

Andreas Rauscher

Modifikationen eines Mythen-Patchworks. Ludonarratives Worldbuilding in den *Star Wars*-Spielen

Abstract

The article examines the *Star Wars* galaxy as a prototype of transmedia worldbuilding strategy. In contrast to closed authored transmedia worlds such as *The Lord of the Rings* or *The Matrix*, the *Star Wars* universe created new kernels that distanced themselves from the segments authorized by self-proclaimed auteur and producer George Lucas. One of the most significant examples of the so-called Expanded Universe provides the role-playing video game *The Old Republic* (2011–). This branch of the pop-cultural mythological patchwork is discussed in relation to the analytic model of transmedia world established by Susana Tosca and Lisbeth Klastrup, extended by Michael Bachtin's chronotopos of adventure time in order to enable a more differentiated terminology for temporary aspects of Massive Multiplayer Online Role Playing Games.

Der Aufsatz untersucht das auf der 1977 begonnenen Filmreihe basierende *Star Wars*-Universum als einen Prototypen des Transmedia Worldbuilding. Im Unterschied zu in sich geschlossenen, von einzelnen Autor/innen geprägten Welten wie *The Lord of the Rings* oder *The Matrix* schafft das eigendynamische *Star Wars*-Universum neue Kernels als erzählerische Kerneinheiten, die sich von den ursprünglich von George Lucas kreierte und auteurisierten Segmenten lösen können. Eines der prägnantesten Beispiele des Expanded Universe bildet das Online-Rollenspiel *The Old Republic* (2011–). Dieser Ableger des popkulturellen Mythen-Patchworks wird auf der Basis des von To-

sca und Klasturp entwickelten Modells zur Analyse transmedialer Welten diskutiert, die Erweiterung des Modells um Bachtins Chronotopos der Abenteuerzeit soll zusätzlich eine differenziertere Betrachtung der zeitlichen Aspekte von Online-Rollenspielen ermöglichen.

1. Imaginäre Recherchen

Auf einer Pressekonferenz des Münchner Filmfests sinnierte der Regisseur William Friedkin 2007 über das Scheitern des New Hollywood: »Well, you can't research a galaxy far, far away«. Dieser Seitenhieb bezog sich auf den Schauplatz des *Star Wars*-Universums, jener Filmreihe seines Kollegen George Lucas, die der Ansicht orthodoxerer Filmfreund/innen zufolge in den 1970er Jahren das Schicksal der um einen anderen Blick auf die US-amerikanische Wirklichkeit bemühten Bewegung ambitionierter Regisseur/innen aus dem New Hollywood besiegelte (vgl. BISKIND 2000).

Ein Jahr später erklärte der Gamedesigner und Schriftsteller Drew Karpyschyn hingegen in einem Interview mit dem Online-Magazin *The Escapist* über seine Arbeit an den im *Star Wars*-Universum angesiedelten *Knights of the Old Republic*-Videospielen: »We did a lot of research, and finally came up with a spot on the timeline that gave us the freedom we needed, but also fit into the existing *Star Wars* universe« (SWEENEY 2008: o.S.). Weshalb berichtet Drew Karpyschyn von seiner Arbeit an einem Videospiel, als hätten er und seine Kolleg/innen vom kanadischen Studio BioWare geschichtswissenschaftliche Recherchen betrieben, während für William Friedkin *Star Wars* offensichtlich den Inbegriff eines filmischen Simulakrum bildet?

Nach dem Überraschungserfolg der 1977 begonnenen *Star Wars*-Saga¹ kehrte das zuvor von einer kreativen und kommerziellen Krise erschütterte Studio-System Hollywoods mit Hilfe von Blockbuster-Produktionen zur bewährten Routine zurück. Der Einfluss der nach dem Vorbild europäischer Autorenfilme um eine individuelle künstlerische Handschrift bemühten Autoren wurde zunehmend reduziert. Stattdessen rückten effizient vermarktbarer High-Concept-Formeln, nach denen sich der Inhalt eines Films auf einige wenige, möglichst attraktive Sätze beschränken sollte, in den Mittelpunkt. Die Studios übernahmen jene Strategie, mit der sich der selbst aus dem Umfeld des New Hollywood stammende George Lucas seine kreative und finanzielle Unabhängigkeit sicherte. In einem für die damaligen Verhältnisse ungewöhnlichen Deal hatte er sich die Rechte an sämtlichen Merchandising-Artikeln und potentiellen Prequels und Sequels seines Films *Star Wars* (1977), der später mit dem Zusatz *Episode IV. A New Hope* versehen wurde, gesichert.

Der Widerstreit zwischen den Positionen Friedkins und Karpyschyns verweist auf eine Dialektik, die maßgeblich den Diskurs über Formen des

¹ In Deutschland in den 1970er und 1980er Jahren ursprünglich als *Krieg der Sterne* bekannt geworden, seit den 1990er Jahren wird zunehmend der internationale Titel verwendet.

Transmedia Storytelling im Spannungsfeld zwischen kulturindustrieller Kontrolle (vgl. BROOKEY 2010) und kollektiver Kreativität (vgl. JENKINS 2006; DUNCOMBE 2007) prägt. *Star Wars* gilt als über New Hollywood hereinbrechender Schwanengesang, doch zugleich beeinflusste die zwischen 1977 und 1983 als Mittelteil einer auf neun Filme angelegten Saga entstandene erste Trilogie² das gegenüber Genrevariationen aufgeschlossene Selbstverständnis einer neuen Generation von Cinephilen, über deren Umgang mit den *Star Wars*-Spielzeugfiguren der Medienwissenschaftler Henry Jenkins schreibt: »The action figures provided this generation with some of their earliest avatars [...] enabling them to physically manipulate the characters to construct their own stories« (JENKINS 2006: 147). Kaum ein anderes kulturelles Phänomen verdeutlicht die Eigendynamik und die Wechselspiele transmedialer Welten so prägnant wie die Filme, Videospiele, Romane, Comics, Spielzeugfiguren und Fan Fiction umfassende *Star Wars*-Saga. Im popkulturellen *Star Wars*-Mythen-Patchwork werden seit beinahe vierzig Jahren die Konflikte zwischen der Vermarktung eines Franchise und dessen Appropriation durch unterschiedliche Fan-Fraktionen (vgl. BROOKER 2002), zwischen der stilistischen Deutungshoheit eines Regisseurs und Produzenten, der von einem abgeschlossenen Œuvre ausgeht und sich selbst als Vorsitzender eines millionenschweren Unternehmens noch auf die *politique des auteurs* der französischen Nouvelle Vague beruft, und der kollektiven Autorenschaft diverser Schriftsteller/innen, Gamedesigner/innen und Comiczeichner/innen verhandelt.

Um die auf narrativen Akzentverschiebungen basierenden ludischen Modifikationen der *Star Wars*-Galaxis im transmedialen Kontext genauer zu erfassen, wird in einem ersten Schritt die durch die mittlere *Star Wars*-Trilogie paradigmatisch realisierte Verknüpfung zwischen einem klassischen Kultfilm und einer eigendynamischen Spielart des Transmedia Storytelling betrachtet. Die nicht zwangsläufig linear organisierten Points of Entry der *Star Wars*-Storyworld gestalten sich nicht nur hinsichtlich der narrativen Schemata und deren Variationen in Filmen, Comics und Romanen transmedial, sondern auch in ihrer ludischen Adaption in Brettspielen, analogen Pen-and-Paper-Rollenspielen und Videospielen. In der Ausgestaltung der Storyworld als Simulation ergeben sich schließlich Settings, die transmediale Genrepasagen zwischen Storytelling und Spielen als hybrides Grundprinzip realisieren. Abschließend wird ergänzend zu den von Susana Tosca und Lisbeth Klastrop 2004 erarbeiteten Kategorien zur Analyse transmedialer Welten (vgl. KLASTROP/TOSCA 2004) in einem Ausblick der von Michail Bachtin geprägte Begriff des Chronotopos (vgl. BACHTIN 2008) zur Analyse der Modifikationen des transmedialen Worldbuilding innerhalb des von dem Setting der ursprünglichen Filme weitgehend entkoppelten Rollenspiels *The Old Republic* (2011–) diskutiert (vgl. auch SCHRÖTER/THON 2014).

