[Additional information: https://bawue.museum-digital.de/object/107960 vom 2024/06/15]

Object:	Star Wars Trilogy Arcade
Museum:	Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info
Collection:	Arcade Sammlung des RetroGames e.V.
Inventory number:	0146

Description

Spielprinzip
In Star Wars Trilogy Arcade können Spieler die berühmtesten Missionen aus der originalen Star-Wars-Triologie nachspielen. Zu Beginn des Spiel wählt man zunächst die gewünschte Mission aus, welche jeweils aus mehreren Teilen besteht. In der ersten Mission aus "Eine neue Hoffnung" kämpft man als X-Wing-Pilot bei Yavis gegen imperiale TIE-Fighter und muß im zweiten Teil den Todesstern durch einen gezielten Schuß in den Lüftungsschacht zerstören. In der zweiten Mission aus "Das Imperium schlägt zurück" gilt es, per Raumgleiter die angreifenden AT-STs und AT-ATs auf Hoth möglichst lange abzuwehren. Nach dem Fall der Rebellenbasis muß sich der Spieler den imperialen Bodentruppen stellen, um sich zu Fuß zum Rasenden Falken durchzuschlagen. Die dritte Mission aus "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" beginnt mit der Düsenschlitten-Verfolgungsjagd auf Endor, bevor man sich wiederum zu Fuß zum Schildgenerator vorkämpfen muß, um schließlich einen AT-ST zu zerstören. Während des Spiels kann man zu bestimmten vorgegebenen Zeitpunkten den sog. Event-Knopf drücken, um sich Unterstützung wie etwa Geleitschutz durch ein X-Wing-Geschwader oder eine kampfwütige Gruppe von Ewoks zu holen. Nach zwei erfolgreich bestandenen Missionen erreicht man ein Zwischenspiel, bei welchem man mit dem Lichtschwert gegen Boba Fett kämpft. Hat man alle drei Missionen bestanden, so duelliert man sich zunächst mit Darth Vader und fliegt dann einen Angriff auf den zweiten Todesstern. Als typischer Vertreter eines Rail-Shooters übernimmt der Automat die komplette Bewegungssteuerung der Spielfigur; der Spieler kontrolliert lediglich die jeweiligen Waffen.

Technik
Der Automat verwendet das Sega-Model-3-System mit einer RISC PowerPC-CPU. Als Monitor wird ein 50-Zoll-Rückprojektionsbildschirm verwendet. Die Rückprojektionstechnik ermöglicht zwar eine große Bildfläche, doch brennen sich häufig angezeigte Bildelemente wie etwa das Star-Wars-Trilogy-Logo schon nach kurzer Zeit deutlich sichtbar in die Projektionsfläche ein. Die Ausgabe des Stereo-Tons wird von einem

zusätzlichen Subwoofer unterstützt. Der Spieler kontrolliert das Spiel mit einem Analog-Joystick mit zwei (funktionsgleichen) Knöpfen sowie einem separaten Event-Knopf. Leider verschleißen die Joysticks recht schnell, was insbesondere die Zwischenspiele mit dem Laserschwert schwer kontrollierbar macht. Der aufwendig gestaltete Automat ist schon von weitem durch seine farbigen Neonröhren erkennbar. Der große Bildschirm in Verbindung mit der sitzenden Position vermittelt neben dem wuchtigen Sound ein sehr starkes Gefühl, mittendrin im Spielgeschehen zu sein. Neben unserer "Deluxe Sit-Down"-Modell gibt es auch noch eine einfachere Standgehäuse-Variante mit konventionellem CRT-Monitor.

Hintergrund
Star Wars Trilogy Arcade ist zur Zeit der modernste und auch einer der größten Automaten in unserer Ausstellung. Das Spiel wurde zeitgleich mit der Special Edition der Original-Filme veröffentlicht und kann als direkter Nachfolger des 1993 erschienenen Star Wars Arcade gesehen werden. Bei allem Spaß als Jedi-Ritter hat das Spiel doch auch seine Schwächen: So erhält man etwa in der Endor-Mission für das Abschießen von Ewoks keine Bonuspunkte, sondern wird sogar mit Punkteabzug bestraft. Ein Programmierfehler?! Als typischer Vertreter eines Rail-Shooters übernimmt der Automat die Bewegung der Spielfigur von einer Spielszene zur nächsten. Die Interaktion des Spielers beschränkt sich daher auf das Zielen und Schießen, weshalb Arcade Rail-Shooter häufig mit Licht-Pistolen statt mit Steuerknüppeln ausgestattet sind. Das namensgebende Prinzip der automatischen Fortbewegung "wie auf Schienen" ist zugleich auch der am häufigsten vorgebrachte Kritikpunkt dieses Genres. Fairerweise schafft die Loslösung von der kontrollierten Spielfigurbewegung aber neue Möglichkeiten der Interaktion mit dem Spiel. Diese Möglichkeiten wären andernfalls durch die notwendigen komplexen Kontrollschemata nur von den versiertesten Arcadebesuchern handhabbar wären. Im Gegensatz zu Konsolenspielen müssen Arcade-Automaten jedoch auch von Gelegenheitsspielern unmittelbar begreifbar und spielbar sein, um sich finanziell zu rentieren. Ein anderer Vertreter des Rail-Shooter-Prinzips ist das etwas ältere und ebenfalls von Sega veröffentlichte House of the Dead in unserer Ausstellung. Moderne Rail-Shooter sind Rez für die Dreamcast- und Killer 7 für die Gamecube.

Basic data

Material/Technique:	
Measurements:	Deluxe/Themed (no motion)

Events

Created	When	1998
	Who	Sega
	Where	Japan

Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game