

## 50 Jahre Star Trek

## UNENDLICHE WEITEN

Seit 50 Jahren folgen wie Star Trek durch gute und schlechte Sternzeiten, vorm Fernseher, im Kino, am Monitor. GameStar blickt auf faszinierende Software zurück und beleuchtet die Entstehung der besten Trek-Computerspiele: Das Adventure, das die alte Crew im Tonstudio wiedervereinte. Die Simulation, für die William Shatner ein letztes Mal in die Kirk-Uniform schlüpfte. Der Shooter, der auf die Voyager verdonnert wurde und dennoch stimmigen Star-Trek-Spaß bescherte. **Energie!** Von Heinrich Lenhardt und Michael Graf

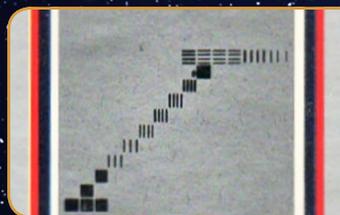
Star Trek? Wer will denn schon Star Trek? Ausgelaugtes Quotengift, keine Qualität, kein Erfolg. Am 1. Juli 2003 ist die ruhmreiche Science-Fiction-Marke dermaßen ramponiert, dass Activision nicht nur einseitig seinen Lizenzvertrag auflösen will, der eigentlich fünf Jahre laufen sollte. Der Publisher klagt auch auf Schadensersatz und begründet dies mit deutlichen Worten: »Durch seine Handlungen und seine Untätigkeit ließ Viacom die einst stolze Star-Trek-Marke stagnieren und verrotten. Viacom hat seit Beginn der Vereinbarung erst einen Star-Trek-Film veröffentlicht und Activision informiert, dass man keine Pläne für weitere Filme habe. Viacom ließ außerdem zu, dass zwei Star-Trek-Fernsehserien abgesetzt wurden und die verbliebenen Serien leiden unter schwachen Einschaltquoten.« Autsch. Drei Jahre nach Veröffentlichung des besten Star-Trek-Spiels Voyager: Elite Force steckt die Vereinigte Föderation der Planeten in einer tiefen Krise – mal wieder.

In seinen inzwischen 50 Erdenjahren hat das Star-Trek-Universum keineswegs so lange und in Frieden gelebt, wie Mister Spock ihm wünschen würde. Stattdessen gab's ein endloses Hin und Her zwischen Weltraumhype und Weltuntergangsstimmung, Geniestreich und Trash. Ähnlich wechselvoll war das Verhältnis zwischen der Marke und dem Medium Computerspiel. Als Interplay ein überraschend gutes Grafik-Adventure zum 25. Geburtstag von Star Trek veröffentlicht, legt der Publisher den Grundstein für den Software-Boom der Neunzigerjahre. In diesem Jahrzehnt erscheinen drei der besten Spieladaptionen, an deren Entstehung wir im Gespräch mit ihren Schöpfern erinnern. Doch die Faszination der unendlichen Weiten, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat, kitzelt bereits in viel früheren Jahren die Fantasie von Hobby- und Profiprogrammierern. Spiele mit dem Namen Star Trek gibt es bereits, bevor die ersten Heimcomputer und Videospielekonsolen überhaupt in den Haushalten auftauchen. Nun, ein Faible für Star Trek und eine Faszination für reale Computertechnik sind ja wie Captain Kirk und exotische Weltraum-Schönheiten: Beide liegen oft nah beieinander.



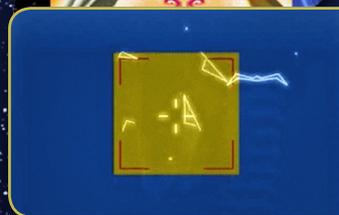
## Star Trek (1971)

Ohne offizielle Lizenz auf Klingonenjagd: Das Mainframe-Strategiespiel wird als Basic-Listing populär, in den Achtzigern gibt es zahllose Heimcomputer-Varianten (Bild: Apple-II-Version).



## Phaser Strike (1979)

Unser Klötzchen schießt mit einem Pixel auf Linien und irgendwie ist das Star Trek. Zu größeren Leistungen ist die Steinzeit-Hardware der Handheld-Konsole Microvision nicht in der Lage.



## The Motion Picture (1982)

Ballern auf klingonische und romanische Strichschiffe mit der Vectrex-Konsole. In Europa erscheint das Modul 1983 ohne die Filmlizenz unter dem enorm kreativen Namen Star Ship.

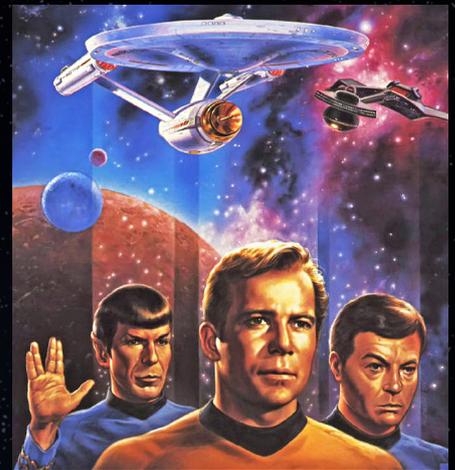


## Strategic Operations Simulator (1982)

Die 3D-Schießbude fühlt sich eher wie Battlezone als Star Trek an. Segas Spielautomat hat digitalisierte Sprache und bunte Vektorgrafik, darauf müssen die Heimversionen verzichten.



Mit der Crew von Raumschiff Enterprise ging Star Trek vor 50 Jahren auf große Fahrt. Das Pressefoto zum Start der dritten Staffel der ersten TV-Serie zeigt von links nach rechts James Doohan (Scotty), Walter Koenig (Chekov), DeForest Kelley (McCoy), Majel Barrett (Chapel), William Shatner (Kirk), Nichelle Nichols (Uhura), Leonard Nimoy (Spock) und George Takei (Sulu).



1966 beginnen die Abenteuer von Raumschiff Enterprise im US-Fernsehen, doch es dauert ein Vierteljahrhundert, bis das erste würdige Star-Trek-Spiel erscheint: Interplays Adventure 25th Anniversary (das erst zum 26. Geburtstag auf dem PC erscheint).

### Hacker ohne Lizenz

Der Teenager Mike Mayfield spinnt mit seinen Schulfreunden herum: Die geliebte Fernsehserie ist abgesetzt worden, wie könnte man sie in einem Computerspiel fortleben lassen?

1971 »verschafft« sich Mayfield Zugang zum SDS Sigma 7 der University of California in Irvine: »Ich war ein 18jähriger Bursche mit einem geklauten Computer-Account, der auf seinem Sears-Motorrad zur Uni Irvine fuhr«. Das dortige Mainframe-Untertüm ist nicht unbedingt eine gaming-freundliche Hardware, es gibt noch mal einen Bildschirm. Mayfield macht das Beste daraus und schreibt ein kleines Strategiespiel: Koordinaten und Kommandos eintippen, um mit der Zeichensatz-Enterprise Galaxissektoren zu

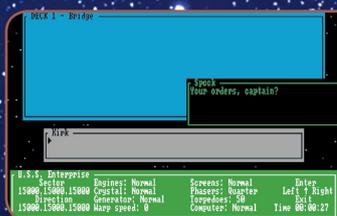
erkunden und Klingonenschiffe zu bekämpfen. Das Resultat jeder Runde wird auf Papier ausgedruckt. »Aus heutiger Sicht mag das simpel wirken, aber einer Gruppe Highschool-Kids in den frühen Siebzigern kam sie cool vor«, meint Mayfield. Er schreibt bald eine neue Version für den HP2000C, die sogar von HP vertrieben wird. Das höchst inoffizielle Star Trek erfreut sich im amerikanischen Hochschulbetrieb wachsender Beliebtheit. Andere Programmierer greifen die Idee auf, bald schwirren Varianten mit Namen wie Super Star Trek durch den Uni-Rechnerkosmos.

Unabhängig von Mayfields Pionierleistung tüftelt Don Daglow 1972 ein Spiel namens Star Trek aus, das auf einem PDP-10-Mainframe entsteht. Daglow macht sich in den folgenden Jahrzehnten als Entwickler von Intellivision-Spielen und des MMO-Vorreiters Neverwinter Nights (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Bioware-Rollenspiel) einen Namen, 1995 produziert er mit Deeps Space Nine: Harbinger sogar ein offizielles Star-Trek-Spiel. Die frühen Mainframe-Star-Treks beeinflussen auch andere Computerspiel-Pioniere wie Doug Neubauers, dessen 1979er-Klassiker Star Raiders eine 3D-Action-Interpretation der Sektoren-Schiffsjagd ist.