² Die erste *Star Wars*-Trilogie umfasst die Filme *A New Hope* (1977), *The Empire Strikes Back* (1980) und *Return of the Jedi* (1983). Sechzehn Jahre später entstanden die als Vorgeschichte konzipierten Filme *The Phantom Menace* (1999), *Attack of the Clones* (2002) und *Revenge of the Sith* (2005). Eine weitere Trilogie, die in unabhängige Spin-Offs überleiten soll, beginnt mit der für 2015 angekündigten *Episode VII*.

2. Das Franchise als Kult(urindustrielle) Immobilie

In einem Aufsatz über TV-Kultserien benennen die Medienwissenschaftler Sergio Angelini und Miles Booy in Anlehnung an Umberto Eco drei Kriterien, die ein Artefakt in ein Kultphänomen verwandeln: Sie müssen als lebendige, von ihren Autor/innen entkoppelte Textualität wahrgenommen werden, eine vollständig eingerichtete, bewohnbare Welt offerieren und über einzelne Segmente, die wie markante Dialogzeilen oder bestimmte Dress-Codes entnommen und eigenständig fortgeführt werden können (ANGELINI/BOOY 2010: 19). Klassische Kultfilme von *Casablanca* (1943) über *The Rocky Horror Picture Show* (1976) und *Blues Brothers* (1980) bis hin zu *The Big Lebowski* (1997) verfügen über diese Qualitäten, wie die in der Popkultur omnipräsenten Anspielungen, die ritualisierten Aufführungen der Filme und die mit ihnen fest assoziierten Outfits verdeutlichen. Ein wesentlicher Unterschied zur Eigendynamik des Transmedia Storytelling besteht jedoch darin, dass die aktive Beteiligung des Publikums keinen Einfluss auf die fest vorgegebene Handlung ausübt. Im Unterschied zu seriellen Strukturen in den vom Fernsehen ausgehenden Kult-Franchises *Star Trek* (seit 1966) und *Doctor Who* (seit 1963), die im Verlauf der weiteren Staffeln und Spin-Offs auf Vorlieben der Fans eingehen oder durch selbstkritische Revisionen die eigenen Grundlagen hinterfragen können,³ folgen die in sich abgeschlossenen Filme einem ritualisierten Ablauf, der sich nicht verändern lässt: Humphrey Bogart und Ingrid Bergman wird am Ende von *Casablanca* immer nur noch Paris bleiben, Tim Curry wird als exzentrischer Gastgeber des Transsylvanischen Kongresses Frank'N'Furter von seinen Bediensteten erschossen werden und der Dude wird weiterhin über einem White Russian seinen Teppich vermissen, der es richtig gemütlich gemacht hat. Bezeichnenderweise gelten die Sequels zu traditionellen Kultfilmen wie das ambitionierte, aber kaum bekannte als Fortsetzung der *Rocky Horror Picture Show* angelegte Musical *Shock Treatment* (1980) oder der erneut von John Landis inszenierte *Blues Brothers 2000* (1998) als filmhistorische Kuriositäten.

Die Faszination der klassischen Kultfilme besteht nicht im weiteren Ausbau der darin entworfenen Storyworld, sondern in deren wiederholten ritualisierten Aneignung innerhalb des Zuschauerraums durch Kostümierungen und Performances. Mit *Star Wars* veränderten sich die Parameter eines Kultfilms. Zwar bildete der Detailreichtum, sowohl in Hinblick auf die Aufnahmen an entlegenen Orten wie der Wüste von Tunesien oder auf den Gletschern Finnlands als auch im Einsatz der innovativen visuellen Effekte, nach wie vor einen besonderen Reiz des Films. Im Gegensatz zu älteren Kultfilmen erwiesen sich die ständigen Hinweise auf Ereignisse, Personen und Orte im imaginären Off jedoch als nahezu genau so interessant und als die Vorstel-

³ Ein aussagekräftiges Beispiel für die kritische Reflexion der eigenen Seriengeschichte wäre beispielsweise die Ablösung des eigenmächtig handelnden Captain Kirk (William Shatner) aus der *Star Trek – Original Series* (1966-1969) durch den intellektuellen und anstelle von Cowboy-Diplomatie auf diskursive Vermittlung setzenden Captain Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) in *Star Trek – The Next Generation* (1987-1994).

lungskraft der Fans im gleichen Maße befördernde Anschlussstellen wie die vor der Kamera gezeigte Handlung. Die lediglich in einer Dialogzeile erwähnten Klon-Kriege beförderten Spekulationen über die Vorgeschichte des als geheimnisvoller Eremit auf dem Wüstenplaneten Tatooine lebenden Jedi-Ritters Obi-Wan Kenobi. Mit dem von Irvin Kershner inszenierten und von Lawrence Kasdan in Zusammenarbeit mit Leigh Brackett verfassten Sequel *The Empire Strikes Back/Das Imperium schlägt zurück* (1980) avancierte die suggestive Verführungskraft der gezielt lancierten Leerstelle zum Stilprinzip. Mit den am Zen-Buddhismus orientierten Exegesen des Jedi-Meisters Yoda wurde eine weitaus komplexere Philosophie der Jedi-Ritter/innen skizziert, als es *A New Hope* hätte erwarten lassen. Die Wolkenstadt Bespin deutete ähnlich wie die bizarre Kantine im Vorgänger eine ganze Subkultur der Schmuggler/innen und Abenteurer/innen an. Der später als Kultfigur gehandelte Kopfgeldjäger Boba Fett integrierte Motive aus anderen Genres, vom Italo-Western bis hin zu den Superhelden-Comics, an die seine mit mehr Finessen als das Kostüm Batmans ausgestattete Rüstung, inklusive Raketen-Rucksack und Harpune, erinnerte. Dass sich der finstere Darth Vader als Vater des Helden Luke Skywalker erwies, deutete eine weitaus dramatischere Vorgeschichte des Charakters an, als es die vergleichsweise einfache Figurenzeichnung als exzentrischer Schurken-Sidekick im ersten Film erwarten ließ. In der Terminologie des Game Designs ließe sich *The Empire Strikes Back* als ein Hub, ein transitorischer Bereich zum Übergang zwischen verschiedenen Arealen der Spielwelt, beschreiben (vgl. CO 2006: 82-83).

Mark J.P. Wolf bemerkt in seiner Studie über *Building Imaginary Worlds*, dass fiktive Welten zwangsweise unvollständig seien (vgl. WOLF 2012: 38). In seiner Untersuchung weist er darauf hin, dass *Star Wars* als eine offene Welt funktionieren würde,

in which canonical material is still being added; such a world is still growing and developing, as it accrues more information, detail, and narrative. In an open world, an author is also free to change material or the canonical status of material, for example, when retconning occurs. (WOLF 2012: 270)

Diese Ausbauprozesse konzentrieren sich im Gegensatz zu einer abgeschlossenen Welt, wie beispielsweise die von J.R.R. Tolkien als Werk eines Autors/einer Autorin konstruierten Chroniken von Mittelerde, weniger auf einen in den Details jederzeit neu konfigurierbaren Kanon, sondern vielmehr auf die möglichen Erweiterungen und ausgestaltbaren Hintergrundgeschichten, seien es einzelne Charaktere, Milieus oder ganze Welten. Nicht die von Wolf genannten, schon beinahe wie die Karikatur einer Nerd-Debatte anmutenden Fragen nach der Wasserversorgung auf dem Wüstenplaneten Tatooine oder nach der exakten Größe des Raumschiffs Millenium Falcon (vgl. WOLF 2012: 39 ff.) wecken das Interesse an weiteren Hintergründen des *Star Wars*-Universums, sondern wie in den umfassend vernetzten Comicuniversen der Verlage von Marvel und DC geht es um die potentielle Ausgestaltung eines weiteren Bausteins der angedeuteten Mythologie.

