

Legendär schlecht: Star Wars – Masters of Teräs Käsi

TIEFSCHLAG DER MACHT



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Spiele wie Rise of the Robots und Masters of Teräs Käsi haben ihn längst davon überzeugt, dass man sich vor Prügeleien besser drücken sollte – nicht nur auf dem Schulhof.

Auf DVD: Video-Special

Der größte Schocker des Solo-Kinofilms: Teräs Käsi ist zurück! Schon 1997 schlug LucasArts erbarmungslos zu und ramponierte das Ansehen seiner Star-Wars-Promis mit einem bekloppten Beat 'em up.

Von Heinrich Lenhardt

Teräs Käsi war eigentlich tot und begraben, erfolgreich zur kuriosen Fußnote der Star-Wars-Geschichte degradiert. Im April 2014 erklärte der neue Lucasfilm-Eigentümer Disney, dass Geschichten und Ereignisse des in Büchern, Comics oder Spielen erzählten »Expanded Universe« nicht mehr Canon sei-

en. Damit hatte man sich auch der absurden Kampfsportart entledigt, die erstmals von Autor Steve Perry 1996 im Roman Shadows of the Empire erwähnt wurde. Nicht nur im verzweifelt nach Umlauten auf der Tastatur suchenden englischen Sprachraum reagierte man mit Erleichterung auf den Käsi-Ruhestand. Denn eine Art Kung-Fu-Gehopse, das mit Lichtschwertern ausgestattete Jedi-Meister in Verlegenheit bringt, erfordert selbst nach Star-Wars-Maßstäben arg viel Vorstellungskraft. Doch dann muss die Droidin L3-37 im 2018-Film Solo nachfragen, wie die flinke Qi'ra es denn geschafft habe, eine ganze Garnitur Bösewichte zu vermöbeln. Ihre Antwort lässt kundige Spieler in ihren Kinossesseln winden: »Teräs Käsi«. Wen wundert es, dass Solo der erste Star-Wars-

Film der Geschichte sein könnte, der seine Gesamtkosten nicht einspielt?

Mit Handkanten gegen Lichtschwerter

Wenn man sich Rosinen aus dem alten Expanded Universe herauspicks, gäbe es aus Spielersicht manche würdige Kandidaten, vom Todessternplan-Beschaffer Kyle Katarn bis zum gesamten Szenario der Knights of the Old Republic. Aber nein, die gelten weiterhin nur als »Star Wars Legends«, während die Kampfkunst mit dem komischen Namen durch diese kurze Filmerwähnung wieder legitimiert wurde. Erfunden wurde sie auf dem Planeten Bunduki von den Followers of Palawa. Die hatten die Nase voll davon, in irgendwelche Kriege des Jedi-Rats verwickelt zu werden. Teräs Käsi ist ein gesinnungsfreier



Boba Fett als schwebende Jungfrau? Dass sich der Kopfgeldjäger in die Horizontale begibt, ist einem seiner Spezialmanöver zu verdanken. Luke wünscht sich dagegen, er hätte für Hoth einen dicken Pulli eingepackt.



Per Schultertastendruck zücken die Charaktere ihre jeweilige Waffe. Beim Duell zwischen Luke und Darth Vader surren logischerweise auf beiden Seiten dann die Lichtschwerter.

ZEUGNIS

4

»Jeder ahnte, dass LucasArts irgendwann ein Kampfspiel mit der Star-Wars-Lizenz machen würde. Aber niemand erwartete, wie umständlich und uninspiriert es ausfallen würde. Kampfspiele müssen innerhalb von Sekundenbruchteilen reagieren – das ist es, was Tekken 2 so brillant macht. Masters of Teräs Käsi fühlt sich dagegen an, als wären seine Charaktere aus Blei gemacht, sowohl was die Reaktionsgeschwindigkeit als auch die Animationen angeht.«
(IGN.com vom 19.11.1997, 4 von 10 Punkten)

»Der einzige Grund, MoTK Highlights wie Soul Edge, Tekken 2 oder SF EX plus Alpha vorzuziehen, besteht darin, das legendäre Vater Darth Vader in authentischer Atmosphäre nachzuspielen.«
(Video Games 4/1998, 67 von 100 Punkten)

»Das spielt sich wie in Zeitlupe. Die Bewegungen und Combos der Charaktere sind träge und uninteressant, die Machtkräfte machen das Spiel sehr unbalanciert. Luke kann sein Lichtschwert auf seinen Gegner werfen, was dem Opfer die Hälfte der Lebensenergie raubt. Dieses Move kann nicht geblockt werden und ist unvermeidbar. Frustrierend.«
(Gamespot.com vom 3.12.1997, 4,4 von 10 Punkten)

Genre: Beat 'em up
Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Veröffentlichung: 1997

Legendär, weil: ... die gesammelte Star-Wars-Prominenz antrat, um beim 3D-Prügelboom der Neunziger mitzumischen. Film-Trickwerkstatt Industrial Light & Magic übernahm das Motion-Capting der Spielfiguren.