Derivate von Mayfields Ur-Trek werden zum Volksgut, im Laufe der 1970er Jahre tauchen BASIC-Listings zum Abtippen in amerikanischen Zeitschriften und Büchern auf. Das einfache Spielprinzip und der Verzicht auf Grafik machen es zum beliebten Nulltarif-Spiel für Heimcomputer wie den Apple II, auch die ersten IBM-PCs gehen rasch auf Klingonenjagd. Doch bei aller Liebe der Computer-Nerds – die ersten offiziell lizenzierten Star-Trek-Videospiele erscheinen für obskure Konsolen.

### Klötze und Vektoren, zum schießen

Als der erste Star-Trek-Kinofilm 1979 anläuft, gibt es einen zaghaften offiziellen Vorstoß in die unendlichen Weiten der Unterhaltungselektronik. Der Brettspiel-Hersteller Milton-Bradley bringt in diesem Jahr quasi den Urgroßvater des Game Boys heraus: Das Microvision ist ein Handheld mit Winz-Bildschirm und austauschbaren Modulen, darunter Star Trek: Phaser Strike. Was das primitive Klötzchen-Abschießen mit Star Trek zu tun haben soll, wissen wohl nur die zuständigen Marketingmanager. Das 1982 veröffentlichte Star Trek: The Motion Picture ist ein (relativer) Fortschritt, denn die Vectrix-Konsole erlaubt mit ihrer monochromen



### The Kobayashi Alternative (1985)

Mit den Text-Adventures von Simon & Schuster werden Trek-Spiele anspruchsvoller, aber nicht unbedingt unterhaltsamer. An dem begriffsstutzigen Parser verzweifelt selbst Captain Kirk.



### The Rebel Universe (1987)

16-Bit-Power! Auf dem Atari ST beeindruckt digitalisierte Crew-Bilder, doch die Bedienung ist unständig geraten und die langwierige Weltraumerforschung verkommt zur Geduldprobe.



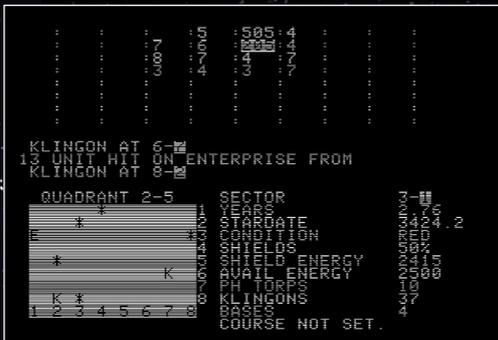
### Star Trek V: The Final Frontier (1989)

Der Film ist schwach, das Begleitspiel kann außer ein paar hübschen VGA-Bildern nicht viel bieten: vier zusammenhanglose Actionsequenzen mit entnervendem Schwierigkeitsgrad.

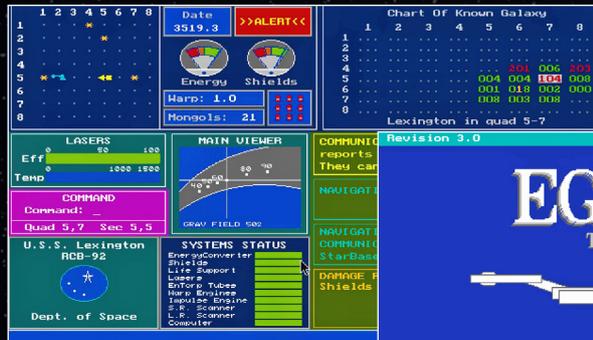


### TNG: The Transinium Challenge (1990)

Das erste (und obskurste) Next-Generation-Spiel hat eine ungenießbare Wirrwarr-Story. Wir fragen Crew-Mitglieder um Rat, klicken ein paar Icons an und bedauern die farbarme Digi-Grafik.



Ohne Lizenz, ohne Grafik, aber mit reichlich Fantasie schreibt der Teenager 1971 Mike Mayfield das erste Star-Trek-Spiel auf einem Uni-Mainframe. Später gibt es Varianten des BASIC-Listings für so ziemlich jeden Heimcomputer.



Zwei Jahrzehnte später greift EGA Trek das Strategiespielprinzip auf PCs auf. Inzwischen nimmt man auch das Thema Copyright etwas ernster, weshalb aus den Klingonen Mongolen werden.



Vektorgrafik ansatzweise wiedererkennbare Raumschiffumrisse. Doch das simpel-hektische Geballer verbindet nichts mit dem gemächlichen ersten Kinofilm. Auch dem ersten offiziellen Spielautomaten fällt nicht mehr als 3D-Geballer ein. Star Trek: The Strategic Operations Simulator von Sega ist eine Art bunte Weltraum-Variante des Panzer-Shooters Battlezone, mit Vektorschiffen und für ihre Zeit imposanter Sprachausgabe: »Welcome on board, Captain!«

**Langweiler und DOS-Rausschmeißer**

In der zweiten Hälfte der Achtzigerjahre übernimmt die Software-Abteilung des Buchver-

lags Simon & Schuster das Lizenzruder und veröffentlicht eine Reihe von anspruchsvolleren Computerspielen. Den Auftakt macht The Kobayashi Alternative, ein mit Enterprise-Details gespicktes Text-Adventure der umständlichen Art: »Der Parser knödelnd bis zu zehn Sekunden an einer Eingabe herum, nur um dann mit einem bescheidenen Quänton mitzuteilen, dass die Eingabe nicht verstanden wurde«, heißt es im Happy-Computer-Sonderheft 11. Als dann Mindscape Ende 1989 das Actionspiel zum Kinofilm »Star Trek V« veröffentlicht, ist bei vielen Testern der Geduldsfaden längst gerissen: Wird die Enterprise in einer Raumschlacht zerstört, verabschiedet sich das Programm und wirft den Captain auf die DOS-Ebene zurück. Dort darf er das Spiel neu starten und sich wiederholt der Handbuch-Passwortabfrage erfreuen. Oder die Hoffnung aufgeben, dass jemals ein ebenso spaßiges wie authentisches Star-Trek-Spiel erscheinen wird.

Während die Spieleentwickler mit Star Trek hadern, haben sich die Sternzeiten in Film und Fernsehen geändert. Kirk, Spock, Sulu und die anderen Haudegen der klassischen Serie treten allenfalls noch in Kinofilmen schwankender Qualität auf. Die besten Streifen scheinen gerade Nummern zu haben, Ungerades wirkt nach »Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock« wie ein Warnzeichen. Im US-Fernsehen besteht stattdessen seit 1987 die neue Crew von The Next Gene-

ration unter Aufsicht von Captain Picard wöchentliche Abenteuer. Doch das beeindruckt den Interplay-Chef Brian Fargo gar nicht. Als er sich ab 1990 um die Trek-Lizenz bemüht, will er unbedingt ein Spiel zur klassischen Fernsehserie machen, deren 25. Geburtstag naht. Doch es bedarf einer glücklichen Fügung, um die Point-and-Click-Legende Star Trek: 25th Anniversary zu ermöglichen.

**Paramount antwortet nicht**

»Ich bin mit Star Trek aufgewachsen und war ein riesiger Fan«, erinnert sich Brian Fargo im Gespräch mit GameStar. Doch der damalige Interplay-Chef biss sich an seiner Jugendliebe zunächst die Zähne aus: »Ich versuchte die Spielrechte von Paramount zu kriegen. Ich rief immer wieder an, aber sie hatten nie Zeit für mich, sie wollten mir nicht mal eine Audienz gewähren – das war ziemlich frustrierend.« Dann meldet sich eines Tages Emil Heidkamp, ein Fargo-Freund, der inzwischen Senior Vice President bei Konami USA ist: »Emil klagte: »Ach Brian, diese Leute von Paramount machen mich noch verrückt. Die wollen ständig, dass wir ein Star-Trek-Video-Spiel machen. Wärest du zufälligerweise daran interessiert?«« Fargo klappt die Kinnlade in die Tiefgarage. Zu diesem Zeitpunkt expandiert Interplay als Publisher und macht eigentlich keine Auftragsarbeiten mehr. Doch diese Gelegenheit kann Fargo nicht auslassen: »Ich sagte ihm: »Okay, Emil, hier



Bild: YouTube/Garmester84

Schon zum ersten Kinofilm Star Trek gibt es 1979 in den USA ein Spiel. Man braucht Fantasie, um die Pixel auf dem Winz-Display der Microvision-Konsole als »angreifende klingonische Kriegsschiffe« zu interpretieren.



**25th Anniversary, NES (1991)**

Trotz gleichen Namens spielt sich dieser Vorläufer des PC-Adventures anders. Auf der Konsole gibt's ansatzweise nerviges Action-Adventure-Gewusel mit Mini-Puzzles und etwas Geballer.