Die weiterführenden Anschlussstellen von *The Empire Strikes Back* reichen von Darth Vaders in der Prequel-Trilogie thematisierter Vorgeschichte, über die in Rollenspielen vertiefte Philosophie der Jedi und den in Romanen geschilderten Abenteuern von Han Solo und Lando Calrissian als junge Schmuggler bis hin zum ludonarrativen Potential von Boba Fett, der sich von einer der populärsten Spielzeugfiguren zum Protagonisten in eigenen Comics und einem zentralen Charakter in diversen zeitlich nach den ursprünglichen Filmen angesiedelten Romanen entwickelt hat. Seinen von George Lucas angeordneten, nicht sonderlich ruhmreichen Tod im Schlund eines Sandmonsters in *Return of the Jedi* (1983), dem letzten Teil der mittleren Trilogie, revidierten innerhalb kurzer Zeit diverse Comics und eine Kurzgeschichte, die die Flucht des resistenten Kopfgeldjägers aus dem Schlund des ihn tausend Jahre verdauenden Sarlaccs schilderten. Gerade diese als Korrektur des offiziellen Kanons initiierte und schließlich von Lucas selbst im Audiokommentar zur DVD von *Return of the Jedi* widerwillig anerkannte Erzählung verdeutlicht, dass transmediale Welten, darin durchaus filmischen, ludischen und literarischen Genrekonzepten vergleichbar, über ihre eigenen, franchisespezifischen Regeln verfügen können.

Jens Eder definiert in seinem Konzept der »transmedialen Imagination« Leerstellen treffend als maßgeblich durch die Rezipient/innen bestimmte Lücken:

Was als imaginativ zu füllende »Informationslücke«, »Unbestimmtheitsstelle« oder »Leerstelle« gelten soll, ist letztlich nur rezeptionsseitig zu bestimmen, weil jede solche Bestimmung von den Erwartungen, Interessen und Wünschen der Zuschauer abhängt. (EDER 2012: 213)

Gerade in dieser Hinsicht unterscheidet sich die *Star Wars*-Saga als teilweise über Jahrzehnte fortgeführter kommunikativer und kreativer Prozess zwischen Publikum und Produzent/innen vom transmedialen Gesamtkunstwerkcharakter der *Matrix* (1999-2003), deren Ausformungen, von den drei Kinofilmen über die Comics und Animationsfilme bis hin zum Videospiel zeitgleich von den Wachowski-Geschwistern als Urheber/innen betreut wurden. Im *Star Wars*-Universum wurden hingegen einige in den Filmen der 1970er und 1980er Jahre en passant angedeutete Handlungsfäden erst Jahrzehnte später weiter verfolgt, nachdem sie von einigen Fans als potentiell interessante Leerstellen deklariert wurden. George Lucas unterschätzte in der Umsetzung der Prequel-Trilogie die Eigendynamik des eigenen Universums, indem er versuchte sämtliche Lücken, selbst wenn sie gelegentlich noch so absurd erschienen, auszufüllen. Sowohl die Herkunft Boba Fetts als Klon als auch die Konstruktion C3POs durch den jungen Anakin werden in den Plot integriert. Lucas zielte auf den für in sich abgeschlossene Hollywood-Produktionen charakteristischen Effekt der »Closure«, ohne zu bemerken, dass die Attraktivität des von ihm initiierten Universums gerade in der spielerischen Offenheit besteht, die Ausflüge in eine Vielzahl von Genre-Settings und in die Biographie unterschiedlichster Charaktere erlaubte. Vermeintliche Inkonsistenzen wie beispielsweise die Diskrepanz zwischen die auf zwei Sith-Lords beschränkte

Rolle der dunklen Seite in den Filmen im Vergleich zu ganzen Sith-Kulturen in den Comics, Romanen und Videospielen, erscheinen weniger als erzählerisches Versäumnis, sondern als Ausgangspunkt für weitere Erzählungen, die vergleichbar einer Oral History stets um neue Quellen und Fundstücke erweitert werden können. Die in den Filmen auf zwei beschränkte zulässige Anzahl der Sith Lords wurde durch eine Romanserie um den dogmatischen Darth Bane korrigiert. Derartige Modifikationen, die narrative Begründungen für Regeländerungen innerhalb der diegetischen Welt offerieren und im Unterschied zu den Filmen einen Antihelden/eine Antiheldin in den Mittelpunkt der Handlung rücken, bestimmen den Reiz des *Star Wars*-Universums als Mythen-Patchwork und deuten das für das Expanded Universe zentrale ludonarrative Potential an.

3. Vom Theme Park zur popkulturellen Psychogeographie

Die stets erweiterbare imaginäre Sternenkarte der *Star Wars*-Galaxis bewegt sich zwischen einem Vergnügungspark der Genrevariationen, von Western (Tatooine) und Fantasy (der von Yoda bewohnte Sumpfplanet Dagobah) bis hin zu Abenteuerszenarien (die Häfen der Schmuggler/innen von der Wolkenstadt Bespin) und einem futuristischen Großstadtdschungel (der von *Metropolis* und *Blade Runner* gleichermaßen inspirierte Stadtplanet Coruscant), und einer popkulturellen mentalen Psychogeographie. Guy Debord und die französischen Situationist/innen bezogen diesen Begriff in den 1950er Jahren ursprünglich auf den Zusammenhang zwischen Stadtlandschaften und der Mentalität deren Bewohner/innen: »Psychogeography could set for itself the study of the precise laws and specific effects of the geographical environment, consciously organized or not, on the emotions and the behavior of individuals« (DEBORD 1955: 5). Angesichts der detaillierten Beschreibung seit Jahrzehnten ausgestalteter fiktionaler Schauplätze wie Tatooine und dem Stadtplaneten Coruscant und ihrer spielerischen Navigierbarkeit haben diese selbst den Charakter einer imaginären Psychogeographie angenommen, die weniger als Fluchtbewegung vor den Widrigkeiten des Alltags dient, sondern mit gesellschaftlichen Befindlichkeiten gekoppelt ist. Die Tristesse der Farmen in der Wüste von Tatooine sagt ebenso wie die Biedermeier-Idylle der Tolkien-Hobbits einiges über die darin reflektierten Emotionen der Spieler/innen und Zuschauer/innen aus. Die *Star Wars*-Galaxis funktioniert auf einer ersten Ebene als ständig erweiterter Vergnügungspark, dessen Oberflächlichkeit jedoch durch die eigendynamische Erkundung eines imaginären Alltags im Expanded Universe eine Qualität bekommt, die über das von William Friedkin kritisierte Spiel mit postmodernen Oberflächenreizen hinausgeht. Durch die enzyklopädische Ausgestaltung der Settings wird schließlich tatsächlich die Recherche nach neuen Schauplätzen für Geschichten und bisher nicht ver-

wendeten Figurenkonstellationen, von der Drew Karpyschyn im Interview berichtet, möglich.

An anderer Stelle habe ich bereits ausführlicher diskutiert, wie sich im transmedialen Kosmos des *Star Wars*-Universums die Bedeutung der eine Geschichte konstituierenden Kernels und der zu diesen variablen Satellites verschieben lässt, bis aus für die ursprüngliche Handlung nicht sonderlich relevanten Hintergrundinformationen eigene neue Kernels als Zentren weiterer narrativer Zyklen entstehen (vgl. RAUSCHER 2012). Dass die Rebellenbasis auf dem Dschungelplaneten Yavin IV, die im Finale von *A New Hope* gegen den herannahenden Imperialen Todesstern verteidigt wird, einige Jahrhunderte zuvor das Zentrum eines geheimen Sith-Kults war, spielt für den Plot und selbst die Background Story der Filme keine Rolle, in der Comicreihe *Tales of the Jedi*, den Romanen von Kevin J. Anderson und den Videospielen der *Knights of the Old Republic*-Reihe kommt der Gefolgschaft des dunklen Lords Exar Kun hingegen eine entscheidende Bedeutung zu. Diese transmedialen Ausgestaltungen können auf das mediale Vorwissen aus den Filmen zurückgreifen und davon ausgehen, dass die Leser/innen oder Spieler/innen eine Vorstellung von den antiken Tempeln im Dschungel von Yavin haben, auch wenn sich deren Erscheinungsbild in den Filmen auf eine rein dekorative Funktion beschränkt.

