voodoo-Grafikkarten in unseren Computern und lechzen nach 3D-beschleunigter Pracht, doch Yoda Stories beschert uns so das genaue Gegenteil mit seiner in gigantischen 286 x 286 Pixeln dargestellten und von bewegungsfaulen Winzsprites bevölkerten Spielwelt.

Aber die Pixel-Primitivtechnik mit herumruckelnden Moppelfiguren ist beabsichtigt: Yoda Stories soll kein großes Kino sein,

sondern ein kleiner Windows-Zeitotschläger für die Mittagspause, eine Alternative zu Minesweeper und Solitaire. Die Minimalgrafik und eine schlanke Installationsgröße von rund 7 MByte sorgen dafür, dass dieses Desktop Adventure auch auf tristen Bürocomputern anständig läuft. Weil die Entwickler aber dabei die Spaß zersetzende Wirkung eklatanter Designmängel übersehen, kommt dabei ein Witz von einem Spiel heraus, das auf der ewigen Peinlichkeitsrangliste nur knapp hinter Jar Jar Binks rangiert. Vielleicht aber auch davor.

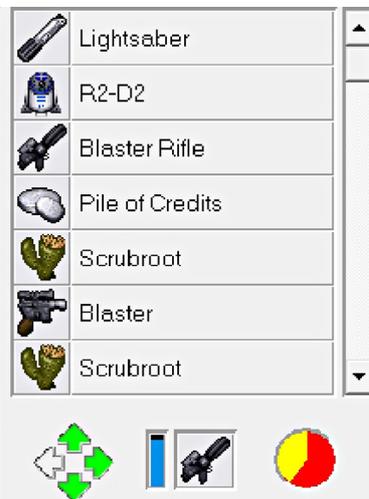
Yodas Baummarktsortiment

Ein bisschen ist man ja vorgewarnt. Schon im Vorjahr hat LucasArts den wehrlosen Indiana Jones auf ein ähnliches Desktop Adventure geschickt. Ein Experiment, das von Kritikern gehasst und von Käufern weitgehend ignoriert wird. »Indiana Jones mit Shareware-Grafik? Grunz!« So lautet noch

eines der freundlicheren Zitate aus meinem damaligen Testbericht-Meinungskasten. Statt den Betriebsunfall abzuheken und den Mantel des Vergessens darüber auszubreiten, wird er auf Star Wars angewandt. Die zarte Hoffnung, dass LucasArts bei Yoda Stories aus den Fehlern des Indy-Desktop-Adventures gelernt hat, hält nicht mal eine Minute lang vor. Zu Spielbeginn landet Knubbel-Luke auf Dagobah, um sich bei Meister Yoda eine Zufallsmission abzuholen. Wir werden auf eine Eis-, Wald- oder Wüstenwelt entsandt, um irgendwelche imperialen Machenschaften zu bekämpfen. Yoda drückt uns noch Schweißbrenner, Schraubenschlüssel oder einen ähnlich bescheuerten Gegenstand ins Inventar, dann schnappen wir uns den im Sumpf geparkten R2-D2, der fortan als Hilfsfunktion dient, und stürzen uns ins mächtig eintönige Geschehen.

»Unerwartet das ist und bedauerlich«

Bei Yoda Stories wird vieles dem Zufall überlassen. Das klingt eigentlich cool und visionär, prozedural generierte Spielwelten sind damals schwer angesagt. Doch gute Geschichten entspringen eher selten einem Logarithmus, wie wir bald schmerzlich feststellen. Das Abenteuer beschränkt sich im Wesentlichen darauf, die bis zu hundert Kartenabschnitte zu bereisen und alles Mögliche anzuklicken, um vielleicht einen versteckten Gegenstand zu finden. Den benötigt man wahrscheinlich an anderer Stelle, um etwa ein Hindernis zu beseitigen, auch wenn die Zusammenhänge nicht immer nachvollziehbar sind. Warum zum Beispiel ein Ewok ausgerechnet Karbonit haben will, damit er mir den Weg zum Gleiter freimacht, weiß nicht mal Obi-Wans Geist. Apropos: Der wartet in einem versteckten Raum darauf, dass Luke sich die Macht bei ihm abholt, die



Die Star-Wars-Geschichte ist reich an denkwürdigen Actionszenen. Die Blaster-Schießereien von Yoda Stories gehören nicht dazu. Herumruckelnde Gegner machen Zielversuche zur Glückssache.



Genre: Action-Adventure
Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Veröffentlichung: 03/1997

Legendär, weil:

...es in gewisser Weise ein Vorreiter von Facebook-Minimalspielen und der Roguelike-Welle war. Zufällig generierte Endlos-Abenteurer! Mit extra Star Wars!

Schlecht, weil:

...dabei eine sturzlangweilige Suchorgie herauskam, die rein gar nicht zur Star-Wars-Lizenz passt. Abgerundet durch Grafik unterhalb der Armutsgrenze und alptraumhafte Kampfsteuerung.

Fazit:

Schreckliche Konsequenzen es haben kann, wenn blind du her bist hinter dem Casual-Markt.



