INFOBOX

Erstveröffentlichung:
1996 (USA), 1997 (Europa, Japan)
Entwickler: LucasArts

Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig
Vertrieb: LucasArts
Genre: Action
Spieler: 1

N64-Klassik-Test: Shadows of the Empire

Kein Lichtschwert Du brauchst!

Trotz der sehr wenigen vorhandenen Spielen zum Konsolen-Release in Europa konnten Käufer sich ein echtes Lizenz-Brett mit der Konsole nach Hause bringen! Und der Titel bringt einen wunderbar frischen Story-Ansatz mit sich. Ihr spielt den in den Filmen nicht benannten Rebellen/Schmuggler Dash Rendar, welcher als guter Freund unseren allseits beliebten „He shot first"-Gauner Han Solo samt Gefolgschaft unterstützt. Die komplette Handlung spielt in der erweiterten Lore von Episode fünf: Das Imperium schlägt zurück und führt Euch durch verschiedene Planeten wie Hoth, Tatooine oder auch Ord Mantell. Ihr trefft und rettet nicht nur die bekannten Helden der „alten" Trilogie, sondern bekämpft auch bekannte „Kopfgeldjäger", sowie einen ebenfalls nicht im Film benannten Bösewicht namens Prinz Xizor. Die Geschichte wird in wunderbar gezeichneten, statischen Zwischensequenzen zwischen den Levels vorgetragen und erweitert das Universum um eine schicke Nebenhandlung zwischen Episode fünf und sechs.

Film oder Spiel, ich sehe keinen Unterschied!

Der Start des Spieles sollte in die Geschichte eingehen, als einer der besten Spiele-Präsentationen im jungen 3D-Zeitalter. Denn es geht sofort mit der Schlacht um Hoth los! Ihr setzt Euch in einen Snowspeeder und schützt die Rebellen bei der Evakuierung der Echo-Basis! Genau wie im Film, waschecht mit AT-ST und AT-ATs, welche altbekannt mit einem Schleppseil zu Fall gebracht werden müssen. All das spielt sich wahnsinnig gut, sieht hervorragend aus und bringt einen Gamer in das richtige tolle Star-Wars-Feeling!

Du kannst nicht allen gerecht werden, junger Padawan!

Dieses Anfangs-Momentum kann das Spiel jedoch nicht halten, denn direkt danach wird man mit dem „Hauptspiel" konfrontiert, den Third-Person-Levels. Und genau diese schwanken äußerst stark in der allgemeinen Qualität. Während die Flucht aus der Echo-Basis noch trotz des monotonen Levelaufbaus zu gefallen weiß, können spätere Levels wie der Gall Spaceport oder die Kanalisation der imperialen Stadt einem den letzten Nerv rauben. Durch den Mace-artigen Levelaufbau und der sich braun in grau wiederholenden Matschtexturen ist die Navigation anstrengend und leider recht spaßbefreit. Trotzdem weiß die Zugfahrt in Ord Mantell durch die tolle Präsentation sehr zu gefallen! Die Stärke des Spieles liegt tatsächlich in den Fahrzeug- bzw. Fluglevels. Egal ob die Schlacht um Hoth, den Kampf im Asteroidenfeld oder den Weltraum Dogfight – all das sieht nicht nur mit Abstand am besten aus, sondern macht unfassbar viel Spaß! Abgesehen von dem Swoop-Bike-Rennen auf Tatooine...

Meister, ich kann mich nicht bewegen!

Während sich alles aus dem Cockpit heraus anständig spielen lässt, sind die Ausflüge mit Dash Rendar alleine ein kleiner Kampf mit dem Controller. Der Gute steuert sich mit einem Steuerungskonzept-Mischling aus „modern" und „Tank-Steuerung"; wer vorher Super Mario 64 im Modulschacht stecken hatte, wird den immensen Unterschied merken. Der Held steuert sich so verkrampft und unpräzise, als würde er durchgehend auf einem Eishockeyfeld



Mit dem Snowspeeder *auf dem Planeten Hoth.*

ohne Schlittschuhe rutschen. Da einige Levels auch noch präzise Sprungmanöver von dem Spieler erwarten, muss man voll und ganz auf die schlaksige Steuerung eingehen. Dieser Umstand wird später mit einem Jetpac etwas gemindert, wobei man in der Luft ebenfalls keine allzu präzise Steuerung erwarten sollte. Grafisch ist das Spiel ebenfalls zweischneidig, manche Level bieten EyeCandys ohne Ende, andere wiederum verschmelzen in einem Einheitsbrei aus Matschtexturen und Ödnis. Beim Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik, denn dieser ist bestens auf das Modul gepresst worden und kann mit den bekannten Soundeffekten und tollem Soundtrack überzeugen!

Fazit

Star Wars: Shadows of the Empire ist ein Spiel der frühen 3D-Ära. Somit müssen sich die Spieler auf die typischen Kinderkrankheiten einstellen. Für Star Wars-Fans aber dennoch eine lohnenswerte Anschaffung, die auch heute noch Spaß macht.

Ruben Esch
Redakteur