Im Unterschied zur traditionellen strukturalistischen Vorstellung eines festen Kerns, wie ihn das Modell der als Monomythos unveränderlichen Heldenreise impliziert, ermöglicht dessen Auflösung im transmedialen Patchwork eine Vielzahl an neuen Variationen. Zwar positionieren sich die Anfänge des Expanded Universe noch in einer deutlichen vertikalen Hierarchie gegenüber den als Kern der Saga gehandelten Filmen, doch mit dem sukzessiven Ausbau der Storyworld entstanden neue Segmente, die sich immer weiter von der filmischen Grundlage entfernten. Vergleichbar mit den dynamischen, prozessualen und diskursiven Transformationen eines Genres, das nicht mehr als feste Struktur verstanden wird, ermöglichen diese Akzentverschiebungen Inversionen und Abweichungen von der ursprünglichen einfachen Gegenüberstellung von Gut und Böse. In einer detaillierten Analyse, die als Band der Einführungsreihe *Modern Classics* des British Film Institute erschien, weist der Medienwissenschaftler Will Brooker darauf hin, dass sich durch die Prequels ein anderes Weltbild als in der ursprünglichen Trilogie ergebe. In der ästhetischen Analyse betont er die Ähnlichkeiten zwischen der abschließenden Rebellen-Zeremonie in *A New Hope* und dem Aufmarsch der Klonarmee am Ende des Prequels *Attack of the Clones* (2002):

This is the pattern suggested by Lucas's saga as a whole – not a straight clash between good and evil, or even the character arc of Anakin Skywalker's rise, corruption and salvation, but a cycle between apparently oppositional but in fact worryingly similar social structures, the Empire and the Republic. Corruption, within Lucas's model, does not appear from the outside, but festers within, emerging when a complacent society allows it to flourish; it can rise again if it is not checked and controlled. (BROOKER 2009: 81)

Lucas' Erweiterung der Saga um den Aufstieg des Imperiums und die Verwandlung von Anakin Skywalker in Darth Vader in den Prequels deutet ebenso wie verschiedene Segmente des Expanded Universe einen zyklischen Wechsel zwischen der in *A New Hope* noch säuberlich getrennten hellen und dunklen Seite der Macht an. Die in den Romanen geschilderte Allianz zwischen Rebell/innen und den Überresten des Imperiums erinnert an vergleichbare diplomatische Annäherung zwischen ehemaligen Feinden im Universum der *Star Trek*-Serien. Diese Ambivalenzen weisen Parallelen zu den Variationsmöglichkeiten offen angelegter Spielregeln auf. Die Ludifizierung der *Star Wars*-Galaxis resultierte in einer horizontalen Erweiterung der Storyworld, die parallel zur vorgegebenen Handlung der Filme existieren konnte. Die Handlungsmöglichkeiten beschränkten sich nicht mehr auf die einfache ludische Wiederholung einzelner Sequenzen, wie sie sich noch in den frühen *Star Wars*-Brett- und Arcade-Spielen findet, durch die Erweiterung der *Star Wars*-Topographie um eine Schauspiel-Bühne emanzipierte sich das Franchise zunehmend von seiner ursprünglichen Narration.

4. Die *Star Wars*-Storyworld als Spielerische Fiktion

Einen bisher nur wenig beachteten Aspekt des transmedialen *Star Wars*-Worldbuildings bilden die Remedialisierungsprozesse der Spiele, die vergleichbar den narrativen Mustern ebenfalls in unterschiedlichen medialen Formen adaptiert werden und eigenständige Kernels innerhalb des *Star Wars*-Universums setzen können.⁴

Die im *Star Wars*-Universum angesiedelten Spiele repräsentieren dessen Settings in einem je nach Game-Genre graduell ausdifferenzierten Abstraktionsprozess. *Star Wars*-Sondereditionen populärer Gesellschaftsspiele wie *Risiko*, *Monopoly* und *Schach* reduzieren die weit entfernte Galaxis auf ihren reinen ikonographischen Zeichencharakter: Die Schlossallee wird in *Monopoly* durch den galaktischen Regierungssitz Coruscant ersetzt. Darth Vader und der Imperator dienen im *Schach*spiel ebenso wie Obi-Wan Kenobi und Prinzessin Leia auf der Gegenseite als König und Dame, und bei *Risiko* kämpfen Rebellen-Allianz und Imperium um galaktische Sektoren anstelle von irdischen Ländern.

Umgekehrt nutzen zur ersten Trilogie veröffentlichte Brettspiele wie *Assault on Hoth*, *Yoda the Jedi Master* und *Death Star Battle* die Regeln und Mechanismen eines traditionellen Brettspiels, um eine zentrale Sequenz aus den Filmen als Grundlage für eine Spielaufgabe zu nutzen. Auf diese Adaptationen trifft wie auch auf die Arcade-Spiele *Star Wars* und *The Empire Strikes Back*, die eine endlose Wiederholung der auch in den Brettspielen aufbereiteten Todesstern-Schlacht und des Kampfes gegen die AT-AT-Walker in der

⁴ Zum Wechselspiel zwischen den *Star Wars*-Filmen und den vergleichbar dem hybriden Setting unterschiedlichste Genres umfassenden Videospielen vgl. RAUSCHER 2012.

Eiswüste von Hoth präsentieren, Jesper Juuls Einschätzung zu, dass sich aus ihnen kaum die Handlung des zu Grunde liegenden Films erkennen ließe (vgl. JUUL 2001). In der Tat ähneln sie in ihrer schlaglichtartigen, auf wiederholte Partien angelegten ludischen Umsetzung einer einzelnen Szenenabfolge vielmehr einem Aushangfoto oder einem in einem Trailer gezeigten Ausschnitt, durch die das Setting und die Story lediglich erahnt werden können, als einer spielerischen Wiedergabe der Narration.

Henry Jenkins kritisierte an Juul, dass er einen zu engen Begriff von Narration verwende. Das *Star Wars*-Spiel müsse nicht die Handlung des Films wiedergeben, um die narrative Erfahrung der Saga zu bereichern: »The *Star Wars* game exists in dialogue with the films, conveying new narrative experiences through creative manipulation of environmental details« (JENKINS 2004: 124). Allerdings sollte dieser Einwand ebenso wie Juuls ursprünglich zu eng gefasste These berücksichtigen, um welches *Star Wars*-Spiel es sich überhaupt handelt. Jenkins Kritik trifft auf die späteren *Star Wars*-Rollen- und Videospiele zu, die eigene Szenarien außerhalb der Filme entwerfen und die selbst wieder zum Schauplatz neuer Narrationen werden, doch bezüglich der frühen *Star Wars*-Brettspiele und Arcade-Games liegt Juul durchaus richtig. In ihnen kommt es nicht auf die Adaption der narrativen Struktur der Filme, sondern auf die wiederholte spielerische Wiedergabe einer spektakulären Sequenz aus der Vorlage, die mit entsprechenden Herausforderungen, Spielzielen, besonderen Fähigkeiten und Hindernissen verbunden ist. Die Ziele der jeweiligen Sequenzen gestalten sich entsprechend einfach, der Todesstern muss durch einen gezielten Treffer in eine Ventilationsöffnung vernichtet werden und die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth muss mit Snowspeedern lange genug verteidigt werden, bis deren Evakuierung abgeschlossen ist. Sowohl die Brettspiele, als auch die mit ihnen zwar nicht hinsichtlich der viszeralen Erfahrung, aber in ihrem strukturellen Aufbau verwandten Arcade-Spiele entsprechen jenem Classic Game Model, das Jesper Juul in der Studie *Half-Real* entwickelt hat (vgl. JUUL 2005: 44). Sie folgen fest vorgegebenen Regeln, ihr Ausgang gestaltet sich variabel und ist mit einer bestimmten Wertung verbunden, sie verlangen eine gewisse Anstrengung von ihren Spieler/innen, die wiederum am Ausgang des Spiels interessiert sind und ziehen verhandelbare Konsequenzen nach sich. Bezeichnenderweise erfordern die dynamischeren und vielschichtiger angelegten *Star Wars*-Spiele einen Perspektivwechsel, der sich bereits in den die Handlung der Filme rudimentär nachvollziehenden Konsolenspielen der *Super Star Wars*-Reihe abzeichnet. Kurze erzählerische, an Comic-Panels erinnernde Einschübe geben die von den Spieler/innen nicht beeinflussbare Framed Narrative im Sinne von Tom Bissell vor (vgl. BISSELL 2010: 37). Die von Bissell dieser gegenübergestellten Ludonarrative, »the fun portion of getting from point A to point B« (BISSELL 2010: 37) gestalten sich hingegen noch relativ schlicht und beschränken sich auf Geschicklichkeitsproben und die Wahl der richtigen Angriffs- und Sprungkombination zum entsprechenden Zeitpunkt. Auch wenn die Levelarchitektur in den *Super Star Wars*-Spielen sich durchaus noch mit Juuls auf

