

Dossier

Star Fox / Starwing

Mai 2017



1

Cover der US-Version (oben) im Vergleich mit einer im europäischen Raum verkauften PAL-Version.



Star Fox / Starwing

Release: 1993 | Entwickler: Argonaut & Nintendo | Publisher: Nintendo | Genre: Railshooter



Inhalt

Star Fox oder Starwing?.....	3
1993 im spiehistorischen Kontext.....	3
Die Entwicklung	3
Die Geburt des MARIO-Chips.....	4
Story, Spielwelt, Charaktere: Westliche Technik und Nintendo-Flair.....	5
Grafik und Sound	6
Das Spiel und seine Mechaniken	7
Der Super-FX-Chip als Helferlein in weiteren SNES-Spielen	9
Star Fox 2: Das fertige Sequel, das nicht aus dem Hangar durfte.....	9
Weitere Zusammenarbeit und Trennung von Nintendo und Argonaut	10
Sequels des Post-SNES-Zeitalters	11
Neuveröffentlichungen von Star Fox?	11
Kleines Fazit.....	12
Wichtigste Credits des Spiels.....	12

Star Fox oder Starwing?

Warum hieß Star Fox bei uns Starwing? Dylan Cuthbert, einer der maßgeblich beteiligten Programmierer, erklärte das 2012 wie folgt¹: In Deutschland existierte eine Firma namens StarVox. Um Verwirrungen und rechtliche Probleme zu vermeiden, änderte Nintendo den Namen des Spiels für den europäischen Markt ab. Früher wurde angenommen, der Grund seien Spiele namens Star Fox für das Atari 2600 (1983) und diverse Heimcomputer (1987) gewesen. Auch das Sequel Star Fox 64 hieß hierzulande Lylat Wars, bevor man in der Folge schließlich zum weltweit einheitlichen Star Fox überging.

1993 im spieledhistorischen Kontext

- Firmengründungen von Take-Two Interactive und Nvidia
- Schließung von Epyx
- Im Konsolenbereich sind primär SNES und Mega Drive aktuell. Selbst für das NES erscheinen noch neue Spiele wie Mega Man 6 und Kirby's Adventure.
- Neue Konsolen: 3DO und Atari Jaguar
- Der PC liegt technisch deutlich vor den dominierenden (16-Bit-)Konsolen. 1993 erscheinen für den PC zum Beispiel:
 - o X-Wing
 - o Doom
 - o The 7th Guest
 - o Day of the Tentacle
 - o Sam & Max

Die Entwicklung

Der englische Entwickler Argonaut hatte sich in den 80er-Jahren vor allem mit den zwei Starglider-Spielen für Heimcomputer einen Namen gemacht: Auch hier gab es schon Weltraum-Kämpfe in Vektor- bzw. Polygongrafik. Mit dem Übergang in die 90er-Jahre kamen zwei Dinge zusammen: Argonaut wollte in den Konsolenmarkt, Nintendo hingegen interessierte sich für 3D-Spiele. Beide verfügten aber über wenig Kompetenz im Hinblick auf ihre jeweiligen Ziele. Also kam eins zum anderen, in diesem Fall Argonaut zu Nintendo.

Argonaut-Chef Jez San flog mit einer Version des Game-Boy-Spiels Eclipse 1990 zur CES in die USA, um es dort Nintendo zu zeigen. Bei Eclipse handelte es sich wie schon beim Starglider-Duo um ein 3D-Weltraum-Spiel. Nintendo war beeindruckt, schließlich hatte man selbst weder auf dem NES noch auf dem Game Boy etwas Brauchbares in 3D zustande gebracht. Es folgte eine Einladung in die

¹ Nintendo Life, nintendolife.com, 2012

Nintendo-Heimat Japan und San brach unter anderem mit dem damals erst 19 Jahre alten Programmierer Dylan Cuthbert dorthin auf.