Das sieht nur so aus, als würde Luke seinen Alien-Mops an der blauen Leine Gassi führen. In Wirklichkeit handelt es sich hier um einen Kampf mit Laserschwert.

auf ein Icon für den Waffen-Slot reduziert wird. Damit bringt man meine Midi-Chlorianer jedenfalls nicht in Wallung. Und nein, Midi-Chlorianer sind keine Reinigungsmittel für altertümliche Soundkarten.

Das Kampfsystem: Wut führt zu Hass

Ja, gekämpft wird in Yoda Stories nämlich unglücklicherweise auch, erneut ist entschieden zu viel Zufall im Spiel. Sturmtruppen, Sandmänner und andere Schurken rucken schnell und ziellos übers triste Gelände. Falls es hier auch nur eine Spur von künstlicher Intelligenz geben sollte, was ernsthaft bezweifelt werden darf, so orientiert sie sich wohl an lächerlich beschleunigten Bewegungsmustern von Vatertagausflugsheimkehrern. Die einzig sinnvolle Kampftaktik ist es, sich in eine Ecke zu stellen und zu warten, bis uns ein Widersacher vors Lichtschwert läuft, das wir dann mit der rechten Maustaste dauerbefucheln. Nach einer Reihe von Zufallstreffern löst sich der Feind in Luft auf, wahrscheinlich weil er den Anblick unserer eineinhalb Animationsstufen nicht länger ertragen kann. Später erbeutete Blaster ändern nichts an der grundlegenden Idiotie des Kampfsystems, da die hyperaktiven Gegner jeden Zielversuch zur Glückssache machen. Und es ist ja schön, dass Luke viele Treffer wegsteck-

en kann und von seinem Droiden kostenlos geheilt wird, aber hätte man sich das ganze Kampfsystem nicht einfach sparen können? Zumal die wahren Feinde eines richtigen Star Wars-Fans ohnehin unverwundbar sind: Warum, oh warum kann ich Ewoks nicht töten?

Durch die Lizenz verschlimmbessert

Der für die Desktop Adventures zuständige Projektleiter Hal Barwood kann sich auf mildernde Umstände berufen. Sicher, der Spaßmangel des Spielablaufs hätte ihm schon mal selber auffallen können. Dass er bei LucasArts eine leitende Position bekleidet, liegt wohl ohnehin weniger an seinem Design-Sachverstand als vielmehr an guten Connections: Barwood ist einst mit George Lucas auf die Filmhochschule gegangen und hat am Drehbuch von Steven Spielbergs Film »Sugarland Express« mitgeschrieben, so etwas schadet nicht im Lebenslauf. Aber dass seine Desktop-Nichtigkeiten die Marken Indiana Jones und Star Wars besudeln, ist der Marketing-Abteilung von LucasArts zu verdanken. Als Barwood mit Algorithmen experimentiert, die wiederholt durchspielbare Adventures generieren, kommt ein Prototyp namens Tools of the Tinker's Trade heraus. Dessen Spielwelt liegt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der nur wenige Menschen das Wissen haben, um lebensnotwendige Maschinen zu reparieren. In diesem Kontext ergibt auch das ständige Suchen

nach Werkzeugen und Rohstoffen deutlich mehr Sinn als in Yoda Stories.

Interne Zweifel an den Verkaufschancen des Spiels allerdings führen nicht etwa zu dessen gnädiger Annullierung, vielmehr wird die Verbindung mit einer bekannten Marke als Allheilmittel angeregt. Barwood wird dazu verdonnert, aus Tinker's Trade erst ein Indiana-Jones-Spiel und dann Yoda Stories zu machen – so erwächst aus einem harmlosmäßigen ein beleidigend-schlechtes Spiel.

Mit Magie vom Müll ablenken

Doch der LucasArts-Marketingabteilung dämmert es, dass man Yoda Stories nicht ruhigen Gewissens für 30 Dollar verkaufen kann. Als Füller presst man eine Dokumentation mit auf die CD. »Making Magic« widmet sich den Special Editions der original Filmtrilogie, George-Lucas-Interview inklusive. Leider traut sich aber niemand, ihm die brennendste aller Fragen zu stellen: »Wie konnte Yoda Stories passieren?« Wenigstens ist mit dieser programmierten Peinlichkeit die Ära der PC-Desktop-Adventures beendet. Die dunkle Seite der Macht muss THQ dann 1999 dazu bewegt haben, Yoda Stories den Game Boy Color umzusetzen. Dabei ist alles noch schlimmer als im Original, mit einem umständlichen Passwort-Speichersystem und einer dudelnden Musikberieslung. Festzuhalten bleibt: Yoda Stories ist eine der schwerwiegenden Erschütterungen der Macht. ★



Die »Puzzles« beschränken sich meist auf das Verrücken von Blöcken und Abwickeln sonderbarer Tauschgeschäfte.



Für einen Geist wirkt Obi-Wan ganz schön fit und pausbackig. Die von ihm spendierte Macht muss bei manchen Objekten benutzt werden.