**25th Anniversary, PC (1992)**

Sieben Adventure-Episoden mit Weltraumkampf-Beilage und (endlich!) toller Trek-Atmosphäre (Originalstimmen bei CD-Version). Der Nachfolger Judgement Rites erscheint zwei Jahre später.



**After Dark: Star Trek (1992)**

Die Bildschirmschoner-Sammlung entzückt Enterprise-Fans mit Spock, Tribbles, Schiffen und elf weiteren Modulen. 1994 erscheint auch ein The Next Generation-Screensaver.



**Starfleet Academy, Konsole (1995)**

Bereits zwei Jahre vor der PC-Version gibt's diesen »Starship Bridge Simulator« für Super Nintendo und Sega 32X, ein grafisch und spielerisch durchwachsender Wing Commander-Verschnitt.

ist mein Angebot: Wir machen für euch ein Nintendo-Spiel, wenn ihr mir die PC-Rechte überlasst.« Und nachdem Paramount gesehen hatte, dass wir gute Sachen abliefern, konnte ich dann unseren eigenen Deal ohne Konami abschließen.« So entwickelt Interplay also zunächst das Action-Adventure Star Trek: 25th Anniversary für die NES-Konsole, um dann das PC-Spiel machen zu dürfen, das Fargo & Co. von Anfang an vorgeschwebt hat. Das heißt zwar genauso wie die Auftragsarbeit für Konami, ist aber spielerisch eigenständig: Ein Grafik-Adventure, das nicht nur VGA-Grafik und Maussteuerung des PCs ausnutzt, sondern mit seinem Episodenformat auch der TV-Vorlage gerecht wird. Interplay macht nicht das erste offizielle Star-Trek-Spiel, aber das erste gute.

### Es geht doch – nach 26 Jahren

Der NES-Umweg ist nicht unschuldig daran, dass 25th Anniversary Edition auf dem PC das Jubiläum um ein Jahr verpasst und erst 1992 erscheint. Das Warten lohnt sich, denn dem Grafik-Adventure merkt man die Liebe zur Vorlage an. Es ist wie eine Ministaffel strukturiert, die sieben in sich abgeschlos-



Mit Segas Strategic Operations Simulator nimmt Star Trek 1982 Kurs auf die Spielhallen. Die ein Jahr später veröffentlichte C64-Adaption hat statt farbiger Vektorgrafik nur schlichte Sprites.

sene Abenteuer erzählt. Auch der Episoden-aufbau hat Fernsehflair, zum Beginn gibt es einen authentischen Vorspann und am Ende werden ein paar flotte Sprüche auf der Brücke geklopft. Zudem bettet das Spiel bekannte Glotzkistencharaktere wie den Hochstapler Harry Mudd in die Geschichten ein. Die Rätsel lösen wir durch Einsatz bekannter Gadgets wie Tricorder, Kommunikator oder Phaser. Letzteren sollte man im Zweifelsfalle auf »betäuben« stellen, denn auch bei Notwehr führt überflüssige Gewalt zum Punktabzug. Das passt zur friedliebenden Födera-

## Trek-Liebliche



Heinrich Lenhardt  
@hlenhardt

### Lieblichs-serie?

Die erste, klassische Serie natürlich. Am frühen Samstagabend Raumschiff Enterprise im ZDF, das war der Garant einer glücklichen Kindheit. Die alten Episoden gucke ich heute noch gerne, die Remaster-Bildqualität ist toll. Und bald gibt's neue Blu-Rays mit unveröffentlichten Szenen!

### Lieblichs-filme?

Star Trek VI: Das unentdeckte Land ist der letzte und beste Film mit der kompletten alten Enterprise-Crew. Der Reboot Star Trek von 2009 gefiel mir sehr gut und der Humor von Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart ist ebenfalls eine Erwähnung wert.

### Lieblichs-spiele?

Judgement Rites ist das bessere der beiden klassischen Interplay-Adventures, ein Schatz für Verehrer von Classic Trek. Klingon Academy hat viel Charme... Klingonen sind eigentlich immer gut.

### Größte Ent-täuschung?

Star Trek: Generations hatte mich so enttäuscht, dass ich die weiteren Filme mit Picard ignoriert habe. Hmm, bin ich eigentlich der einzige, der mit The Next Generation nie so richtig warm wurde?

tionspolitik und ermutigt zum wiederholten Durchspielen der recht kurzen Episoden.

Bei Interplay fibt es in den frühen Neunzigern keine großen Debatten darüber, welche Spielegattung auf dem PC am besten passt. Für Brian Fargo fühlt sich das Adventure-Genre »automatisch richtig« an: »Wir liebten die Charaktere, sie machen das klassische Star Trek aus. Da ihre Persönlichkeiten so stark ausgeprägt sind, kann man sich in jeder Szene vorstellen, wie sie sich verhalten würden. Sie schreiben sich quasi von selber. Wir wollten mit diesen Charakteren ein Spiel machen, das von den Dialogen angetrieben wird. Und als wir später sogar die Stimmen der Originalschauspieler aufnahmen, war das natürlich das Sahnehäubchen.« Fargo meint die 1994 veröffentlichte CD-ROM-Version, bei der William Shatner, Leonard Nimoy und die anderen Stars ihre Dialoge sprechen. Die ohnehin sehr gute Trek-Atmosphäre wird durch den Multimedia-Coup nochmals aufgewertet. Und wie war so die Zusammenarbeit mit den Promis? »Leonard Nimoy war ein Schatz. George Takei war charmant, er achtete immer darauf, dass jeder eine gute Zeit hat. DeForest Kelley war super, wie auch all die anderen«, erinnert sich Brian Fargo. Und dann war da noch William Shatner.



### DS9: Harbinger (1995)

Das erste Spiel zu Deep Space 9 ist ein Adventure mit Ego-Ansicht à la Myst. Grafik und Rätsel sind mittelpflichtig, Dialoge und sind Action-Sequenzen runden die Stationsbegehung ab.



### Omnipedia (1995)

Das umfassendste Multimedia-Nachschlagewerk ist diese CD-Ausgabe der Buch-Enzyklopädie von den Trek-Gelehrten Michael und Denise Okuda. 1997 und 1999 folgen neue Versionen.



### TNG: A Final Unity (1995)

Auch Captain Picard wird zum Abenteuer-Star: Das Trek-Debüt von Spectrum Holobyte kombiniert Point-and-Click-Tugenden mit einer ansatzweise lästigen Schiffssteuerungskomponente.

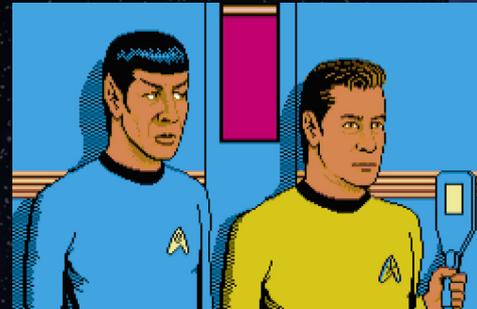


### Klingon (1996)

Interaktiver Film mit wenig Entscheidungen, dafür lernen wir die Feinheiten der klingonischen Kultur kennen, genießen Qagh-Rezepte und treffen im Sprachlabor Michael Dorn (Worf).

**Mit Shatner ist es schwierig**

»William Shatner ist legendär. Und es ist schwierig, mit ihm zu arbeiten«, verrät Brian Fargo, »Er war der einzige, der uns ein paar heikle Momente bescherte. Er ließ sich nicht von einem dahergelaufenen Computerprogrammierer erzählen, wie er sich verhalten sollte.« Ein Austausch zwischen Shatner und dem Regisseur der Sprachaufnahmen über die korrekte Aussprache des Worts »Sabotage« führt dazu, dass der Captain-Kirk-Star knurrt: »Erzähl mir nicht, wie ich meinen Text sprechen soll, das widert mich an.« Fargo erinnert sich nur zu gut: »Unsere Jungs kauerten vor Furcht«. Der Soundclip dieses Austauschs macht bald in Toningenieurskreisen die Runde, im Ben-Stiller-Film »Mystery Men« gibt es sogar eine Anspielung: Da streiten sich zwei Charaktere über die »Sabotage«-Aussprache und auch der klassische Satz »Das widert mich an!« fällt. Brian Fargo lernt während der Sprachaufnahmen eine wichtige Lektion im Umgang mit männlichen Stars: »Eines Tages waren wir mit Shatner im Studio und er war richtig nett, es war super. Mein Aha-Moment war, als ich bemerke, dass ein hübsches Mädchen anwesend ist. Von da an habe ich bei