Auch die Japaner rund um Shigeru Miyamoto waren hin und weg von Eclipse. Nintendo kaufte Mindscape die Publishing-Rechte für das Spiel ab und der damalige Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi ließ es wenig später in X umbenennen. Erstaunlicherweise wurde X schließlich nur in Japan veröffentlicht und ist heute wenig bekannt. Die Famitsu kürte es dennoch zu einem der vier einflussreichsten Game-Boy-Spiele aller Zeiten.

Kommen wir zurück zu Star Fox: Als Argonaut und Nintendo sich annäherten, stand das SNES noch in den Startlöchern. Nintendo zeigte der Argonaut-Division eine Version des Spiels Pilotwings, das ausgiebig Gebrauch vom sogenannten Mode 7 machte. Mode 7 erlaubte es, zweidimensionale Hintergründe zu drehen und zu skalieren – was für die damalige Zeit im Konsolenbereich beeindruckende Effekt ermöglichte. Allerdings war Nintendo nun auf den 3D-Geschmack gekommen und wollte, dass die „3D-Magier“ von Argonaut alles noch toller machten. Bis zum Release von Pilotwings waren aber nur noch wenige Monate Zeit – zu wenig, um das Spiel signifikant zu verbessern. Außerdem bemerkte Argonaut schnell, dass das SNES mit seiner langsamen CPU niemals schnell genug für ein ansehnliches 3D-Spiel mit Polygongrafik sein würde. Eine kreative Lösung musste her: ein Zusatzchip für das Modul.

Das Konzept der Zusatzchips in SNES-Spielen ist spieleshistorisch interessant, denn durch diese Ergänzungen auf der Platine wurden Spielinhalte möglich, die es ansonsten nicht gegeben hätte. Sie erlaubten also eine Art Hardware-Upgrade ohne neue Hardware. Mit den optischen Datenträgern späterer Konsolen war dies natürlich keine Option mehr. Sega versuchte im 16-Bit-Battle noch was Vergleichbares, brauchte aber bis 1994, um der Mega-Drive-Version von Virtua Racing den Sega Virtua Processor (SVP) zu verpassen, welcher der Konsole ebenfalls den Umgang mit Polygon-Grafik beibrachte. Virtua Racing blieb allerdings das einzige Spiel mit diesem in der Produktion sehr teuren Zusatzchip. Angedachte Portierungen von Virtua Fighter und Daytona USA wurden auf die Nachfolgekonsole Saturn verschoben, die (zumindest in Japan) auch bereits 1994 erschien.

4

Die Geburt des MARIO-Chips

Argonaut bekam von Nintendo also Zeit und Geld, um in Zusammenarbeit mit der befreundeten Firma Flair Technology einen Zusatzchip für SNES-Module zu entwickeln, der die Konsole in die 3D-Welt bringen sollte. Der Super-FX-Chip hieß ursprünglich MARIO-Chip, kurz für „Mathematical, Argonaut, Rotation, Input, Output“. Nun ja.

Was Argonaut dann auf Basis des fertigen Chips bastelte, war – wenig überraschend – ein Weltraum-Spiel. Allerdings, so gab Dylan Cuthbert viele Jahre später zu Protokoll², war es zwar das gewünschte 3D-Spiel, machte aber schlicht keinen Spaß. Cuthbert und Co. waren findige Programmierer, es fehlte aber ein talentierter Spieldesigner, der auf einer starken technischen Basis ein Spiel bauen konnte, das Nintendos Ansprüchen genügt oder die Investition in die Zusammenarbeit mit Argonaut gerechtfertigt hätte.

Es entstand eine kuriose Situation: Argonaut konnte auf Basis des FX-Chips kein starkes Spiel designen, Nintendos Programmierer wiederum konnten sich nicht schnell genug den Umgang mit dem Super-FX-Chip draufschaufeln. Also pendelten die Argonaut-Programmierer, ein Trio aus Dylan Cuthbert und dessen Kollegen Krister Wombell und Giles Goddard, zwischen England und Japan. Nachdem die Engine schließlich stand und zufriedenstellend performte, wurde unter weiterem technischem Support der Argonaut-Crew bei Nintendo in Kyoto das Spiel daraus, welches wir heute kennen.

