



Aktuelle Star-Wars-Spiele

# DAS GROSSE PROBLEM

Obwohl Star Wars Jedi: Fallen Order ein wirklich gutes Spiel ist, sorgt Disneys Star-Wars-Strategie dafür, dass wir bestimmte Star-Wars-Spiele nie wieder sehen werden.



## Der Autor

Dimitry Halley durchlebt seit den 90ern alle Hochs und Tiefs des Star-Wars-Universums. Das alte Expanded Universe hat er über so ziemlich jedes Medium verschlungen. Und auch wenn er der guten alten Zeit ab und an hinterhertrauert, bemüht er sich um Fairness gegenüber dem Sequel-Kosmos. Denn auch hier finden sich echte Perlen (Bloodline, Master & Apprentice) in einem Haufen aus sehr viel Meh. Doch wer weiß, wie die Zukunft aussieht. Jetzt wo die Kinofilme erstmal durch sind, könnte der Krieg der Sterne kreativ wieder an Fahrt gewinnen.

Damals dachte ich noch, Disney hätte eine gute Idee. 2012 bis 2015 begann eine frische Ära für den Krieg der Sterne, neue Filme wurden angekündigt, George Lucas schied aus, Mickey Maus stieg ein – und für die Gaming-Branche am wichtigsten: Die neue Führungsriege drückte den Reset-Knopf. All die bisherigen Star-Wars-Geschichten aus Büchern, Comics und Spielen wurden zu den Akten gelegt, ein Neustart erfolgte, der uns so eine coole Zukunft in Aussicht stellte! Denn alle neuen Star-Wars-Spiele würden Geschichten erzählen, die offiziell in den Krieg-der-Sterne-Kanon eingehen. Und ich so: Wenn ich beispielsweise als Luke Skywalker in einem Star-Wars-Spiel einen Sith vermöble, dann handhaben kommende Filme diese Prügelei so, als hätte sie tatsächlich stattgefunden. Das wird nicht vergessen! Was für eine Chance! Star-Wars-Spiele könnten in Zukunft sogar für das ganz große Kino relevant werden! Da schlackert Watto doch vor Freude das Doppelkinn. So jedenfalls dachte ich und jubilierte – ohne Doppelkinn. Doch in der Realität geschah das genaue Gegenteil. Die neue Regelung verdammt Star-Wars-Spiele zur Belanglosigkeit. Und mehr noch: Ausgefallene Ideen wie ein The Force Unleashed 3 werden dadurch nahezu unmöglich. Dröseln wir das Problem mal auf.

## Neu ist nicht immer schlecht

Ich bin kein blinder Fanboy des alten Expanded Universe. Ja, die Star-Wars-Bücher, -Comics und -Spiele von einst bescherten uns unvergesslich coole Figuren wie Mara Jade, Kyle Katarn oder Jaina Solo, die seit 2015 offiziell nicht mehr existieren. Doch für fast jede gute Geschichte findet sich ein schlechtes Gegenstück. Über die letzten Jahrzehnte musste LucasFilm einen immer größer werdenden Ballast an absurder Star-Wars-Lore (also Elementen der Hintergrundgeschichte) mit sich schleppen, die eigentlich niemand braucht. Etwa Jaxxon, das Star-Wars-Häschen aus den trashigen Marvel-Comics der 80er. Oder die Raumstation Eye of Palpatine, auf der sich sprechende Pflanzen für Sturmtruppler halten, weil sie von einer KI gehirngewaschen wurden. Und wusstet ihr, dass es auf Endor einen weinenden Berg namens Mount Sorrow gibt, dessen Tränen alles heilen? Eben.

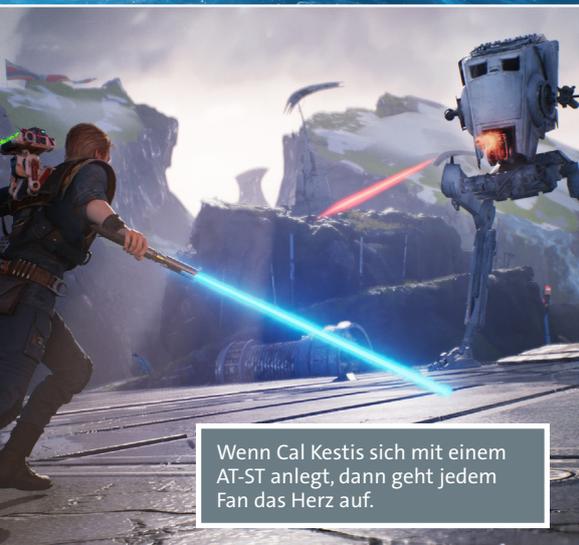
Die Zeit war reif für einen Neustart. Luke Skywalker hatte sich in den Büchern zu einem nahezu unzerstörbaren Machtgott entwickelt, das Expanded Universe war genug expandiert – dass Disney hier nicht andockt, sondern etwas Neues probiert, hielt und halte ich für den richtigen Weg. Doch der Traum vom großen, neuen transmedialen Star-Wars-Paradies, das Kinofilme, Bücher, Comics und Spiele harmonisch vereint, ist zumindest



Star Wars Jedi: Fallen Order hat viel Schauwert, das ist dem Titel zweifelsohne gut gelungen.