Captain Kirk und Mr. Spock 1968 auf einem Pressefoto und 1991 im NES-Modul.

allen Aufnahmen, bei denen ein Schauspieler schwierig sein könnte, ein hübsches Mädchen angeheuert, das einfach nur im Raum sitzt – vor dem will man sich halt nicht wie ein Depp benehmen. Auf diese Weise habe ich Shatner dazu gekriegt, immer ein bisschen netter zu uns zu sein.«

Richtig nett ist dann auch das Verhältnis zwischen Interplay und Paramount. Der Star-Trek-Eigentümer, der Brian Fargo einst nicht zurückrufen wollte, gewährt nach dem Erfolg von 25th Anniversary eine langfristige Lizenz für Spiele zur klassischen TV-Serie. Interplay entwickelt zuerst die naheliegende Adventure-Fortsetzung Judgement Rites. Die Pres-

se kritisiert bei der Veröffentlichung Ende 1993, dass sich gegenüber dem Vorgänger wenig getan hat, vor allem die Grafik wirkt nicht mehr ganz zeitgemäß. Mit seinen acht Abenteuer-Episoden ist Judgement Rites jedoch das rundum bessere Spiel, dessen größte Errungenschaft wohl die Option ist, die umstrittenen Weltraumkämpfe ganz zu überspringen. Auch hier gibt es ein Jahr später eine CD-ROM-Version mit den Stimmen der Original-Schauspieler. Judgement Rites ist das letzte Projekt, bei dem alle Stars der klassischen Fernsehserie an Bord sind. Die nächste Generation hat nicht nur im Fernsehen das Ruder übernommen, auch neue Kinofilme drehen sich jetzt um Picard & Co. Star Trek ist nach einem Tiefpunkt Ende der Achtzigerjahre wieder angesagt. Der Erfolg der Interplay-Adventures hat zudem gezeigt, wie gut sich das Science-Fiction-Universum für Computerspiele eignet. Die Folge ist eine regelrechte Trek-Inflation, sowohl am Fernseher als auch auf dem PC-Monitor.

**Trek-Liebliche**

Michael Graf  
@Greu\_Lich



**Lieblingsserie?**

Auch wenn Picard der beste Captain bleibt, ist meine Lieblingsserie Deep Space Nine, weil die späteren Staffeln eine durchgehende Geschichte erzählen und die konfliktscheue Föderation endlich mal einer Reifeprüfung unterziehen: dem Krieg gegen das Dominion.

**Lieblingsfilme?**

Eindeutig Star Trek VIII: Der erste Kontakt. Weil darin die Borg auftrumpfen, die mit Abstand gruseligsten Gegenspieler, die das Trek-Universum zu bieten hat; und weil Captain Picard seine finstere, traumatisierte Seite zeigen darf.

**Lieblingsspiele?**

Mein Liebling ist das Adventure A Final Unity, weil es im Next-Generation-Universum spielte, von den Originalsprechern vertont war und von uralten Aliens erzählte. Auf dem zweiten Platz folgt Star Trek: Armada. Endlich darf ich mal die coole Borgflotte kommandieren! Mit Locutus!

**Größte Enttäuschung?**

In Star Trek: Nemesis stecken so gute Ideen: Gierige Romulaner! Ein Klon von Picard! Ein zweiter Data! Doch Paramount verwurftet all das zu einer schalen Actionsuppe. Das hatte die beste Crew aller Zeiten nicht verdient!

**Neue Generationen**

1993 startet mit Deep Space Nine die bereits dritte Trek-Fernsehserie und 1995 beginnt Raumschiff Voyager seine lange Heimreise, nachdem 1994 die letzte Staffel von The Next Generation gelaufen ist. Und Paramount entfesselt seinen inneren Ferengi und verdeckelt freudig separate Serienlizenzen an diverse Publisher. Während Interplay Kirk und Spock treu bleiben, arbeitet Spectrum Hologlyte an seinem ersten Spiel zu The Next Generation und schielt dabei auf das Erfolgsrezept der Interplay-Abenteuer. The Final Unity ist ein solides Point-and-click-Adventure mit



**Borg (1996)**

Q schickt im Kampf gegen die Borg einen Kadetten in der Zeit zurück. Der Spieler hat ein ganz anderes Zeitproblem: Schon nach wenigen Stunden ist der interaktive Film wieder vorbei.



**Captain's Chair (1997)**

Die Multimedia-Welle spülte diese »Virtual Reality Tour« in die CD-Laufwerke. Wir erforschen bei fünf Trek-Raumschiffen die Brücke in allen Details – ein Lernprogramm, kein Spiel.



**Generations (1997)**

Das Spiel zum verflixten siebten Film ist ein uninspirierter Genreintopf. 3D-Planetenerkundung und Rumgeballer, dazu Strategie und Adventure sowie fade Grafik und nervige Levels.



**Starfleet Academy, PC (1997)**

Die Antwort auf X-Wing kombiniert anspruchsvolle Flugmissionen mit fürs Spiel gedrehten Videoszenen, die eine unterhaltsame Story erzählen. Kirk, Sulu und Chekov sind auch mit dabei.



Die Brücke der Enterprise in Interplays Star Trek: 25th Anniversary. Raumschlachten sind nur eine (etwas nervige) Zugabe, der spielerische Kern besteht aus Adventure-Puzzles.

etwas Weltraumnavigation als Beilage, präsentiert mit moderner Super-VGA-Grafik, spannender Mystery-Story und den englischen Originalstimmen der Picard-Crew. Auf dem PC sind CD-ROM-Laufwerke inzwischen Standard, der große Datenparkplatz wird von Spieleschöpfern weidlich genutzt. Der Erfolg des mit Videosequenzen gespickten Wing Commander 3 löst eine Multimedia-Welle aus, die allerlei Schrecklichkeiten anspült, aber auch eine faszinierende Ergänzung des Star-Trek-Universums ermöglicht. Mit den Stimmen der TV-Stars hatte Interplay seine beiden Grafik-Adventures aufgewertet, nun dreht man ganze Filmszenen speziell für ein neues Trek-Spiel.

Nach dem Erfolg von LucasArts' X-Wing und TIE Fighter liegt eine Raumschiff-Simulation im Star-Trek-Universum nahe. Als Brian Fargo das Konzept für Starfleet Academy bei Paramount erklärt, gibt es zunächst ein kleines Problem: »Sie sagten mir, dass ich niemals zeigen darf, wie die Enterprise explodiert, unter keinen Umständen. Da erklärte ich ihnen, dass man in Starfleet Academy nicht wirklich die Enterprise fliegt – man steckt in einer Simulation, in der man die Enterprise fliegt, so etwas wie die Kobayashi-Maru-Prüfung aus den Filmen. Da meinte Paramount: ›Oh, klar, dann könnt ihr sie na-

türlich in die Luft sprengen.« Das war witzig: Die Simulation einer Simulation war akzeptabel, aber eine einfache Simulation hätte man nicht genehmigt.« In Starfleet Academy erlebt der Kadett David Forester die Ausbildung an der Seite von weiteren jungen, hoffnungsvollen Sternenflotten-Azubis. Spielsequenzen wechseln sich mit digitalisierten Videos ab, in denen auch Stars wie William Shatner, George Takei und Walter Koenig in Originalkostümen auftreten. Regie bei den ersten Star-Trek-Dreharbeiten für ein Spiel führt ein junger Mann aus England, der diesen Traumjob einem anderen Schauspieler verdankt – der hat mit Star Trek nix zu tun, versteht aber einiges vom Kartenspielen.

