

Legendär schlecht: Star Wars: Droids

# STAR WARS



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der C64 bekam nie ein richtig gutes Krieg-der-Sterne-Spiel ab, doch im Vergleich zum Totalmurks von Droids wirken selbst Domarks Automaten-Umsetzungsversuche (etwa die grottige Welt-raum-Ballerei Star Wars von 1988) wie Jedi-Gold.



Auf DVD: Video-Special

**R2-D2 und C-3PO lieben wir seit dem ersten Star-Wars-Film. Doch einem Billigspiel von 1988 gelingt, wozu selbst geschulte Sith-Motivationskünstler nicht in der Lage sind: Hass auf die liebenswerten Droiden zu wecken.** Von Heinrich Lenhardt

Die kanadische Produktionsgesellschaft Nelvana entwickelt im Jahr 1985 eine kurzlebige Star-Wars-Zeichentrickserie: Droids schildert die Abenteuer von R2-D2 und C-3PO in den Handlungsjahren zwischen den Krieg-der-Sterne-Episoden 3 und 4. Das Roboterpärchen ist dabei an der Seite von wechselnden Eigentümern in Aktion. Zu Beginn der Serie sind dies die Speeder-Rennfahrer Thall Joben und Jord Dusat, welche

die Geheimwaffe einer Verbrecherbande mit dem schönen Namen Fromm entdecken. Dieser schmale Handlungsrahmen liefert das Story-Feigenblatt für Star Wars: Droids, das Computerspiel. Die beiden Roboter entkommen der Gefangenschaft im Fromm-Hauptquartier und kämpfen bei ihrer Flucht mit Wachrobotern, Senso und der dümmsten Steuerung der Galaxis. Aber so etwas kann schon mal passieren, wenn eine der wertvollsten Medienlizenzen in die Fänge britischer Discount-Experten gerät.

### Wer bietet weniger?

Das Computerspiel als billiges Impulskaufprodukt, das man am Kiosk nebenbei mitnimmt wie einen Schokoriegel: In der digitalen Schnäppchengegenwart ist das eine Selbstverständlichkeit, schließlich gehen Produktions- und Vertriebskosten von angestaubter Recycling-Software gegen null.

Doch 1984 ist die Preisgestaltung von Mastertronic eine Sensation: Die Taschengeldbezieher-Zielgruppe zahlt 1 Pfund und 99 Pence für eine Spielkassette, rund ein Fünftel des üblichen Preises für Neuerscheinungen. Bei Mastertronic wird nun mal knapp kalkuliert: Die Produktionskosten liegen bei 25 Pence, und die Spielautoren bekommen gerade mal 10 Pence pro Kassette, der Standardvertrag gewährt ihnen außerdem 2.000 Pfund Vorschuss. Das kann sich rechnen, denn die Spiele werden schnell rausgehauen und Hits verkaufen sich über 50.000 Mal. Das Geschäftsmodell inspiriert so viele Nachahmer, dass »Billigspiele« bald als eigene Kategorie in Spielmagazinen auftaucht. Und ausgerechnet die Erfinder der »Schnell, heiß und billig«-Ware schaffen etwas, was den Angestellten von LucasFilm Games in den Achtzigern nicht gestattet ist: ein offizielles Star Wars-Spiel zu entwickeln. Und was für eins.



Jede Menge Aufzüge und anschwirrende Gegner. Alle Bewegungen werden durch Icons am unteren Bildschirmrand ausgelöst.



Um Barrieren und Lifttüren zu öffnen, müssen wir häufig Farbsequenzen nachspielen. Senso Wars strapaziert Gedächtnis und Geduld.

**Genre:** Action-Adventure  
**Publisher:** Mastertronic  
**Entwickler:** Binary Designs  
**Veröffentlichung:** 1988

**Legendär, weil:** ... das Spiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie einer der wenigen offiziellen Star Wars-Titel für 8-Bit-Heimcomputer ist. Erstaunlich ist die Veröffentlichung als Billigspiel auf Kassette – R2-D2 und C-3PO für die Massen!

**Schlecht, weil:** ... schnell klar ist, woran gespart wurde: an allem! Das dusselige Spielprinzip wird durch Krampfsteuerung zur Qual und der Granaten schleudernde C-3PO wirkt wie ein Verrat an der Lizenz. Erwähnten wir schon das Senso-Minigame?

**Fazit:** Vor solchen Schlunzspielen fürchten sich selbst Sith-Lords: Diese dumm, dreist, dilettantisch dahingestümperten Discount-Droiden verantworten eine der dunkelsten Stunden in der Star-Wars-Geschichte.