die Wiederholbarkeit des Spielgeschehens abzielenden Classic Game Model deckt, deutet die Verknüpfung der Framed Narrative bereits den Ausbau zu einer Abfolge von narrativ arrangierten ludischen Sequenzen an, der die späteren *Star Wars*-Spiele maßgeblich prägen wird. Der erfolgreiche Abschluss eines Spielszenarios resultiert nicht in dessen Wiederholung, sondern in einem neuen Handlungsabschnitt. Vergleichbar den überwiegend im Grenzbe- reich des Outer Rims angesiedelten *Star Wars*-Abenteuern befinden sich auch die meisten *Star Wars*-Spiele im Grenzbereich von Juuls Modell, dem sowohl Pen-and-Paper-Rollenspiele, als auch Simulationen mit offenem Ende ange- hören. Bezeichnenderweise erwiesen sich genau diese beiden, ebenso wie die *Star Wars*-Filme zu hybriden Strukturen tendierenden Spielformen als Schlüsselmomente im Ausbau der Saga von unmittelbaren Brettspiel- und Arcade-Adaptionen zum ludonarrativen Mythen-Patchwork. Dieses kann als Storyworld genutzt werden, funktioniert aber ebenso als Setting für spieleri- sche Ereignisse, die sich von den Zwängen einer linearen Narration lösen können. Um den Narrationsbegriff nicht überzubeanspruchen, empfiehlt sich eine Variation von Espen Aarseths Elevator-Test: Sollte die zu Grunde liegen- de Definition von Narration auch noch den dem Konferenzraum benachbar- ten Fahrstuhl beinhalten, sei deren Begriff zu weit gefasst. Diese Metapher lässt sich gewinnbringend auf das *Star Wars*-Merchandise übertragen, um Missverständnisse wie in der Debatte zwischen Juul und Jenkins zu vermei- den. Sollte der auf das zu einem gewissen Anteil das Transmedia World- building und Storytelling der Saga mitbestimmende Merchandise angewand- te Narrationsbegriff auch R2D2-Radiowecker und Chewbacca-Kaffeetassen beinhalten, wäre dieser zu weit gefasst. Frühstücksflocken mit C3PO-Aufdruck oder ein Plüsch-Darth Vader sagen zwar einiges über die Bedeutung von *Star Wars* als popkulturelles Symptom aus, sie sind jedoch von den Objekten der Storyworld entkoppelt.

Eine wichtige Schnittstelle im Grenzbereich zwischen ludischen und narrativen Funktionen belegen hinsichtlich des Worldbuilding die von Jenkins erwähnten Spielzeug-Modelle und Figuren. Einerseits dienen diese als er- kennbare Nachbildungen einzelner Szenarien aus den Filmen, ihr Gebrauch muss sich im Unterschied zu den Brett- und Arcade-Spielen jedoch weder in Spielsituationen noch in animierten Fan-Filmen auf das Nachstellen der filmi- schen Vorlagen beschränken. Sie schaffen einen Gegenpol im Sinne des Paidea als freiem Spiel in Abgrenzung zum streng festgelegten Ablauf der Brett- und Arcade-Spiele, die dem regulierten Spielverständnis des Ludus entsprechen. Die Modelle und die Frage, welchen Handlungen die Figuren an den Schauplätzen parallel zur Filmhandlung oder außerhalb von dieser nach- gehen könnten, verstärkte neben dem Vergnügen an herausfordernden Spielaufgaben das Interesse an dem 1987 von der britischen Firma Westend Games entworfenen Rollenspiel-System.

5. Der Weltraum als Bühne. Die *Star Wars*-Rollenspiele

Greg Costikyan, der an der Entwicklung des *Star Wars*-Rollenspiels für West End Games beteiligt war, kommentiert in dem 2007 veröffentlichten Aufsatz »Games, Storytelling, and Breaking the Strings« die Frage nach dem narrativen Gehalt von Videospielen und stellt diese aufschlussreich in den Kontext unterschiedlicher Genrekonzepte:

Before 1973, if you had said something like »games are a storytelling medium«, just about anyone would have looked at you as if you were mad... Before 1973, the world had essentially four game styles: classic board games, classic card games, mass-market commercial board games, and the board wargame. None of these had any noticeable connection to story: There is no story in chess, bridge, *Monopoly*, or *Afrika Korps*. But in the early 1970s, two things happened: Will Crowther's computer game adventure *Colossal Cave*, and Gary Gygax and Dave Anderson's tabletop role-playing game *Dungeons and Dragons*. (COSTIKYAN 2007: o.S.)

Durch die Verknüpfung des ansonsten lediglich als statistisches Ergebnis behandelten Ausgangs einer Partie mit dem Voranschreiten eines Plots in den Pen-and-Paper-Rollenspielen entstand eine Synthese aus Storytelling und Gameplay, die den von Bissell beschriebenen ludonarrativen Elementen entspricht. Die Durchquerung eines Dungeons bildete einerseits eine spielerische Aufgabe, wie sie sich auch in einem elaborierten Brettspiel finden würde, und war andererseits mit der Entfaltung einer rudimentären Quest-Narration verbunden. Die einzelne Spielepisode konnte je nach Kreativität des Game Masters/der Game Masterin mit einem weiter gefassten epischen Handlungsbogen verknüpft werden. Zugleich ermöglichten Rollenspiele die detaillierte und gelegentlich sogar wie in einem Improvisationstheater psychologisierende Ausarbeitung einer Spielfigur. Über die statistische Verbesserung von Talentwerten durch Erfahrungspunkte hinaus konnten die Charaktere von dunklen Geheimnissen aus ihrer Vergangenheit beeinflusst werden oder von einem bestimmten ethischen Verhaltenskodex geprägt sein.

In den Kampagnen und mit imaginären Reiseführern vergleichbaren Source Books der *Star Wars*-Rollenspiele wird der Handlungsraum über die in den Brett- und Arcade-Spielen enthaltenen filmischen Situationen hinaus erweitert. Die von den Spielgruppen beliebig anwendbaren Szenarien lassen sich wie die Sequenzen eines Films kombinieren, in dem aus der Montage eine eigenständige diegetische Welt entsteht. Die Spieler/innen müssen sich nicht mehr auf die ständige Wiederholung der Todesstern-Schlacht oder den Kampf zwischen Snowspeedern und AT-ATs beschränken, sondern können mit ihren Avataren innerhalb der weit entfernten Galaxis navigieren. Die in Bezug auf die unterschiedlichen Erfahrungen des Transmedia Storytelling häufig angewandte Theme Park-Analogie erfährt in den Rollenspielen eine wesentliche Modifikation. Sie umfasst nicht mehr nur einzelne Settings, die an einzelne Attraktionen in einem Vergnügungspark oder an die zu den Spielzeugfiguren der Firma Kenner verkauften Spiel-Sets erinnern, sondern setzt diese in einen räumlichen und zeitlichen Handlungszusammenhang. Die Rollenspiele bedienen in ihrer Detailverliebtheit jenen Aspekt des Transmedia

Storytelling, den Henry Jenkins als »the art of world making« (JENKINS 2006: 21) bezeichnet. Die Source Books der *Star Wars*-Westend Games-Rollenspiele werden von zahlreichen Romanautor/innen als Nachschlagewerke benutzt, sie können aber genauso als Bauplan für eine Simulation der *Star Wars*-Welten genutzt werden, die später als Kulisse für diverse Videospiele dient. Espen Aarseth bezeichnet das Vergnügen an Videospielen als Kunst der Simulation:

The pleasures of video games [...] are not primarily visual, but kinaesthetic, functional and cognitive. Your skills are rewarded, your mistakes are punished, quite literally. [...] The hidden structure behind [...] most computer games is not narrative – [...] but *simulation*. (AARSETH 2004: 52, Herv. im Original)