Miyamoto selbst – unzufrieden mit dem Zustand des Spiels – machte aus einem Weltraum-Spiel mit offener 3D-Welt einen Railshooter. Er glaubte an den Mainstream-Appeal dieses Ansatzes, dem aber im Herbst 1992, also wenige Monate vor dem angedachten Release Anfang 1993, immer noch die Seelenlosigkeit eines nüchternen und technischen Raumschiffspiels im Weg stand.

Story, Spielwelt, Charaktere: Westliche Technik und Nintendo-Flair

Die Story-Prämisse des Spiels ist klassische Science-Fiction: Der Planet Corneria wird durch die Invasionspläne von Bösewicht Andross in seiner Existenz bedroht. Diese Geschichte wird im Intro in wenigen Sekunden vermittelt, in denen ein großes Kriegsschiff ein paar kleine Raumschiffchen schreddert. Andross ist übrigens ein Affe. So wie quasi alle relevanten Charaktere im Star-Fox-Universum anthropomorphe Tiere sind.

Hauptheld Fox McCloud ist ein Fuchs, seine Flügel männer sind der Vogel Falco Lombardi, der Hase Peppy Hare und eine Kröte mit dem schönen Namen Slippy Toad. Zur Entstehung von Fox gibt es die schöne Geschichte, dass Miyamoto von einer Fuchs-Statue in einem Schrein in Kyoto inspiriert wurde, deren rotes Halstuch auch Fox McCloud trägt. Die Spielfiguren wurden daraufhin in erster Linie von Takaya Imamura entworfen.

Fun Fact: Auf der Verpackung des Spiels sieht man die Helden als Puppen, die nochmal ganz anders wirken als ihre comicartigen Spielpendants. Der Grund: Miyamoto war ein Fan von Thunderbirds und anderen Puppenserien.

² Chris Kohler: [Power Up – How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life](#), 2005

Vorgesetzter des Star-Fox-Teams ist der Hund General Pepper, der vor den Missionen kurze Briefings in Textform erteilt und das Quartett schließlich mit dem kurzen Sprachsample „Good Luck“ verabschiedet. Auch innerhalb der Missionen spricht das Team miteinander, hier hört man aber nur (untertiteltes) Fantasielaut-Gebrabbel. Richtige Sprachausgabe beim Funkverkehr gab es erst bei Star Fox 64, daraus entstanden Memes wie Peppys „Do A Barrel Roll!“. Freilich erteilte Peppy diesen Ratschlag auch schon im ersten Star Fox – hier aber eben nur in Textform.

Auch viele Gegner trage tierische oder zumindest organische Züge: Es fliegen riesige Blechvarianten von Tausendfüßlern und Silberfischchen herum, am Ende des sogenannten Meteor-Levels wartet eine gewaltige Spinne als Endgegner, die im Spiel „Dancing Insector“ heißt. Nintendo war es offenkundig wichtig, Leben in das ansonsten aus abstrakten und kargen Raumschiffen und Welten bestehende Spiel zu bringen. Selbst die ikonischen Raumschiffe des Star-Fox-Teams, Arwings genannt, sind im Grunde nur ein paar Dreiecke. Erst durch seine fantasievollen Geschöpfe wird das Lylat-Sonnensystem zu einer faszinierenden Spielwelt.

Obgleich die Szenarien der Levels mit Asteroidengürteln, Raumstationen usw. typisch für ihr Genre sind, fühlt sich Star Fox sehr individuell an. Nintendo hat dem Spiel einen ganz eigenen Charakter verliehen, der sehr unterschiedliche Elemente, allen voran eine kalte Technikwelt und niedliche Tierfiguren, zusammenbringt.