#### Vom Omar-Bridge zur Schiffsbrücke

Martin Denning ist ein hoffnungsvoller Nachwuchsregisseur aus England, der sich zufälligerweise in Paris aufhält, als er von Interplay kontaktiert wird. Omar »Doktor Schiwago« Sharif ist nicht nur ein Filmstar, sondern auch ein ernsthaft guter Bridge-Spieler und Aushängeschild einiger Kartenspielsimulationen. Für Omar Sharif's Bridge Deluxe hätte Interplay gerne Videoclips mit dem großen Meister, der aber wenig motiviert ist, seinen Wohnort Paris zu verlassen. Martin Denning kann erfolgreich vor Ort drehen und

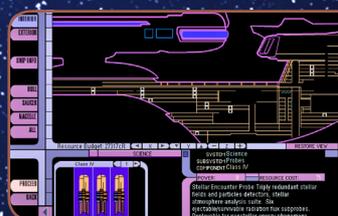
wird bald darauf Head of Filmed Entertainment im kalifornischen Interplay-Hauptquartier. »Das war Mitte der Neunziger, als Pentium-Chips noch neu waren und die meisten Leute bestenfalls mit einer Dial-up-Verbindung ins Internet konnten. Motion Capture und CGI waren noch weit von den heutigen Standards entfernt«, erinnert sich Martin Denning im Gespräch mit GameStar. »Die optimale Methode, um Videoinhalte in ein Spiel zu kriegen, bestand darin, sie zu filmen und mit der bestmöglichen Kompressionstechnik zu digitalisieren.«

Im April 1996 beginnen die Vorbereitungen für die Filmszenen von Starfleet Academy, die im Dezember an 21 Drehtagen aufgenommen werden. Denning heuert eine Filmproduktionscrew an und arbeitet eng mit Paramount zusammen, damit die Videoszenen möglichst authentisch aussehen: »Alle Kostüme in Starfleet Academy sind echt, direkt aus Paramounts Garderobe. Alle Spezialeffekte entstanden unter Aufsicht von Oscar-Gewinner Michael Westmore, der für die Fernsehserien und Filme verantwortlich war. Und wer hätte gedacht, dass es damals 4.000 Dollar kostete, einen einzigen Schauspieler als Klingonen herzurichten?«. Die meisten Szenen werden vor einem Greenscreen gedreht, um Computergrafik einzukopieren. Für viele der jungen Schauspieler ist diese Aufnahmetechnik eine neue Erfahrung. Für die knapp 20 Rollen sprechen 600 Bewerber in Los Angeles vor, die Hauptrolle des Kadetten Forrester wird mit dem eher unbekannteren Peter Kluge besetzt. Und dann sind da natürlich noch die Promis: »Die Arbeit mit den Stars der Fernsehserie erforderte eine andere Herangehensweise, denn deren Charaktere waren ja bereits bekannt«, erklärt Martin Denning, »Es war also nötig, ihre Auftritte zu integrieren, ohne ihre Charaktere zu verändern. Ich hatte mir deshalb Sorgen gemacht, aber sobald die Proben in Hollywood begannen, lernten wir schnell, wie professionell Walter Koenig und George Takei arbeiteten. Beide halfen den jüngeren Schauspielern und sorgten dabei auch für eine entspannte Atmosphäre am Set.« Bei William Shatner Regie zu führen ist freilich eine ganz andere Angelegenheit.



#### Pinball (1998)

Die »Dimensionen des Flippers, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat« bestehen aus drei wenig aufregenden Tischen: To Boldly Go, Nemesis und Qapla (Klingonen flippern sogar zu zweit).



#### Starship Creator (1998)

Auf Basis von sieben Schiffsklassen basteln wir unser eigenes Raumschiff GameStar zusammen, konfigurieren allerlei Details und erleben einen Einschlag-Probeflug in Grünzgrafik.



#### TNG: Klingon Honor Guard (1998)

Schon zwei Jahre vor Elite Force erscheint dieser Ego-Shooter auf Basis der Unreal-Engine. Als klingonischer Nachwuchskrieger säbeln und ballern wir uns durch überwiegend fade Levels.



#### The Game Show (1998)

Q führt als Quizmaster durch die Trivia-Quadranten dieses Multimedia-Spektakels, welches Fachwissen und Geduld der Spieler testet. Krudes Kuriosum mit fehlzündenden Humorversuchen.



Sprachaufnahmen mit Spock-Darsteller Leonard Nimoy (2. von rechts) für das PC-Adventure 25th Anniversary. Dieser Schnappschuss mit dem Interplay-Team entsteht am 8. März 1993.

**Noch einmal in die kniefende Uniform**

Bei den Sprachaufnahmen in der Tonkabine helfen hübsche Mädchen, den Kirk-Darsteller bei Laune zu halten. Doch am Set von Starfleet Academy zeigt sich Shatner wieder von seiner schwierigen Seite. Schon im Vorfeld gibt es angestrenzte Telefonate, weil der Schauspieler wenig Lust verspürt, noch einmal die Kirk-Uniform anzuziehen. »Aber nach langwierigen Verhandlungen mit Shatners Anwalt atmeten wir erleichtert auf, als er schließlich zustimmte«, erzählt Denning. »Denn ein Star Trek ohne Kirk wäre kein richtiges Star Trek.« Aber nicht zu früh freuen. Shatner nimmt nicht an den Proben teil und kreuzt erst sechs Tage vor Ende der Dreharbeiten im Studio auf. Die erste Begegnung mit dem Regisseur ist eigentlich keine: »An seinem ersten Tag marschierte er an mir vorbei und begann lieber eine Unterhaltung mit Interplays Computergrafik-Team. Dabei ignorierte er mich ebenso wie die Tatsache, dass wir gerade dabei waren, die Eröffnungsrede für den Spielbeginn zu filmen – die einzige Szene mit der gesamten Besetzung«, seufzt Denning. Schließlich nimmt der Star den Regisseur doch noch wahr, die Dreharbeiten können fortgesetzt werden. Am Ende ist alles gut: »Starfleet Academy zu filmen, war ein schönes und spaßiges Erlebnis. Nachdem er sich wieder in die Rolle eingefunden hatte, lieferte Shatner genau das, was wir uns von ihm erhofft hatten – und auch einige wunderbare Outtakes. Er gab sich Mühe mit den weniger erfahrenen Schauspielern«.

Der beste Spruch während der Dreharbeiten stammt wohl von George Takei. Als der zum ersten Mal nach einigen Jahren wieder in die Uniform von Sulu schlüpft und sich diese ein wenig in der Hüfte spannt, bemerkt er grinsend: »Paramount hat diese Jacke eingehen lassen – ich werde sie verklagen!«

**Ein Spiel auf 25 CDs?**

Einige Jahre nach seiner ersten Ankündigung erscheint Starfleet Academy im September 1997 für PC. Spielerisch ist es keineswegs perfekt, Steuerung und Schwierigkeitsgrad der Weltraumschlachten sind gewöhnungsbedürftig. Doch die Mischung aus Videos und Spielmissionen stimmt, das Spiel blutet Star-Trek-Atmosphäre. Das ambitionierte Projekt wird letztendlich auf »nur« fünf CD-ROMs ausgeliefert. Es hätten erheblich mehr werden können, wie sich Martin Denning erinnert: »Wir nahmen die Filmsequenzen mit Digital Betacam auf, dem damals qualitativ hochwertigsten Format. Das Rendern dauerte lange und die meisten Sequenzen hatten am Ende 768x488 Bildpunkte. Ich erinnere mich, wie der Interplay-Producer Rusty Buchert stolz die erste gerenderte Sequenz vor-

führte und mich sehr mit der Qualität und Flüssigkeit des Films beeindruckte. Aber um diese Qualität auf einem normalen Heim-PC hinzukriegen, hätten wir geschätzt über 25 CDs benötigt! Deshalb wurden die Videos für das fertige Spiel stark komprimiert.«

Es folgen die Zusatz-CD Chekov's Lost Mission und 2000 der Nachfolger Klingon Academy, bei dem uns Christopher Plummer mit der klingonischen Kapitänsausbildung vertraut macht, besser bekannt als Shakespearer zitierender Klingonengeneral Chang aus »Star Trek VI: Das unentdeckte Land«. Und nicht nur in den Pilotensesseln wird es eng, rund um die Jahrhundertwende irdischer Zeitrechnung stößt Star Trek in Genres vor, die jeder Mensch zuvor gesehen hat. Es erscheinen Adventures und Simulationen, Strategie und Taktik, Flipper, interaktive Filme und sogar ein Trivia-Quiz. Dabei kommen durchaus gute Spiele heraus, die allerdings eher Insider-Tipps bleiben und sich mäßig verkaufen. Etwa 2002 der Brücken-Simulator Bridge Commander, der uns in den Kapitänssessel eines Föderationschiffs setzt. Wie Captain Picaard darf man sogar Lieutenant Commander Data herumkommandieren, der

**Trek-Liebliche**

Sebastian Stange  
@MarvelsDrStange



**Lieblings-serie?**

Nix geht über TNG. Die Serie erwischte mich zum perfekten Zeitpunkt. Die Mauer war frisch gefallen, alles schien möglich, und dann lernte ich diese famose Serie kennen, die immer besser wurde, je länger ich dran blieb. Jean-Luc Picard ist bis heute eines meiner Vorbilder.

**Lieblings-filme?**

Schwierig. Ich finde, in den Filmen wird die Star-Trek-Formel stets zu sehr konzentriert. Es fehlen oft ruhige Momente, gute Charakterzeichnung oder diese netten Ethik- und Philosophie-Lektionen wie in der Serie. Aber ach ... Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart ist ganz cool, weil höchst albern.