Schlecht, weil: ... es null Sinn macht, dass sich die Heldencharaktere gegenseitig vertrimmen. Auch wenn man die Minimalhandlung ignoriert, nerven unausgewogene Spezialmanöver und eine träge Steuerung.

Fazit: Kuriose Star-Wars-Keilerei voller unfreiwilliger Komik – wenn Chewie den ollen Darth Vader abwascht, bleibt kein Auge trocken. Das kommt halt dabei heraus, wenn ein Spielgenre nicht zur Lizenz passt – und die Entwickler mit besagtem Genre keine Erfahrung haben.

Kampfstil in der Grauzone zwischen heller und dunkler Seite. Er basiert auf Studien der Macht und der Midi-Chlorianer, ohne besagte Macht direkt anzuzapfen. Dadurch können auch Normalsterbliche ohne Macht im Blut Teräs Käsi lernen, die bei der Jedi-Aufnahmeprüfung durchfallen – und diesen Machtangebern die Hucke vollhauen. Doch wie kam es dazu, dass diese bescheuerte Randidee 1997 im Mittelpunkt eines eigenen PlayStation-Spiels stand?

Das Imperium prügelt zurück

Was macht ein Imperator, wenn der Verlust seines Todessterns »das Galaktische Imperium ins Taumeln gebracht« hat? Einen neuen bestellen? Andere Karriereoptionen in Erwägung ziehen? Oder eine Teräs-Käsi-Kämpferin anheuern, um in Duellen führende Mitglieder der Rebellenallianz auszuschalten? Das ist ja auch erheblich günstiger, als das Imperium mit noch mehr TIE-Fightern und AT-ATs aufzurüsten, die sich dann ohnehin nur in der erstbesten Wäscheleine verheddern. Da schickt man lieber Arden Lyn auf Meuchelmord-Tour, ausgestattet mit einem galaxisweiten Interrail-Ticket und dem »Who is who« der Allianzhelden. Doch scheinbar hat Arden im Bekanntenkreis herumgeprahlt, vielleicht war auch das Selfie mit Darth Vader ein verräterischer Hinweis. Jedenfalls bekommen die Rebellen Wind von der Sache und bereiten sich auf diese neue Gefahr vor, indem sie schnell einen Teräs-Käsi-Volkshochschulkurs besuchen.

Es ist ja nicht immer große Literatur, die in den dramatisch scrollenden Eröffnungstexten die Rahmenhandlung einer Star-Wars-Geschichte darlegt. Die Ausmaße des Logik-Schwachsinn von Masters of Teräs Käsi sind aber etwas, das man sich in eine noch viel weiter entfernte Galaxis wünscht. Ein ehrlicheres Intro hätte so ausgesehen: »Der



Kämpferwahl für ein Zwei-Spieler-Duell. Han Solo gegen Chewie klingt nicht nur bekloppt, es spielt sich auch so.

Siegeszug von Beat 'em ups auf Konsolen scheint unaufhaltsam. Wir scheuen vor keiner Verbiegung zurück, um die heiligste Popkultur-Lizenz des ausgehenden 20. Jahrhunderts als Street-Fighter-Verschnitt zu verwursten.« Freie Wahl zwischen allen Spielfiguren ist im Genre üblich, bis hin zu identischen Charakteren, die sich gegenseitig versemeln. Was bei den nur sparsam mit Story ausgestatteten PlayStation-Konkurrenten wie Tekken oder Battle Arena Toshinden funktioniert, verursacht im Star-Wars-Kontext Stirnrunzeln: Warum verhaut Han Solo seinen Kumpel Chewbacca? Und wieso kämpft Boba Fett gegen Boba Fett – sind die Klonkriege nicht längst durch?