6

Obwohl es wenige Monate zuvor noch eher schlecht um Star Fox stand, konnte die Veröffentlichung tatsächlich wie geplant im Februar (Japan), März (USA) bzw. Juni (Europa) 1993 erfolgen. Aus heutiger Sicht reichlich absurd: Das Spiel passte auf eine acht Megabit große Cartridge.

Grafik und Sound

Natürlich konnte auch der Super-FX-Chip keine Wunder vollbringen: Aus heutiger Sicht wirkt die Grafik von Star Fox wahnsinnig simpel, wobei der minimalistische Charme in gewisser Weise auch cool ist: Hindernisse bestehen gerne einfach mal aus rotierenden oder umfallenden Balken. Problematisch sind aus heutiger Sicht vor allem zwei Dinge: Die Framerate liegt gerade so auf spielbarem Niveau. Man muss häufig ein wenig vorausplanen, um sich an den ruckelnden Ablauf des Spiels anzupassen. Nichts baut sich auch nur eine Sekunde früher als nötig vor dem Spielerauge auf. Letzteres führt dazu, dass Kollisionen mit der Umgebung beim ersten Spielen kaum zu vermeiden sind. 1993 war das Gebotene freilich überragend und im 16-Bit-Segment konkurrenzlos.

So schlecht wie die Grafik gealtert ist, so zeitlos gut sind Musik und Soundeffekte: Das SNES war von CD-Qualität weit entfernt, bei Star Fox hört man aber immer wieder richtig bombastischen Orchestersound, der dramatische Stellen perfekt untermalt. Auch wenn es im Hinblick auf das über

die Grafik Gesagte kaum vorstellbar klingt: Das Spiel kann auch heute noch Gänsehaut erzeugen, wenn zum Beispiel ein Endgegner mit einer gleißend hellen Explosion in 1.000 Teile zerspringt und das Star-Fox-Team dann zu mitreißender Musik zur nächsten Mission aufbricht. Ganz toll bereits auch die Szene zu Spielbeginn, in der Fox und Co. durch den Tunnel hinaus nach Corneria fliegen.

Das Spiel und seine Mechaniken

Star Fox bietet keine direkt einstellbaren Schwierigkeitsgrade, stattdessen gibt es drei Flugrouten vom Startplaneten Corneria zum Zielplaneten Venom. Die drei Routen sind auf der Übersichtskarte zu Beginn des Spiels wählbar und werden in den unteren rechten Ecke als Level 1, Level 2 und Level 3 bezeichnet. Hat man sich für einen Weg entschieden, ist diese Entscheidung permanent, die späteren Einblendungen der Karte zwischen den Missionen dienen nur noch der reinen Illustration des Spielerfortschritts. Das Durchspielen aller drei Routen dauert kombiniert etwa zwei Stunden. Dementsprechend kommt Star Fox ohne Batterie oder eine Passwortooption – durch seinen geringen Umfang ist ein Durchspielen am Stück kein Problem. Es existieren zwei geheime Level: das „Black Hole“ und ein reichlich psychedelischer Abschnitt namens „Out of this Dimension“, [den man gesehen haben muss](#), um ihn sich vorstellen zu können.

Wir haben zuvor bereits erwähnt, dass Miyamoto das Spiel im Verlauf der Entwicklung zu einem Railshooter umstricken ließ, freies Erkunden der Umgebung ist also nicht möglich. Ungewöhnlich für das Genre ist, dass man die Fluggeschwindigkeit durch Turboschübe und Bremsen anpassen kann. Das ist auch nötig, denn man soll sich nicht auf gerader Linie durch die Levels ballern, sondern dabei auch möglichst elegant fliegen.