**Lieblings-spiele?**

Star Trek: 25th Anniversary war mein erstes und klar das beste Star-Trek-Spiel. Ich liebte damals Adventures und dieses war nahezu perfekt, weil es an meine Lieblingsfolgen erinnerte. Die sperrigen Weltraumkämpfe waren aber doof.

**Größte Ent-täuschung?**

Nun, ich bin mit den neueren Serien nie warm geworden. Insbesondere Voyager oder Enterprise ließen mich kalt. Die neuen Filme ebenso. Star Trek, so wie ich es mag, scheint vorbei zu sein. Aber dennoch: Die ersten Teaser der neuen CBS-Serie wecken doch zarte Hoffnung in mir.



**Birth of the Federation (1999)**

Fünf Trek-Völker stehen beim langwierigen Rundenstrategie-spiel zur Wahl, das sich an Master of Orion orientiert. Es gibt Krieg, Spionage und Diplomatie, aber auch klobige Bedienung.



**Starfleet Command (1999)**

Echtzeitstrategie mit einer guten Prise Simulation, die komplex und knifflig ist – ein Fall für geduldige Kapitäne. Es folgen sogar zwei Fortsetzungen, die sich gleichermaßen bedächtig spielen.



**Hidden Evil (1999)**

Mit Tastatursteuerung à la Resident Evil gehen wir mit Picard und Data auf rätsellastige Expeditionen. In Deutschland heißt das ordentliche Action-Adventure Der Aufstand.



**Armada (2000)**

Nach dem trägen Starfleet Command sorgt das spaßbetonte Armada für Erleichterung. Diese Echtzeitstrategie-Alternative ist flott und abwechslungsreich, 2001 erscheint ein Nachfolger.



Nach dem Erfolg von Interplays Adventure zur klassischen Serie angeln sich weitere Publisher Star-Trek-Lizenzen. In Spectrum Holobytes A Final Unity erlebt die Crew von The Next Generation neue Abenteuer.

wird nämlich vorübergehend dem Kommando des Spielers unterstellt. Bei Bridge Commander fließt die Inspiration übrigens umgekehrt wie Jahre zuvor bei Starfleet Academy, es stammt nämlich von Lawrence Holland, dem Kopf hinter X-Wing und Tie Fighter, die wiederum Starfleet Academy beeinflusst haben. Das Weltraumgenre ist eben ein Dorf.

### Vom Captain zum Strategen

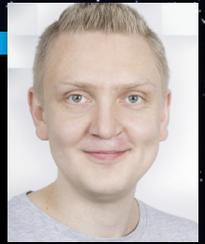
Bemerkenswert ist die Star-Trek-Strategieschwemme der Jahrtausendwende. Der Abenteuer-Simulator Away Team eifert 2001 dem Taktikklassiker Commandos nach, das



Bei Starfleet Academy kombiniert Interplay komplexe Weltraumschlachten mit einer aufwendig inszenierten Rahmenhandlung, bei der Nachwuchschauspieler und Altstars vor die Filmkameras treten.

## Trek-Liebliche

Nils Raettig  
@nraettig



### Lieblichs-serie?

Ganz klar The Next Generation, vor allem die Folgen mit Q und dem Holodeck habe ich geliebt. Ich muss zwar zugeben, dass die Serie nicht gut gealtert ist, weil es doch oft Leerlauf gibt, aber TNG wird immer einen besonderen Platz in meinem Nerd-Herz einnehmen. Wer Star Trek und alberne Neuvertonungen mag, der sollte bei YouTube übrigens mal »Sinnlos im Weltall« eingeben...

### Lieblichs-filme?

Als Film hat Star Trek für mich nie so richtig funktioniert, deshalb fällt es mir schwer, hier einen Favoriten zu nennen. Der erste Kontakt hat aber noch die besten Chancen, schließlich mag ich sowohl Zeitreisen als auch die Borg.

### Lieblichs-spiele?

Die Adventure 25th Anniversary und Judgment Rites haben das Star Trek-Feeling super rübergebracht, ich hatte aber auch mit Elite Force sehr viel Spaß – und das obwohl ich die Voyager eigentlich nicht sonderlich mag. Die authentische Umsetzung und die Story haben mich aber sofort gepackt, der Schwierigkeitsgrad war gut ausbalanciert, und als Star Trek-Fan muss man es lieben, aus der Ich-Perspektive mit einem Phaser um sich zu schießen.

### Größte Enttäuschung?

Treffen der Generationen war einer der ersten Filme, den ich mir ohne Erwachsene mit einem Freund im Kino ansehen durfte. Dass der Film mich trotzdem maximal mittelprächtig unterhalten konnte, spricht Bände.

Rundenstrategiespiel Birth of the Federation von 1999 verpflanzt das Sterneneroberungsprinzip von Master of Orion in die Trek-Galaxis. Zwar gibt es darin keinen technischen Fortschritt, man fliegt von Anfang an mit den Schiffen aus The Next Generation durchs All – dennoch ein gelungenes Experiment, das mehr Spaß macht, als die zurückhaltenden Pressewertungen vermuten lassen. Starfleet Command würtzt 1999 taktische Echtzeit-Gehefte mit einer gehörigen Prise Simulation, für Reinfuchser ist das durchaus unterhaltsam. Weniger kompliziert ist 2000 das Echtzeit-Strategiespiel Star Trek: Armada, in dem man die Flotten der Föderation, Klingonen, Romulaner und Borg herumkommandiert. Nicht etwa dreidimensional wie Homeworld, das Armada-All kennt kein »Oben« und »Unten«, alle Pötte eiern auf derselben Ebene herum. Dennoch verströmt der Echtzeit-Ausflug viel Atmosphäre, weil er eine wirre Zeitreisegeschichte als Vorwand nutzt, massig bekannte TV-Charaktere auftreten zu lassen – von Picard (samt Borg-Variante Locutus) über Worf bis zur Romulanerin Sela.

Eher unter die Rubrik »Phaser auf Beschwerden« fällt der Echtzeit-Ableger Star Trek: New Worlds. Der dreht sich nämlich einzig und allein um Bodenschlachten. Nun steht Star Trek ja wirklich für Vieles, aber Scharmützel zwischen Föderations- und Romulaner-Panzern verlangen selbst hartgesottene Trekkies ein gerüttelt Maß Fantasie ab. Nichtsdestotrotz hieven wir New Worlds in der GameStar-Ausgabe 09/99 sogar aufs Cover, bis heute eine unserer obkurbsten Titelgeschichten. Aber gut, damals gähnt das Sommerloch, die Echtzeit-Strategie boomt immer noch und Star Trek kennen die Leser zumindest. Also schwingt sich Kollege Martin Deppe in den Flieger, um im englischen Bath den Entwickler zu besuchen. Und das ist in diesem Fall wörtlich zu nehmen ist, denn Martin trifft im Studio lediglich auf einen einzigen Designer, der zu diesem Zeitpunkt noch fast nichts vorzuzeigen hat. Aus den wenigen handfesten Infos strickt Martin seinen Artikel – und hofft, dass alles gut wird. Wird's aber nicht. New Worlds wird ins Schwarze Loch der Interplay-Pleite gerissen



### Voyager: Elite Force (2000)

Mit neuester id-Technologie, packendem Leveldesign und Liebe zum Trek-Detail räumt Ravens Ego-Shooter ab. 2003 erscheint ein etwas schwächerer Nachfolger von Ritual Entertainment.



### Klingon Academy (2000)

Bei der klingonischen Pilotenausbildung stehen nicht so viele Stars vor der Kamera wie in Starfleet Academy: Spielerisch ist die Flugsimulation dafür allerdings rundum verbessert.



### New Worlds (2000)

Föderation, Klingonen und Romulaner haben eigenen Feldzüge, aber bei der Echtzeitstrategie auf Planeten kommt keine Trek-Stimmung auf. Außerdem ist das Spiel kriminell unfertig.



### DS9: The Fallen (2000)

Sisko, Worf und Kira sind auf der Suche nach Artefakten der Pah-Geister. »Pah!« murrst die Spieler angesichts dieses mittelmäßigen Action-Adventure mit Mini-Puzzles und uninspirierten Levels.



Eine fertige Sequenz aus Starfleet Academy, die gefilmten Schauspieler wurden in Computergrafik-Hintergründe einkopiert.

und ein Jahr nach unserem Besuch unfertig auf den Markt gedrückt. Man darf während der Missionen nicht mal speichern! Ein Musterbeispiel für die Star-Trek-Lizenzpleiten.