Die Konzeption der Rollenspiele als offene Spielwelt ermöglicht eine umfangreiche Umsetzung der Settings aus anderen Medien als transmediales Worldbuilding. In dem von 2003 bis 2011 betriebenen Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies* finden sich sowohl Schauplätze aus den Filmen, als auch Welten, die wie der Hexenkult von Dathomir lediglich in den Romanen und Comics vorkommen. Die Navigierbarkeit der simulierten Welt appelliert an jenes Verständnis von »Worldness«, das Gordon Calleja in Anlehnung an eine Untersuchung von Lisbeth Klastrup beschreibt:

If carefully contrived by designers, this spatial contingency can yield a sense that the simulated space extends beyond the confines of what can immediately seen. This as Lisbeth Klastrup (2004) describes in her doctoral thesis on the subject, is a defining aspect of virtual »worldness«. If the virtual world is marked by paths, those paths should have an expanse of surrounding environment to retain the sense of being a landscape capable of exploration. (CALLEJA 2011: 75)

Damit sich dieser Effekt bei den Spieler/innen einstellt, sollte sich das Design der Spielwelt an dem von Marie-Laure Ryan für Storyworlds proklamierten »Principle of Minimal Departure« orientieren (vgl. RYAN 1991). Allerdings handelt es sich weniger um eine möglichst geringe Abweichung von unserer Alltagserfahrung, als um eine stark ausgeprägte Nähe zum medialen Vorwissen über die fiktionale *Star Wars*-Galaxis aus den Filmen, Romanen und Comics, die den Spielen vorangingen oder diese begleiten.

6. Die Vergangenheit der Zukunft. Der Chronotopos der *Old Republic*

Lisbeth Klastrup formulierte in Zusammenarbeit mit Susana Tosca ihren Begriff der »Worldness« in einem Modell zur Analyse transmedialer Welten weiter aus (vgl. KLASTRUP/TOSCA 2004). Als deren konstituierende Bestandteile machen Klastrup und Tosca die Kategorien Topos, Ethos und Mythos aus. Transmediale Welten könnten in jedem Medium ihren Ausgang nehmen, *Lord of the Rings* und der Kontinent Mitteleuropa wären ein Beispiel für eine transmediale Welt mit literarischen Ursprüngen, *Star Trek* für eine Welt, de-

ren Grundlage durch eine TV-Serie und deren Fortsetzungen im Kino geschaffen wurde, die Universen von DC und Marvel für ein ganzes Repertoire an Comichelden und *Star Wars* für eine transmediale Welt, die auf der Leinwand ihren Anfang nahm. Die Vorstellung einer transmedialen Welt könne zwar im Lauf der Zeit verändert werden, doch das Verständnis für ihre Kernelemente sollte erhalten bleiben: »A transmedial world is an abstract idea of a world generated on the grounds of the first actualization of the world and the core elements this world contained, but not in anyway restricted by this« (KLAS-TRUP/TOSCA 2004: o.S.).

Im Fall von *Star Wars* haben sich durch das Expanded Universe, vergleichbar den *Star Trek*-TV-Serien weitere Ankerpunkte für ludische und narrative Szenarien herausgebildet, die als Kernels auch unabhängig von der ursprünglichen Erzählung, *A New Hope* bei *Star Wars* und der *Original Series* bei *Star Trek*, funktionieren können. Die Welt der *Old Republic* kann als genuines *Star Wars*-Setting rezipiert werden, ohne sich weiter auf die Modifikationen der Storyworld durch die von George Lucas als Autorisierung persönlich verfassten und inszenierten Prequels einlassen zu müssen. Nach dem Vorbild der verschiedenen Generationen von *Star Trek*-Fans, existieren inzwischen verschiedene, lose miteinander verbundene Inkarnationen der *Star Wars*-Galaxis, die nicht nur auf unterschiedliche Points of Entry, sondern in einigen Fällen auch auf gänzlich verschiedene Rezipient/innen abzielen. Während die animierten *Clone Wars* (USA 2008-2014) eine familienfreundliche Variante des *Star Wars*-Universums bieten, können sich von den neueren Filmen enttäuschte Anhänger/innen der Saga in *The Old Republic* ihre Do-It-Yourself-Heldenreise konstruieren, auf der sie weder auf das nicht sonderlich komische Slapstick-Reptilienwesen Jar Jar Binks, noch auf einen im Kampf Saltos schlagenden Yoda treffen.

Die Ausdifferenzierung des *Star Wars*-Universums erfolgt nicht nur über ästhetische und dramaturgische Stilvariationen, sondern maßgeblich über den Einsatz der imaginären Zeitlinie, die von relativ präzise definierten Ereignissen rund um die ursprünglichen Filme bis hin zur vagen Unbestimmtheit einer durch die so genannten Holocrons fragmentarisch vermittelten Frühzeit der Jedi-Geschichte reicht, die an Oral History-Überlieferungen erinnert.

Im folgenden abschließenden Ausblick werden Toscas und Klastrops Kategorien auf *Star Wars*-Videospiele aus unterschiedlichen Genres angewandt und in Bezug zu Michael Bachtins Chronotopos der Abenteuerzeit, die keine Spuren im Leben der Menschen hinterlässt (vgl. BACHTIN 2008: 13), gesetzt. Die Anwendung von Bachtins Kategorie zielt nicht auf eine theoretische Nobilitierung des *Star Wars*-Franchise im literaturwissenschaftlichen Kontext ab, diese wäre in einem anderen Kontext zu diskutieren. Vielmehr geht es um eine Kategorie, die es über Toscas und Klastrops Modell hinaus ermöglicht den eng mit fiktiven Historiographien gekoppelten Aspekt der Zeit in auf transmedialen Franchises basierenden Online-Rollenspielen präziser zu diskutieren.

Die grundlegende Hintergrundgeschichte einer transmedialen Welt bildet für Tosca und Klastrop der Mythos als »the establishing conflicts and battles of the world [...] [O]ne could say the mythos of the world is the back-story of all backstories« (KLASTROP/TOSCA 2004: o.S.).

In den Arcade- und Brettspielen erscheint die moralische Position der Charaktere nahezu so sekundär wie im *Star Wars*-Schachspiel. In der an First-Person-Shooter-Konventionen orientierten *Jedi Knight*-Reihe (seit 1995) wurde den Spieler/innen erstmals ermöglicht sich durch ihr Verhalten für die helle oder dunkle Seite zu entscheiden und die Raumschlachten-Simulation *Tie Fighter* (1994) kokettierte mit dem Wechsel auf die Imperiale Seite, die als Zerrspiegel des vertrauten Konflikts die Seite der Held/innen als infame Terroristenbande darstellte. Im Bereich der Rollenspiele wird es schließlich möglich von den ursprünglichen einfachen Dichotomien des Kampfes Gut gegen Böse abzuweichen. Die Sith erhalten in den *Knights of the Old Republic*-Spielen (seit 2003) und begleitenden Comics mit Korriban eine detailliert ausgearbeitete eigene Kultur, die sich deutlich von den intriganten Drahtzieher/innen der Prequels und den überzeichneten Schurk/innen der mittleren Trilogie abhebt. Entsprechend unterschiedlich gestaltet sich die je nach Game-Genre variable Kategorie des Ethos, nach Tosca und Klastrop, »the form of knowledge required in order to know how to behave in the world« (KLASTROP/TOSCA 2004: o.S.). In den Brett- und Arcade-Spielen wird die moralische Haltung durch die Framed Narrative der Spielanleitung vorgegeben. Strategiespiele wie *Star Wars. Empire at War* (2006) setzen den intergalaktischen Konflikt als taktische Herausforderung um, indem sie die moralischen Hintergründe der beiden Seiten ausklammern und sich weitgehend auf statistische Werte beschränken, die die technische Überlegenheit des Imperiums und den Erfindungsreichtum der Rebellen-Allianz in Algorithmen übertragen. Die Darstellung der dunklen Seite in *The Force Unleashed* (2008), in dem der Spieler/die Spielerin die Rolle eines geheimen Schülers von Darth Vader übernimmt und sich in einem der letzten Levels zwischen moralischer Läuterung und Sith-Cyborg-Existenz zu entscheiden hat, arbeitet mit der ästhetischen Faszination der aus den Filmen vertrauten Kampftechniken der dunklen Seite wie der Energieblitze des Imperators oder dem telepathischen Würgegriff Vaders. Die moralischen Konsequenzen des Handelns werden wie bereits zuvor in *Jedi Knight* in die Cutscenes ausgelagert. Die ausgespielte Erfahrung eines Paktes mit der dunklen Seite ergibt sich am unmittelbarsten in den Rollenspielen der *Knights of the Old Republic*-Reihe, in denen alltägliche Situationen wie die Konfrontation mit einer Gruppe randalierender Snobs oder die Misshandlung eines Aliens durch eine Gruppe rassistischer Jugendlicher einbezogen werden. Die *Star Wars*-Video-Rollenspiele verfügen als digitale Remedialisierungen der analogen Pen-and-Paper-Regelwerke auch über die am detailliertesten ausgestaltete Topographie.