Dazu wurden zum Beispiel Tore in den Levels platziert: Nur wer es schafft, neben der Ballerei durch ein Set aus mehreren Toren zu fliegen, wird mit einem dann erscheinenden Extra belohnt. Das wichtigste Item sind die Verbesserungen des Standard-Lasers, der sich in zwei Stufen bis zum besonders starken Twin Blaster aufrüsten lässt. Bei dem Verlust eines Lebens fällt man auf den Standardlaser zurück. Außerdem gibt es Extraleben und Smart Bombs, hier Nova Bombs genannt.

Die Lebensenergie wird durch einen Balken repräsentiert und geht durch Feindbeschuss und Kollisionen verloren. Interessant ist, dass es ein rudimentäres Schadensmodell gibt: So können unabhängig voneinander beide Flügel des Arwings beschädigt werden. Eine solche Beschädigung setzt auch den Laser zurück, das Laser-Item „heilt“ dann zuerst die Flügel. Um die Flügel vor Kollisionen zu schützen, kann man den Arwing mit den Schultertasten um 90 Grad drehen. Ein doppelter Schultertastendruck löst hingegen eine Barrel Roll aus, die auch gegnerisches Feuer abwehrt.

Ringe in verschiedenen Farben liefern neue Arwing-Energie – gelbe Ringe liefern einen kleinen Schub, blaue Ringe bringen mehr Erholung. Das ganze Spiel arbeitet mit einem solchen Farbsystem, primär mit den drei Farben Rot, Gelb und Blau. Um im Polygonwirrwarr möglichst schnell zu vermitteln, was wichtig ist und was nicht, werden zum Beispiel Schwachstellen der Feinde durch rot-gelb blinkende Flächen hervorgehoben.

Über die Select-Taste kann man zwischen einer Außenansicht und einer Cockpit-Perspektive wechseln, das Spiel macht das hin und wieder auch automatisch. Die Außenansicht ist meist die klügere Wahl, weil sich so Kollisionen mit der Umgebung leichter vermeiden lassen. Bei Gefechten, die nicht auf Planetenoberflächen, sondern im All stattfinden, kann die Cockpit-Perspektive helfen, denn sie erlaubt genaueres Zielen.

Über den Funkverkehr hinaus werden die Flügelmänner Falco, Peppy und Slippy immer dann ins Spielgeschehen integriert, wenn ihnen ein Gegner am Heck klebt. Dann fliegen sie ausnahmsweise durch das Sichtfeld des Spielers, der ihre Verfolger abschießen kann. Klappt das nicht, verlieren die Flügelmänner Energie und scheiden schließlich sogar dauerhaft aus dem Spiel aus. Ihre Energie erholt sich zwischen den Missionen nicht.

Komischerweise sind Falco, Peppy und Slippy bei den Duellen mit den Endgegnern nie involviert, hier ist man als Spieler stets auf sich allein gestellt. Das mag daran liegen, dass einzig die Bosse eine signifikante Anzahl an Treffern einstecken und man hier manchmal mehrere Minuten mit Ballern und Ausweichen beschäftigt ist. Da hätte es wohl für unnötiges Chaos gesorgt, wenn zusätzlich die Mitstreiter durchs Bild flögen.

Nachdem der Boss eines Levels besiegt ist, melden sich die Kollegen – so sie denn noch leben – aber zuverlässig per Funk zurück, es gibt nochmal einen schönen Kameraschwenk und dann geht's per Warp-Schub in den nächsten Abschnitt – ein wunderbar emotionaler Moment, der selbst 24 Jahre nach Release noch funktioniert.

1993 ist Star Fox die beste Möglichkeit, auf Konsolen ein episches Weltraumabenteuer zu erleben. Klar, PC-Spieler bekommen im Februar 1993 schon X-Wing, ein leistungsfähiger PC kostet aber auch eine Menge Geld. Zudem bietet auch Star Fox ein gewisses Star-Wars-Flair: Gerade die Flüge durch enge Gänge von Raumstationen, an deren Ende ein abzuschießender Kern wartet, erinnern nicht von ungefähr an Luke Skywalkers schicksalhaften Ritt durch den Tunnel des Todessterns.