**Der gute Draht zu id**

Was man sich dagegen nur schwer vorstellen kann: Das friedliebende Star Trek und die Shooter-Genre – wie soll das zusammenpassen? Erstaunlich gut! Zwar ist das mittelmäßige Geballer von Klingon Honor Guard schnell vergessen, doch 2000 schießt das erste Spiel zur Voyager-Fernsehserie scharf – und gilt heute als eine der besten Star-Trek-Versoftungen aller Zeiten. Wenn nicht sogar als die beste. Sie stammt von Raven Software, diesem Studio aus der Provinz, das sehr häufig, sehr früh und sehr erfolgreich die neueste Technologie von id Software für seine Spiele einsetzt. Das hat man indirekt dem id-Mitgründer Tom Hall zu verdanken, der den Umzug der jungen Firma nach Madison, Wisconsin anregte, weil er schöne Erinnerungen an seine dortige Studienzeit hatte. Dieser Firmenstandort währt nicht lange, nach dem ersten rauen Winter flieht id ins warme Texas. Doch während der Madison-Periode stolpert man über eine Zeitungsanzeige, in der ein Nachwuchsstudio namens Raven nach Programmierern sucht. »Da riefen die Jungs von id bei uns an und sagten: »Hey, wir sind auch eine Spielefirma! Wir haben gerade dieses Wolfenstein 3D gemacht«, erinnert sich Brian Pelletier.

Der spätere Projektleiter von Star Trek Voyager: Elite Force wird 1992 von den Raven-Gründern als erster Angestellter angeheuert.

Da hat Electronic Arts gerade Ravens Debütspiel herausgebracht, das Amiga-Rollenspiel Black Crypt. Pelletier feilt an den Grafiken für Ravens zweiten Titel, dem Formwandler-Rollenspiel ShadowCaster, das bereits einen Vorläufer von John Carmacks Doom-Engine verwendet: »Id war super-freundlich, ihre Einstellung war: »Hey, nehmt unsere Technologie und macht etwas damit!«. Auch lange nach der gemeinsamen Zeit in Madison ist Raven ein bevorzugter Nutznießer offener id-Technologie. So kommt es, dass ein Star-Trek-Shooter der erste Einzelspieler-Titel ist, der auf der Engine des hierzulande indizierten Quake 3 Arena basiert. Und obwohl Raven von Paramount dazu verdonnert wird, mit Voyager die nicht unbedingt beliebteste TV-Serie als Rahmen zu verwenden, kommt im Jahr 2000 etwas unerwartet Tolles dabei heraus. Voyager: Elite Force ist ein kompetenter Shooter mit feinsten Trek-Atmosphäre. Wie konnte das passieren?

**Klassisches Star Trek einschmuggeln**

Brian Pelletier hat sich für unser Gespräch extra ein altes Star-Trek-T-Shirt angezogen, um in Elite-Force-Erinnerungsstimmung zu kommen. »Das war ein tolles Team, das Star Trek wirklich liebte. Wir waren alle Fans und

machten das Star-Trek-Spiel, das wir selbst spielen wollten«, erinnert er sich. »Die Spieler sollten in die Rolle eines Sternenflotten-Offiziers versetzt werden. Daher kam diese Idee, dass man zwischen den Missionen im Schiff herumlaufen und mit anderen Crewmitgliedern reden kann. Man sollte ein Gefühl dafür bekommen, wie das Leben an Bord eines Raumschiffs abläuft«. Die entspannte Voyager-Erkundung zwischen den Action-Einsätzen entpuppt sich als wesentlicher Grund, warum sowohl Shooter- als auch Star-Trek-Fans mit dem Endprodukt glücklich sind. Die clevere Story erlaubt eine Art »Best of« der Promi-Völker, von den Klingonen bis zu den Borg. Die Voyager steckt nämlich in einer Art Weltraum-Mausefalle, in der auch Schiffe anderer Völker aus der ganzen Galaxis festhängen. Satt nur auf die teils farblose Voyager-Feindesriege (Wer waren noch gleich die Kazon?) können Pelletier & Co. so auch auf Widersacher aus anderen Trek-Serien zurückgreifen. »Wir sagten, dass wir Klingonen und Classic Trek wollen«, erinnert sich Pelletier an das erste Gespräch mit Paramount. »Sie erkannten die Logik und meinten: »Ihr verletzt die Kontinuität nicht, also nur zu.«

Es ist eine glückliche Fügung, dass die Handlungsidee von Raven-Mitgründer Steve



Hey, die kennen wir doch! Elite Force fährt allerlei bekannte Star-Trek-Feinde auf, darunter die Borg. Die spielen auch in den späteren Voyager-Fernsehstaffeln eine wichtige Rolle.



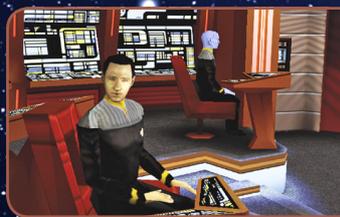
**Away Team (2001)**

Von Commandos inspirierte Echtzeittaktik, bei der wir ein Fünfer-Einsatzteam zusammenstellen und durchs Feindrevier schleichen. Futzlige Grafik, aber spannende Missionen.



**DS9: Dominion Wars (2001)**

Wir basteln uns eine Miniflotte mit sechs Schiffen und steuern sie in unübersichtlichen Raumschlachten. Dominion Wars setzt sich zwischen die Genrestühle Echtzeittaktik und Simulation.



**Bridge Commander (2002)**

Beim strategischen Schiffsimulator aus der X-Wing-Werkstatt Totally Games nehmen wir im Kapitänssessel Platz. Interessante Story, prima Trek-Atmosphäre, aber eher gemächlicher Ablauf.



**Legacy (2006)**

Das Spiel im 40. Jubiläumjahr wäre besser im Trockendock geliebt. Die Raumschiffschlachten aus verschiedenen Epochen leiden unter umständlicher Steuerung und KI-Aussetzern.



Zwischen den Einsätzen von Elite Force erkunden wir die Voyager, hier die Krankenstation.

Raffel auch im Voyager-Rahmen Sinn hat. Denn ursprünglich beginnt Elite Force als Spiel zu The Next Generation: »Das interessierte die Leute immer noch mehr und es gab auch neue Kinofilme. Wir hatten das Gefühl, dass The Next Generation größeres kommerzielles Potential hatte und all diese Kult-Charaktere, mit denen wir viel anstellen könnten«, beschreibt Brian Pelletier die Anfänge von Elite Force. Von Voyager ist im US-Fernsehen gerade die vierte Staffel gelaufen, die Einschaltquotenkurve zeigt weiter nach unten. Paramount hofft auf die Werbewirkung eines neuen guten Computerspiels und drängt deshalb darauf, dass Raven Picard links liegen lässt und sich lieber mit der Crew von Captain Janeway beschäftigt. Die Entwickler sind zunächst wenig begeistert: »Ja, wir waren erst einmal entmutigt, aber dann erkannten wir die Möglichkeiten, mit denen wir arbeiten konnten. Wir stellten uns auf Voyager ein und waren bald richtig begeistert. Es war schließlich immer noch dasselbe Universum, und wir brachten so viele Elemente von Classic Trek und Next Generation ein, wie wir nur konnten.«

#### Es gibt keinen Voyager-Plan

Die Erleichterung bei Raven ist groß, als Lizenzgeber Paramount die Elite-Force-Story abnickt. Generell läuft die Zusammenarbeit weniger anstrengend, als Brian Pelletier und sein Team zunächst befürchteten: »Wir hatten Horrorstories gehört, wie streng Paramount sein kann, aber das haben wir überhaupt

nicht erlebt«, erinnert er sich. »Solange alles irgendwie logisch war und sich ins Universum einfügte, konnten wir es machen«. Er erinnert sich insbesondere an die Zusammenarbeit mit Rick Sternbach, der für zahlreiche Kinofilme und Fernsehserien Sets designte und die Decklayouts von Schiffen und Stationen entwarf. Raven Software will gewissenhaft Sternbachs Blaupausen der Voyager verwenden, um sie im Spiel möglichst authentisch nachzubauen. Doch bei einem Treffen mit dem Setdesigner stellt sich heraus, dass es die Schiffspläne noch gar nicht gibt. Denn die fertigt er normalerweise erst nach Ende einer Serie an, zur Veröffentlichung in Büchern. Für die TV-Serien werden die Sets der Räume und Gänge einfach nach den Bedürfnissen des Drehbuchs gebaut. Wie sie genau zusammenhängen, darüber macht sich Sternbach später Gedanken. Für das Design von Elite Force ist dieser Aspekt aber bedeutsam, schließlich soll der Spieler die Voyager erkunden können. »Rick war sehr cool, er sagte: ›Ich arbeite gerne mit euch zusammen und helfe dabei, alle Räume logisch anzuordnen‹«, erinnert sich Pelletier. Die Entwickler sind beeindruckt, dass der große Star-Trek-Visionär sich dazu herablässt, bei der Gestaltung von Elite Force mitzuwirken. Sternbach ist wiederum von

den dem neuen Medium fasziniert: »Er fand es cool, meine Kunst wird in einem Videospiel sein!«, lacht Pelletier.