### Die TV-Lizenz erschlichen

Star Wars: Droids erscheint 1988 beim »Premium«-Label MAD (kurz für »Mastertronic Added Dimension«). Dessen Spiele für Taschengeld-Besserverdiener kosten 2 Pfund 99, in Deutschland werden daraus aufgerundet 15 Mark. Vom Extrapfund kann man sich eigentlich keine extravaganten Lizenzen leisten – es sei denn, es wird bei der Entwicklung kräftig gespart. Dass Mastertronic sich Star Wars erschlichen hat, ist einer der erstaunlichsten Coups seit dem Diebstahl der Todesstern-Pläne. Unterschrieb der Hausmeister der Skywalker Ranch, weil George die Lesebrille verlegt hatte? Oder schlossen die TV-Leute ohne vorherige Konsultationen eigenmächtig einen Deal ab? Das würde erklären, warum das Spiel außer den beiden Droiden rein gar nichts Wiedererkennbares aus dem Star-Wars-Universum enthält. Es verschwindet zwar rasch wieder von der galaktischen Bildfläche, aber nicht, ohne vorher die Geschmacksnerven einer ganzen Generation beschädigt zu haben. Denn niemand, absolut niemand hat sich für die Qualität dieses Star-Wars-Produkts interessiert.

### Granatwerfer C-3PO

C-3PO und R2-D2 müssen sich ihren Weg durch acht Sektionen eines unterirdischen Fromm-Stützpunkts bahnen, um die rettende Oberfläche zu erreichen. Wir steuern das Pärchen über den Bildschirm, knacken Schlösser mit einem Gedächtnisest-Minigame und schießen Wachroboter ab. Wirklich erstaunlich, dass ein so liebenswerter und konfliktscheuer Charakter wie C-3PO auf einmal zur Kampfmaschine wird und in hohem Bogen Granaten wirft. Laut Anleitung handelt es sich dabei zwar um »Kristalle«, aber die Wirkung ist dieselbe: Bei einem Treffer wird der Gegner vom Bildschirm gebombt. Und das ist noch nicht einmal die größte Sünde: Der Spielablauf von Droids könnte simpler nicht sein, wird durch menschenfeindliche Steuerung aber zu einer Belastungsprobe für die geistige Gesundheit.

### Wir sind bedient

Der Segen der Joystick-Steuerung sollte sich eigentlich bis zum Entwicklungsteam Binary Designs herumgesprochen haben. Doch um von links nach rechts zu laufen, drücken wir das Eingabegerät nicht etwa in die entsprechende Richtung, sondern visieren Icons am unteren Bildrand an. Diese indirekte Bewegungskontrolle ist sensationell lahm und unpräzise. Schon das Beseitigen eines der reglosen grünen Wachroboters wird zur Herausforderung, weil C-3PO gerne mal an einer Position zum Stillstand kommt, von der aus die Kristallgranate nicht trifft. Dabei tauchen ständig weitere Gegner zufällig auf, die bei Kollisionen Energie abziehen. Nahen Feinde von hinten, müssen wir erst einmal per Icon eine Drehung anordnen, denn unsere Helden ballern nur in Blickrichtung. So häufen sich die Situationen, in denen es schlichtweg unmöglich ist, rechtzeitig zu reagieren. Mal ganz abgesehen davon, dass wir leicht ohne Munition dastehen, denn es werden mehr Gegner als Kristalle nachgereicht.

### Spiel mir das Lied von Senso

Damit wären die inhaltlichen Untiefen auch schon ausgelotet. Beim Minigame gönnen uns die Erfinder der bizarren Icon-Steuerung keine weitere Kostprobe ihres kreativen Ge-



C-3POs wirrer Blick ist verständlich, 1988 sorgt Mastertronic mit dem Spiel zur Zeichentrickserie Droids für Star-Wars-Konfusion.

nius', sondern kopieren das schlichte Senso-Prinzip: Wir machen eine kurz gezeigte Farbsequenz nach. Und weil's so schön ist, wiederholt sich diese Gedächtnisübung bei jeder erneuten Benutzung eines eigentlich schon freigeschalteten Aufzugs. Die Entwickler wollen mit solchen Fisimatenten offensichtlich verhindern, dass ihr wundiges Machwerk in zehn Minuten durchgespielt ist.

Stupider Spielablauf, unbrauchbare Steuerung, null Star-Wars-Atmosphäre – und auch die Grafik fügt sich nahtlos ins verheerende Gesamtbild ein. Selbst nach den C64-Maßstäben von 1988 sieht Droids ungefähr so spannend aus wie die Kutte von Obi-Wan Kenobi: Einfarbige Sprites mühen sich in tristen Gängen ohne Hintergrundgrafik ab. Dass man sich in einem anderen Level befindet, merkt man nur an der Fußbodenfarbe und der Länge des Senso-Minigames.

### Die billige Seite der Macht

Droids enttäuscht nicht nur nach Star-Wars-, sondern auch nach Billigspiel-Maßstäben. Selbst in der Holzklasse darf man etwas ansatzweise Spielbares erwarten, nicht so ein Bedienungsdesaster. Droids wird sogar vom kruden Space-Invaders-Klon in den Schatten gestellt, den man während des Wartens auf den Kassettenladevorgang zocken darf. Und während sich andere Star-Wars-Flops zumindest um ein wenig Atmosphäre bemühen, behandelnd Mastertronics Spar-Schergen die Lizenz mit beispielloser Lieblosigkeit. ★



Der gelbe Rollroboter taucht so schnell auf, dass es durch die indirekte Steuerung unmöglich ist, ihn rechtzeitig zu treffen.



Die Abwechslung zwischen den acht Leveln hält sich in Grenzen. Im Minenabschnitt schießen gelegentlich bedrohliche Bohrer aus der Decke.