All das wäre nie möglich gewesen ohne den Super-FX-Chip. Dieser kleine Helfer wird dem SNES sicher noch zu vielen anderen Highlights verholfen haben, oder?

Der Super-FX-Chip als Helferlein in weiteren SNES-Spielen

Der FX-Chip kam in folgenden weiteren SNES-Spielen zum Einsatz:

- Drei Rennspiele (Dirt Racer, Dirt Trax FX und Stunt Race FX), von denen Stunt Race FX der populärste Titel war.
- Vortex (auch von Argonaut), ein Actionspiel mit großen, wandelbaren Robotern (vgl. Transformers)

Eine zweite, etwas leistungsstärkere Version des FX-Chips wurde später verbaut in:

- Winter Gold
- Doom (technisch trotz FX-Chip eher schwacher und heute kaum noch zu ertragender Port)
- Super Mario World 2: Yoshi's Island

Yoshi's Island nutzte zwar keine 3D-Umgebung, der FX-Chip half aber bei der Skalierung spritebasierter Objekte, zum Beispiel den teilweise sehr großen Endgegnern. Außerdem ermöglichte der Chip die Nutzung von zusätzlichen Hintergrund- und Vordergrund-Ebenen, um den Eindruck von mehr Tiefe zu erzeugen.

Der FX-Chip war nicht der einzige Zusatzchip in SNES-Modulen: Es gab eine Reihe weiterer Chips, auch in durchaus bekannten Spielen wie Super Mario Kart und Pilotwings (DSP), Mega Man X2 und X3 (CX4) oder Super Mario RPG (SA1). Der FX-Chip war aber der einzige Chip, den Nintendo aktiv im Marketing nutzte.

9

Star Fox 2: Das fertige Sequel, das nicht aus dem Hangar durfte

Die Entwicklung von Star Fox 2 begann kurz nach der Veröffentlichung des Erstlings. Das Spiel wurde auch fertiggestellt und sollte Mitte 1995 erscheinen, wurde aber trotz umfangreicher Preview-Coverage in Videospiegel-Magazinen schließlich beerdigt. 1995 war die Situation auf dem Hardware-Markt ganz anders als noch zwei Jahre zuvor: Nintendo wurde vom (schnellen) Erfolg der neuen 3D-Konsolen PlayStation und Saturn eingeholt und wollte einen starken Namen wie Star Fox nicht mehr in einem im Vergleich mit der neuen Hardware-Konkurrenz weit weniger beeindruckenden Nachfolger losfliegen lassen. Also steckt man fortan alle Energie in das N64-Sequel, auf das wir später noch eingehen.

Star Fox 2 war nicht das einzige in Arbeit befindliche FX-Chip-Spiel, das schließlich nicht mehr auf den Markt kommen sollte: FX Fighter (ebenfalls von Argonaut) sowie Comanche kennen wir zwar vom PC, die SNES-Fassungen mit FX2-Chip wurden aber eingestampft. Die Zeit des SNES war schlicht vorbei.

Eine japanische Version von Star Fox 2 leakte Jahre später schließlich ins Netz und existiert auch als übersetztes Rom. Dylan Cuthbert allerdings sagt, dass die geleakten Roms nicht das finale Spiel widerspiegeln und auf unfertigen Versionen basieren.

Nachtrag: Wie erst kurz nach der Aufzeichnung des Podcasts bekannt wurde, wird Star Fox 2 auf dem Ende September erscheinenden SNES Mini dabei sein. Blödes Timing!

Weitere Zusammenarbeit und Trennung von Nintendo und Argonaut

Die Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Argonaut war vertraglich nicht auf Star Fox beschränkt, stattdessen sollten mehrere Titel aus der Kooperation hervorgehen. Tatsächlich blieb es nach Star Fox aber bei Stunt Race FX, das 1994 erschien. Es war ein nettes Fun-Rennspiel im typischen Nintendo-Knuddel-Look, das aber einen weit weniger bleibenden Eindruck hinterließ als Star Fox und nie ein Sequel bekam.