Auch an coolen Star-Wars-Momenten mangelt es dem Spiel unterm Strich nicht.



Wenn Cal Kestis sich mit einem AT-ST anlegt, dann geht jedem Fan das Herz auf.



Aber die Story, die Fallen Order erzählt, ist für das Star-Wars-Universum eben nicht wichtig.

für mich erstmal geplatzt. Denn die neue Maxime, dass alle Star-Wars-Spiele in den offiziellen Story-Kanon passen müssen, entpuppt sich als ein in der Praxis viel zu starres Korsett. Die neuen Comics, Bücher und Spiele wagen nur noch kleine Baby-schritte. Dass ein Buch Luke Skywalkers Verlobte einführt und ein Spiel sie später zur Hauptfigur macht (wie damals Jedi Knight: Mysteries of the Sith) scheint heute undenkbar.

### Korsett statt Kreativität

So sehr ich die Story von Star Wars Jedi: Fallen Order auch mochte: Für das große Ganze ist sie völlig belanglos. Cal Kestis' Bestrebungen sind ein Tröpfchen auf den heißen Stein, an den Säulen von Star Wars wird nicht mal ein Millimeterlein gerüttelt. Vergleiche das mit einem Jedi Knight 2, wo eine Horde dunkler Jedi Lukes Jedi-Akademie überfällt. Oder eben mit The Force Unleashed. The Force Unleashed bricht in so vielen Punkten mit den Star-Wars-Konventionen, lässt die Skywalkers im Vergleich zu Starkiller wie Jedi-Gurkenschneider aussehen. Die Hauptfigur zieht nicht nur Sternenerstörer mit der Macht aus dem Orbit, sondern besiegt auch Darth Vader und den Imperator im Alleingang und gründet mal nebenbei die Rebellenallianz. Im offiziellen Kanon hat so eine Story natürlich nichts verloren. Aber The Force Unleashed illustriert eben auch, dass LucasArts damals keine Angst hatte, die Lore mal Lore sein zu lassen, wenn man dafür Spielspaß und Spektakel auf ein neues Level hieven kann. Konsequenzen gab es schließlich keine, weil offizielle Filme und Serien das Expanded Universe fast ausnahmslos ignorierten.

### Was Star Wars heute fehlt

Und genau das fehlt mir heute! Das neue Expanded Universe ist so unfassbar brav, weil Disney große Veränderungen scheut. Sie könnten ja mit künftigen Plänen für Star Wars kollidieren. Erst

nach Episode 9 erleben wir in den Comics im Ansatz, wie die Ausbildung von Kylo Ren aussah. Das hätte ich so gerne früher gewusst! Bücher zu Solo, Star Wars 8 oder Rogue One (Catalyst) erzählen zwar häufig gut geschriebene, aber ermüdend egale Geschichten. Was machten Jyn Ersos Eltern, bevor sie ins Exil gingen? Wie sah Han Solos Jugend auf den Straßen Corellias aus? Und was passiert sonst so auf Canto Bight? Das alles sind kleine Fragen, auf die kleine Geschichten kleine Antworten formulieren. Meh. Schlimmer noch: Blödsinnige Entscheidungen der Filme werden nachträglich in Büchern legitimiert. Jüngst erst mit Palpatine passiert, der in Episode 9 angeblich schon ein Klon war und ... das tut alles sehr, sehr weh.

### Klein ist okay, aber ...

Natürlich können Spiele wie Star Wars: Battlefront 2 und Fallen Order auch im Kleinen tolle Geschichten erzählen. Das macht die Protagonisten greifbar und menschlich. Aber ich bin überzeugt, dass Star-Wars-Spiele wieder das ganz große Kaliber brauchen. Eine Story von der Kragenweite eines Jedi Knight, wo wir erstmals Lukes Akademie sahen, oder The Force Unleashed oder eben The Old Republic, wo ein Videospiel eine komplett neue Ära erschuf, die bis heute den gesamten Krieg der Sterne prägt. Aber das geht dank des Korsetts eben nicht mehr.

Videospiele waren einst eines der kreativen Zugpferde der Star-Wars-Landschaft. In Tie Fighter, Jedi Knight, Republic Commando und Co. wurden Fantasien erweckt, die Kids der 80er, 90er und 00er bis heute beflügeln. Ich würde mir wünschen, dass Electronic Arts diese Strahlkraft für sich entdeckt. Ich würde mir wünschen, dass ein The Force Unleashed 3 Realität wird. Die Chancen stehen derzeit schlecht, doch wer weiß: Selbst Weltraum-Hase Jaxxon ist seit 2018 wieder offizieller Teil des Kanons. Und das ist doch ... gut? ★