Als Topos definieren Klastrop und Tosca

the setting of the world in a specific historical period and detailed geography [...].
[N]ewer actualizations of a world might often be set either before or sometime after the

mythic time of the ur-transmedial world in order not to interfere with the mythos.
(KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Die Etablierung neuer Kernels im transmedialen *Star Wars*-Universum ermöglicht eine Relativierung der »mythic time of the ur-transmedial world« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.). Je nach Genre und dem damit verbundenen Gameplay setzen die *Star Wars*-Spiele die in ihnen dargestellten Planeten um. Häufig handelt es sich lediglich um Querverweise auf Romane und Comics, um die Vorstellungskraft der Spieler/innen anzuregen. Die Anfang der 1990er Jahre entstandenen Spiele *X-Wing* (1993) und *Tie Fighter* (1994) deuteten im Unterschied zu den Brett- und Arcade-Spielen erstmals an, dass die Ereignisse sich vor dem umfangreicheren Setting des Expanded Universe abspielten. Schauplätze und Charaktere wie Admiral Thrawn aus den Romanen wurden im Verlauf der Missionen erwähnt. Auch wenn die entsprechenden Planeten nicht angesteuert werden konnten, so entstand dennoch im Unterschied zu den auf eine einzelne Schlacht fokussierten Arcade-Spielen der Eindruck, man könne diese bei einer passenden Gelegenheit aufsuchen. In den Strategiespielen lassen sich die meisten Welten tatsächlich ansteuern, beschränken sich in ihrer Darstellung jedoch auf den funktionalen taktischen Wert. Auf der anderen Seite des Spektrums zwischen Abstraktion und Realismus stellt die elaborierte Physik-Engine des als Übergangsteil zwischen erster und zweiter Trilogie angelegten *The Force Unleashed* die Flora und Fauna der einzelnen Planeten mit einem ausgeprägten Reichtum an Details dar. Durch die diversen Macht-Fähigkeiten können die Spieler/innen mit der Umgebung interagieren, Bäume als Waffen benutzen und Container in Geschosse verwandeln. Die Navigation beschränkt sich jedoch auf nahezu vollständig linear angelegte Pfade. Symbolische Veränderungen, die an der Umgebung im Verlauf der Handlung entstehen, beschränken sich auf einzelne Levels, in denen sich die durch das Imperium verübte Gewaltherrschaft auf die Gestaltung der Umwelt auswirkt. In sehr deutlich ausgestellten Kontrasten wird die Wookiee-Heimatswelt Kashyyyk nach der Eroberung durch das Imperium in ein Zentrum für Sklavenhandel verwandelt und die zuvor von im Exil lebenden Jedi-Ritter/innen beschützten Planeten werden nach deren Exekution durch den Spieler/die Spielerin von der Imperialen Technokratie verwüstet. Diese Veränderung der Schauplätze korrespondiert mit der zunehmenden Verwandlung des Protagonisten in einen Cyborg, sollte sich der Spieler/die Spielerin für den Weg der dunklen Seite entscheiden.

Etwas komplizierter gestaltet sich der Umgang mit der Erfahrung von Zeit in den Rollenspielen, insbesondere in der Variante eines MMORPGs wie *Star Wars Galaxies* (2003– 2011) oder *The Old Republic*. Bereits die Integration des alltäglichen Geschehens in die Simulation stellt in Spielen wie *Knights of the Old Republic* (2003) im Vergleich zu den spektakulären schlaglichtartig präsentierten Situationen in *The Force Unleashed* eine designtechnische Herausforderung dar. In einem Multiplayer-Online-Rollenspiel ergibt sich darüber hinaus noch zusätzlich das Problem, dass es sich um eine persistente Welt

handelt, die unabhängig von den einzelnen Spieler/innen auf einem Server weiter existiert.

Für die Analyse unterschiedlicher Zeitformen in Videospielen bieten sich einige Varianten des Chronotopos-Begriffs nach Bachtin an, der darunter »den grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfassten Zeit- und Raum-Beziehung« (BACHTIN 2008: 7) fasst. Weiterhin schreibt er:

Für uns ist wichtig, dass sich in ihm der untrennbare Zusammenhang von Zeit und Raum (die Zeit als vierte Dimension des Raumes) ausdrückt. [...] Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar: der Raum gewinnt Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert. Diese Überschneidung der Reihen und dieses Verschmelzen der Merkmale sind charakteristisch für den künstlerischen Chronotopos. (BACHTIN 2008: 7)

Die Verknüpfung zentraler Wendepunkte mit symbolischen räumlichen Ereignissen gestaltet sich in der Struktur eines Single-Player-Spiels vergleichsweise einfach und effektiv. Die erwähnten Veränderungen auf den einzelnen Planeten in *The Force Unleashed* erfolgen in einer linearen Abfolge und in *Knights of the Old Republic* markiert die Zerstörung des Planeten Taris durch die Sith-Krieger/innen einen entscheidenden Wendepunkt, nachdem sich die von den Spieler/innen kontrollierte Held/innengruppe bereits in den Hyperraum geflüchtet hat. Persistente Online-Welten stehen hingegen vor dem Problem einer permanenten Gegenwart, die allzu gravierende Einschnitte in die Handlung außerhalb von einzelnen Instanzen in der Regel verhindert. In dem 2011 eingestellten *Star Wars Galaxies* waren beispielsweise die Ereignisse zwischen den Teilen der ursprünglichen Trilogie angesiedelt und ließen kaum dramaturgische Entwicklungen zu. Entsprechend der Mythologie des *Star Wars*-Universums existieren zu dieser Zeit kaum Jedi-Ritter/innen, nachdem diese durch das Imperium nahezu vollständig vernichtet wurden. Mit den Ereignissen aus *Return of the Jedi* und dem Sieg der Rebell/innen-Allianz über das Imperium ändert sich diese Situation entsprechend. Doch nachdem im Spiel, in dem die Spieler/innen in ihrer Zugehörigkeit zwischen Imperium und Rebell/innen-Allianz auswählen können, dieser Punkt der Handlung gar nicht erst erreicht werden konnte, ergaben sich deutliche Schwierigkeiten für die Integration der Jedi-Ritter/innen als Charakterklasse. Die ersten Spieler/innen, die diesen Status erreichten, mussten auf Grund ihres stigmatisierten Status untertauchen. Eine spätere Regeländerung ermöglichte hingegen trotz des spielerischen Szenarios die mit keinen allzu großen Hindernissen verbundene Annahme der Rolle und erteilte eine extradiegetische Generalamnestie für alle potentiellen Jedi-Ritter/innen.