Capcom blitzt ab

Street-Fighter-Erfinder Capcom hat LucasArts den Floh ins Ohr gesetzt, dass Prügelgaudi und Star Wars zusammenpassen. Die japanische Firma arbeitet Anfang 1996 an ihrem ersten Beat 'em up mit Polyongrafik und sucht nach einem Alleinstellungsmerkmal, um gegen die starke Konkurrenz wie Segas Virtua Fighter zu bestehen. LucasArts schlägt das Angebot einer Kooperation aus, was politische Gründe hat: Auf Anordnung von George sollen Star-Wars-Spiele bevorzugt intern entwickelt werden, erst 1999 wendet man sich unter Entwicklungschef Simon Jeffery verstärkt Top-Studios zu.

Nachdem Capcom abbildet, bringen die Japaner ihr SF-Prügelspiel ganz ohne Star-Wars-Lizenz unter dem Namen Star Gladiator heraus (mancher Charakter schwingt verdächtig an Lichtschwerter erinnernde Waffen). Bei LucasArts glaubt man, so eine Art von Spiel auch selber entwickeln zu können – obwohl es weder mit dem Genre noch der PlayStation-Hardware praktische Erfahrungen gibt. Hat da jemand was von einem miesen Gefühl gesagt?

Schläge von der Schwester

»Wir erwarteten ständig, dass uns jemand von der Lizenzierungsabteilung sagt: »Ihr könnt nicht Prinzessin Leia gegen Luke kämpfen lassen!« oder so etwas in der Art. Aber darüber hat nie jemand etwas gesagt«, erinnert sich Grafiker Craig Rundles an die Entwicklung von Masters of Teräs Käsi. Die interne Überwachungsabteilung für Star-Wars-Treue moniert sich über Details wie



Der riesige Chewbacca geht erstaunlich geschmeidig in die Knie, um Boba Fett mit einem Fußfeiger zu überraschen.

Schulteremblem von Boba Fett, lässt aber den Blick für das große Ganze vermissen: »Vielleicht waren sie so sehr um mandalorianische Rüstung besorgt, dass es sie nicht kümmerte, dass Leia ihren Bruder verprügelt.« Das kann sie sogar im Bikini aus Die Rückkehr der Jedi-Ritter machen, denn die alternative Leia zählt ebenso wie Darth Vader oder ein generischer Stormtrooper zu den freischaltbaren Bonuscharakteren. Es gibt auch neue Spielfiguren wie Käsi-Koryphäe Arden Lyn und Tusken-Räuber Hoar. Den gamorreanischen Krieger Thok haben Fans mit gutem Gedächtnis vage aus Episode 6 in Erinnerung.

Doch Star-Wars-Magie will sich nicht einstellen, denn Masters of Teräs Käsi erzählt keine richtige Geschichte. Im Arcade-Modus prügeln wir uns der Reihe nach mit acht verschiedenen Gegnern, bei Duellen mit KI oder Mitspieler gibt es freie Charakterwahl. Die Steuerung bemüht sich um Komplexität, frustriert aber mit Trägheit und wackeliger Balance. Gegen manches übermächtige Spezialmanöver gibt es keine Abwehrmöglichkeit, mit den richtigen Tastenkombinationen und einer Portion Glück schlägt man sich schnell zum Abspann durch.

Wer zu spät kloppt

Die Entwicklung verlief weniger zügig, zwischen Projektbeginn und Veröffentlichung vergingen rund 18 Monate. Da hatte Capcom nicht nur längst sein Star Gladiator herausgebracht, inzwischen gab es im Genre auch hochkarätige Alternativen wie Bushido Blade. »Niemand bei Lucas hatte zuvor etwas auf der PS1 gemacht«, erklärt Craig Rundles. »Während wir Teräs Käsi entwickelten, lernten wir auch, wie man die Hardware programmiert und Grafiken auf ihr erstellt.« Das Endprodukt sieht im Rahmen der PlayStation-Möglichkeiten manierlich aus, man hat schon Schlechteres erlebt. Doch unter all den notdürftig zusammengeschusterten – und inspirierten Prügelklonen der Neunziger gibt es keinen Titel, dessen Charaktere so deplatziert wirken. Mit aller Macht wollte LucasArts ein Stück vom Kampfspielmarkt abhaben und verpasste dem Ansehen seiner Marke Star Wars ein blaues Auge. Hoffen wir nur, dass Teräs Käsi nach seiner Canon-Wiederaufnahme weniger Schaden anrichtet als damals in den Neunzigern. ★