Nachdem Star Fox 2 eingemottet wurde, pitchte Argonaut Nintendo noch einen 3D-Hüpfer, der für das N64 und mit Yoshi als Hauptcharakter hätte erscheinen sollen. Nintendo lehnte allerdings ab, Argonaut fand schließlich einen anderen Publisher und das Ganze erschien 1997 als Croc für PC, PlayStation und Saturn. Aus Dinosaurier Yoshi war Krokodil Croc geworden.

10

Neben einem Croc-Sequel machte Argonaut später noch durch einige Lizenztitel wie Alien: Resurrection (2000 / PS1) und zwei Harry-Potter-Spiele auf sich aufmerksam, bevor die Firma Mitte der 2000er schließen musste.

Und was wurde aus den an Star Fox direkt beteiligten Argonauten, also den Programmierern Dylan Cuthbert, Giles Goddard und Krister Wombell? Keiner aus dem Trio wurde nach dem Star-Fox-Intermezzo bei Argonaut alt. Giles Goddard blieb einige Jahre bei Nintendo und gründete schließlich in Japan das Entwicklerstudio Vitei, das immer mal wieder kleinere Titel für Nintendo-Plattformen gemacht hat, zuletzt 2016 Tank Troopers für den 3DS. Krister Wombell verließ Argonaut laut LinkedIn noch 1993 und arbeitet mittlerweile bei einer Firma namens Animoto in Singapur als Principal Software Engineer.

Dylan Cuthbert ging nach dem Ende der Zusammenarbeit mit Nintendo zu Sony, weil ihn die Hardware-Power der PlayStation reizte. 2001 gründete er in Kyoto Q-Games, die man vor allem durch verschiedene PS3-Spiele der PixelJunk-Reihe (Racers, Monsters, Eden, Shooter, SideScroller usw.) kennt. Im Auftrag Nintendos kam Cuthbert viele Jahre nach dem ersten Star Fox noch mal mit

der Serie in Kontakt: Q-Games entwickelte nicht nur Star Fox Command (2006) für den Nintendo DS, auch beim 2011er-Remake von Star Fox 64 für den 3DS war die Firma involviert.

Sequels des Post-SNES-Zeitalters

- Star Fox 64 (1996 / Nintendo 64 / Erstes „Rumble-Spiel“)
- Star Fox Adventures (2001 / GameCube / Letztes Nintendo-Spiel von Rare vor Kauf durch MS)
- Star Fox: Assault (2005 / GameCube / Entwickelt von Namco)
- Star Fox Command (2006 / DS / Entwickelt von Q-Games, siehe oben)
- Star Fox 64 3D (2011 / 3DS / Co-Entwickelt von Q-Games, siehe oben)
- Star Fox Zero (2016 / Wii U / Entwickelt von Platinum)

Fox McCloud hatte übrigens Auftritte in mehreren Teilen der Super-Smash-Bros.-Reihe.

Neuveröffentlichungen von Star Fox?

Nintendo hatte schon immer einen Hang dazu, seine Hits erneut auf den Markt zu bringen: In den Zeiten vor der digitalen Spieledistribution geschah dies meist in Form angepasster Neuauflagen: Ein Super Mario Bros. zum Beispiel gab es nicht nur auf dem Super Nintendo als Teil von Super Mario All-Stars, auch auf dem Game Boy Color wurde es als Super Mario Bros. Deluxe erneut veröffentlicht.

11

Auf dem Game Boy Advance ging man dann bereits zu schnöden Emulationen des Originalspiels über: Super Mario Bros. gab es als dort als „NES Classic“. Gekauft wurde es trotz fehlender Anpassungen – prima für Nintendo, so konnte man sich Verbesserungen schließlich einfach sparen.