Im Vergleich mit anderen *Star Wars*-Spielen ergab sich im Umgang mit *Galaxies* ein Konflikt zwischen zwei konträren Varianten des Chronotopos, zum einen dem von Bachtin als Abenteuerzeit charakterisierten Chronotopos, als »eine[r] Abschweifung vom normalen Gang des Lebens [...], die der realen Dauer entbehrt« (BACHTIN 2008: 13), in der Figuren von den Ereignissen gänz-

lich unverändert bleiben, und jenem Chronotopos, der als abenteuerlicher Alltagsroman eine »Verknüpfung der Abenteuerzeit mit der Zeit des alltäglichen Lebens« (BACHTIN 2008: 37) anstrebt, die eine Metamorphose der Identität ermöglicht (vgl. BACHTIN 2008: 36). Einerseits sollten die Charaktere eine Entwicklung durchlaufen und über das Potential verfügen zum Jedi-Ritter/zur Jedi-Ritterin aufzusteigen, andererseits waren die Handlungsmöglichkeiten durch das Setting der Filme derart stark eingeschränkt, dass die Gestaltung der Spielregeln zu Widersprüchen führte. Das zeitlich lange vor den Filmen angesiedelte *The Old Republic* umging hingegen diese Schwierigkeiten, indem die Ausgangssituation sich von den Filmen löste. Daraus entstand eine eigene Variante des *Star Wars*-Mythos, die als Chronotopos eine Modifikation des Settings kreiert. Die der Handlung zu Grunde liegende Pattsituation und ein unsicherer Waffenstillstand zwischen den Jedi-Ritter/innen der Republik und dem Sith-Imperium ähnelt vergleichbaren Konstellationen aus Spionage-Abenteuern und weniger dem epischen Kampf zwischen Gut und Böse, der die Filme maßgeblich prägt. Das Setting ermöglicht im Unterschied zu *Galaxies* eine Kombination aus Abenteuerzeit, die nicht mehr an bestimmte Ereignisse der Filme gebunden ist, und Alltagsleben, das in MMORPGs für Tätigkeiten wie das Anfertigen von Gegenständen (Crafting) oder das Ausüben von Handelsaktivitäten von entscheidender Bedeutung sein kann. Das Element des Chronotopos verbindet Mythos, Topos und Ethos mit einer zeitlichen Situierung, die Abweichungen von den gewohnten Regeln des *Star Wars*-Universums ermöglicht und dennoch eine stark ausgeprägte Familienähnlichkeit aufweist, die in einem deutlichen Wiedererkennungswert resultiert. Die Spieler/innen können sich für die Seite der Sith entscheiden und als ambivalente Antiheld/innen mit menschlichen Zügen agieren, ohne dass der Wechsel auf die dunkle Seite wie in *Revenge of the Sith* (2005) gleich diabolisch funkelnde Augen, das Strangulieren der großen Liebe und ein brutales Massaker an unschuldigen Kindern mit sich bringt. Mit *The Old Republic* und der freien Ausgestaltung der Figuren und ihrer Abenteuer auf Planeten, die aus den Filmen vertraut sind, im Spiel aber innerhalb einer anderen, längst vergangenen Epoche dargestellt werden, kehrt das *Star Wars*-Franchise in jenen spielerischen Zustand zurück, durch den es Ende der 1970er und zu Beginn der 1980er Jahre zum kulturellen Phänomen und zur Anleitung für Spiele mit den Genrebausteinen des Phantastischen Films wurde. Die potentielle Hintergrundgeschichte ermöglicht noch ausreichende Leerstellen, um der Imagination der Rollenspieler/innen genügend Freiraum zu lassen. Vergleichbar den ersten *Star Wars*-Comics und Spin-Off-Erzählungen, die sich auf anekdotenhafte Abenteuer von Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo und Lando Calrissian konzentrierten, entwickeln Autor/innen wie der Game-designer und Schriftsteller Drew Karpyschyn oder der sowohl im Bereich der *Star Wars*-Comics, als auch der Romane tätige John Jackson Miller eine Mythologie, die sich in einigen Fällen wie der Kurzgeschichtensammlung *The Lost Tribe of the Sith* (2012) nicht allzu weit von einem Rollenspiel-Source Book entfernt befindet. Diese offene Struktur weist deutliche Parallelen zu

Ethos, Topos und Mythos des ursprünglichen *Star Wars*-Universums auf, geht aber mit Hilfe des modifizierten Chronotopos so weit auf Distanz, dass ein neuer Kernel konstruiert wird. Das 2003 veröffentlichte Videospiel *Knights of the Old Republic* diente als Ausgangspunkt für weitere Romane und eine eigene Comicreihe des Verlags Dark Horse, die sich zu diesem ähnlich verhalten wie die ersten Erzählungen des Expanded Universe zu den Filmen. Dadurch blieb *The Old Republic* auch weitgehend von dem im April 2014 vollzogenen Reboot verschont, mit dem die Disney Studios als neue Eigentümer/in der kulturellen Immobilie *Star Wars* das gesamte transmediale Worldbuilding des Expanded Universe für nichtig erklärten. Unter dem Label *Legends* verfügt es in Zukunft über den Status eines optionalen ›What If?‹-Szenarios, vergleichbar jenen Comic-Sonderbänden, in denen Batman ins viktorianische London versetzt wird oder die Marvel-Charaktere in den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg involviert werden. Die vor einer noch längeren Zeit in einer noch weiter entfernten Galaxis angesiedelten Geschichten und ludischen Szenarien der *Old Republic* werden davon weitaus weniger tangiert als die unmittelbaren Fortsetzungen und Parallelgeschichten der bisherigen Filme. Im ersten *Star Wars*-Film *A New Hope* sinnierte der angehende Abenteurer Luke Skywalker, dass er sich, wenn das Universum ein helles Zentrum sei, auf dem Wüstenplaneten Tatooine am weitesten davon entfernt befände. Wie die Modifikationen des Studios Bioware im Rahmen von *The Old Republic* verdeutlichen, kann eine dezentralisierte perspektivische Freiräume und produktive Machtverschiebungen auf eine bekannte transmediale Mythologie eröffnen. Die weit entfernte Galaxie lässt sich vielleicht nicht wirklich außerhalb der sozialen Kontexte, die ihr Fandom herausbildet, recherchieren, sie lässt sich aber als imaginäres Spielfeld der Popkultur, dessen Regeln immer wieder neu verhandelt werden können, kreativ ausgestalten.

Literatur

- AARSETH, ESPEN: Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. In: WARDRIE-FRUI, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA [MIT Press] 2004, S. 45-54
- ANGELINI, SERGIO; MILES BOOY: Members Only. Cult TV from Margins to Mainstream. In: ABBOTT, STACEY (Hrsg.): *The Cult TV Book*. London [I.B. Tauris] 2010, S. 19-27
- BISKIND, PETER: *Easy Riders, Raging Bulls*. Frankfurt/M. [Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins] 2000
- BROOKER, WILL: *Using the Force. Creativity, Community and Star Wars Fans*. London [Continuum] 2002

- BROOKER, WILL: *Star Wars*. BFI Modern Classics. London [British Film Institute] 2009
- BROOKEY, ROBERT ALAN: *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington [Indiana UP] 2010
- CALLEJA, GORDON: *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA [MIT Press] 2011
- CO, PHIL: *Level Design for Games. Creating Compelling Game Experiences*. Berkeley [New Riders Games] 2006
- COSTIKYAN, GREG: Games, Storytelling, and Breaking the Strings. In: *electronic book review*, 28.12.2007. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- DEBORD, GUY: Introduction to a Critique of Urban Geography. 1955. <http://library.nothingness.org/articles/Sl/en/display/2> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- DUNCOMBE, STEPHEN: *Dream. Re-Imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*. New York [New Press] 2007
- EDER, JENS: Transmediale Imagination. In: HANICH, JULIAN; HANS JÜRGEN WULFF (Hrsg.): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers*. München [Fink] 2012, S. 207-238
- JENKINS, HENRY: Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA [MIT Press] 2004, S. 118-130
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. When Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- JUUL, JESPER: Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In: *Game Studies* 1(1), 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JUUL, JESPER: *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA [MIT Press] 2005
- KLAstrup, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- RAUSCHER, ANDREAS: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepete in Videospielen*. Marburg [Schüren] 2012
- RYAN, MARIE-LAURE: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington [Indiana UP] 1991
- SCHRÖTER, FELIX; JAN-NOËL THON: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: *Diegesis*, 3(1), 2014, S. 40-77. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/194> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- SWEENEY, TIM: A Creative Force. An Interview with BioWare's Drew Karpysyn. In: *The Escapist*, 01.07.2008. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_156/5001-A-Creative-Force.2 [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- WOLF, MARK J.P.: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York [Routledge] 2012