Mit der Einführung der Virtual Console der Wii hatte Nintendo dann schließlich einen rein digitalen Vertriebskanal zur Verfügung, um seine alten Spiele wieder und wieder und wieder an den Mann zu bringen. Um beim etablierten Beispiel zu bleiben: Super Mario Bros. wurde über einen Zeitraum von fast sechs Jahren als Virtual-Console-Spiel für drei Plattformen – Wii, 3DS und Wii U – veröffentlicht.

Von Star Fox gibt es bis heute keinen Re-Release. Na sowas. Warum Nintendo Star Fox nie neu veröffentlicht hat, ist unklar. Grundsätzlich kamen allerdings gar keine Spiele mit FX-Chip für irgendeine Virtual-Console-Variante. Von klassischen Emulatoren wissen wir, dass FX-Spiele ein wenig anspruchsvoller in der Emulation sind. Außerdem haben SNES-Spiele für eine wirklich saubere Emulation ohnehin hohe Hardwarevoraussetzungen (vgl. Higan im PC-Bereich und SNES-VC-Releases, die mit dem New 3DS, nicht aber mit dem „Old 3DS“ kompatibel sind).

Aber Virtual-Console-Releases außen vor: Der FX-Titel Super Mario World 2: Yoshi's Island wurde als Super Mario Advance 3 für den GBA neu aufgelegt. Der GBA war die optimale Hardware für derlei SNES-Revivals: Beim Sound hatte der GBA zwar Nachteile, dafür war er ansonsten quasi ein tragbares SNES mit deutlich besseren 3D-Fähigkeiten. So zeigen beispielsweise die Ports von Doom 1 und 2 deutlich, wie überlegen der GBA dem SNES in dieser Hinsicht war. Nintendo hätte also auch Star Fox sicher nochmal raushauen können – wenn nicht für den GBA, dann zumindest für die späteren Handhelds der DS- oder 3DS-Familien. Aber Pustekuchen! So bleibt Star Fox bis heute SNES-Besitzern vorbehalten, zum Glück ist es günstig zu haben – für etwa zehn Euro kann man es bei eBay kaufen.

Nachtrag: Wie erst kurz nach der Aufzeichnung des Podcasts bekannt wurde, erlebt Star Fox seine erste Neuveröffentlichung auf dem Ende September erscheinenden SNES Mini. Wie wir schon sagten: sehr unglückliches Timing mit dieser Ankündigung!

Kleines Fazit

Tatsächlich hat man mit dem ersten Star Fox dann auch schon DAS Highlight der Reihe gespielt. Obwohl Star Fox 64 objektiv vieles schöner, größer und besser machte, hatte es nicht den Impact des ersten Teils. Star Fox bot 1993 einen Wow-Faktor, mit dem später vielleicht die ersten PlayStation-1-Spiele wie Ridge Racer oder in jüngerer Vergangenheit VR-Erfahrungen mit Oculus Rift, HTC Vive und Co. mithalten konnten. Nintendo hat ein erstaunlich geringes Interesse daran gezeigt, Star Fox so umfassend zu beackern wie viele andere seiner Marken. Es wäre schön, auf der Switch irgendwann mal ein richtig gutes, richtig neues Star Fox zu sehen. Gerne auch mit einem Multiplayer-Modus wie in Star Fox 64.

12

Wichtigste Credits des Spiels

Executive Producer:	Hiroshi Yamauchi
Producer:	Shigeru Miyamoto
Director:	Katsuya Eguchi
Assistant Director:	Yoichi Yamada
Programmed By:	Dylan Cuthbert, Giles Goddard & Krister Wombell
Graphic Designer:	Takaya Imamura
Music Composer:	Hajime Hirasawa
Sound Effects:	Koji Kondo
Super FX Staff:	Jez San, Ben Cheese, Richard Clucas, Satoshi Mishiumi, Hironobu Kakui