#### Gefährliche Engine-Updates

Nach einigen Monaten der Vorbereitung geht die Produktion im Januar 1999 richtig los, im Laufe der gut anderthalbjährigen Entwicklungszeit wächst das Kernteam von 15 auf 25 Mann. Die guten Beziehungen zu id Software verschaffen Raven frühen Zugang zur Quake-3-Engine. Der – uninspirierte – Holodeck-Multiplayermodus ist damit relativ schnell und leicht gebaut. Auf Einzelspieler-Missionen ist die Technologie aber noch gar nicht ausgelegt. Also gehen die Raven-Programmierer an die Arbeit: »Am Ende hatten wir etwa zu 50 Prozent neu entwickelten Code auf Basis der Quake-3-Engine. Wir mussten viel selber machen, aber John Carmack unterstützte uns dabei – überhaupt war id war super hilfsbereit«, berichtet Pelletier. Dennoch gibt es Rückschläge, eine unfertige Engine birgt gewisse Risiken: »Es gab Updates, die viele Sachen lahmlegten. Es war eigentlich der Normalzustand, dass wir die Daumen drückten und hofften, dass nicht zu viel kaputt ging«, lacht Pelletier. »Einmal etwa wurde die gesamte Beleuchtung im Spiel zerschossen und wir mussten

### Trek-Liebliche

Markus Schwerdtel  
@Kargbier



#### Lieblings-serie?

Natürlich das unterschätzte Deep Space Nine. Auch wenn es zu Beginn vor lauter Klischees kaum zu ertragen war (der schwer vom Leben gebeutelte Commander Sisko, die ach so spirituellen, aber unterdrückten Tibe ... äh, Bajoraner, die Bürokraten von Cardassia) kommt spätestens mit Worf, der Defiant und dem Dominion Leben in die Bude.

#### Lieblings-filme?

Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart verbindet für mich optimal Spannung, Humor und Science Fiction. Dass die Zeitreise-Physik haarsträubend ungenau bis falsch ist – geschenkt!

#### Lieblings-spiele?

Star Trek: Away Team, quasi das Trekkie-Commandos. Spielerisch nicht immer einwandfrei, dafür mit packender Außenteam-Atmosphäre.

#### Größte Enttäuschung?

Der aktuelle Kinofilm Beyond – viel zu viel Popcorn-Kino, viel zu wenig Roddenberry-Utopie. Das ist kein Star Trek mehr.



#### D-A-C (2009)

Simpel-schlimmes Geballer zum Reboot. Steht D-A-C für »Deathmatch, Assault, Conquest« oder »dröge, abgedroschen, chancenlos«? Nur ein paar Schiffstypen erinnern entfernt an Star Trek.



#### Star Trek Online (2010)

MMO mit Raumschlachten, Einsätzen auf Planeten und reichlich Trek-Atmosphäre. Die Umstellung aufs Free2Play-Modell 2012 hat nicht geschadet, Gratisspieler können viel erleben.



#### Star Trek (2013)

Dieses Action-Adventure hat auch einen Koop-Modus, aber Kirk und Spock verlaufen sich im Sternennebel der halbgenauen Spielideen. Schleichen, ballern, klettern – von jedem etwas, aber nichts richtig.



#### Timelines (2016)

Das jüngste Trek-Game ist ein Free2Play-Rollenspiel für Android und iOS. Hier erlaubt eine praktische Zeit-Anomalie das Sammeln und Kombinieren von Personal aus allen Trek-Perioden.



Um die Jahrtausendwende gedeihen die Star-Trek-Strategiespiele, von Birth of the Federation über Away Team bis zu Armada (von links).

in fast allen Levels das Licht neu machen.« Bei seiner Veröffentlichung im September 2000 erntet Elite Force in der internationalen Presse viel Lob. »Wie ein Traktorstrahl hat mich Voyager von der ersten Sekunde an gefesselt« schwärmt Martin Deppe in GameStar 10/2000. Die Gesamtwertung liegt bei 87 Punkten und »mit mehr Spielzeit wäre in Sachen Wertung sogar ein 90er drin gewesen«, merkt Peter Steinlechner an.

Der Kritikpunkt »kompakte Kampagne« hat zwei Ursachen. Natürlich gibt es am Ende der Entwicklung eine lange Crunch-Periode und steigenden Termindruck. Darunter leidet die achte und letzte Mission namens »The Forge«. »Wir hatten tolle Pläne für diese Raumstation und dachten, dass hier ein Viertel des ganzen Spiels passieren würde«, verrät Brian Pelletier, »Es sollte zum Beispiel schon vor dem letzten Kampf mehrere kleinere Begegnungen mit dem Boss geben. Wir hatten diese grandiosen Ideen, die dann auf ein »Beeil dich und werdet fertig« reduziert wurden.« Und dann beruht die überschaubare Länge der Kampagne auf einem großen Schwierigkeitsgrad-Missverständnis. Brian

Pelletier erklärt nämlich, dass die meisten von uns Elite Force nicht so gespielt haben, wie Raven es sich eigentlich vorgestellt hat: »Die Bezeichnungen der Schwierigkeitsgrade waren irreführend. »Normal« war eigentlich der »Easy«-Modus. Wie wollten nicht Einsteiger verschrecken, die Star-Trek-Fans sind und auf »normal« losspielen.« Doch das ist nur eine entschärfte Version des Spiels, bei der die Gegner nicht nur schwächer sind, sondern auch weniger zahlreich. So »rauschten all die Shooter-Veteranen auf einer leichten Stufe durch, wo es etwa nur die Hälfte der Gegner gibt. Ein Kampf, der sonst fünf Minuten dauern würde, kann in einer Minute geschafft werden. Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich nämlich stark auf das Spawnen weiterer Gegnerwellen aus. Bitte spielt es unbedingt auf »schwer«, empfiehlt Pelletier.

**Die Macht kommt dazwischen**  
Elite Force kann den Absturz der TV-Einschaltquoten zwar nicht bremsen, ist aber so gut und erfolgreich, dass ein Nachfolge-spiel in Auftrag gegeben wird. Das wird nicht von Raven Software entwickelt, obwohl man

im Studio schon erste Ideen für eine Fortsetzung ausbrütet: »Wir wollten viel mehr von diesem »Ein Tag im Leben von jemanden auf dem Raumschiff«-Kram machen. Es wäre interessant, zwischen verschiedenen Charakteren zu wechseln und zu erleben, wie die Leute auf dich reagieren. Man könnte auch mal als Captain Janeway spielen oder vielleicht in der Rolle von Tuvok.« Stattdessen entwickelte Ritual Entertainment Elite Force 2, einen soliden Shooter, der zwar im Next-Generation-Universum spielt, aber nicht so sehr begeistern kann wie Ravens erster Teil. Dass die Entwickler aus Wisconsin sich von der Voyager verabschieden, hat einen mächtigen Grund: »Als wir Elite Force entwickelten, besuchte ich immer wieder Activision mit neuen Demos. Eines Tages kam einer der Vizepräsidenten auf mich zu und meinte: »Ratet mal, was passiert ist: LucasArts war neulich hier und sie haben euer Star-Trek-Spiel gesehen. Jetzt wollen sie, dass ihr ein Star-Wars-Spiel für sie macht.« Und unsere Reaktion war: »Waaaaaah?«, lacht Pelletier. So kommt es, dass Raven Software das famose Jedi Knight 2: Jedi Outcast entwickelt, das im Frühjahr 2002 erscheint. »In einer perfekten Welt hätten wir beide Spiele gemacht, aber uns stand nur ein Team zur Verfügung. Activision riet uns, dass wir definitiv Star Wars machen sollten, und so haben wir uns dann auch entschieden.«

Trek-Liebliche

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Lieblings-serie?

Die Originalserie, mit der ich groß geworden bin, als es dieses neumodische Star Wars noch nicht gab. Aber ich fand auch Voyager klasse – ich weiß, dafür kriege ich jetzt Schläge. Aber ich fand das Schiffdesign und die kunterbunt gemischte Crew klasse, allen voran natürlich Seven of Nine mit ihrem scharfen, uh, Verstand.

Lieblings-filme?

Bei Star Trek II kam ich mit feuchten Augen aus dem Kino, weil Mister Spock gestorben war. Hätte ich gewusst, dass er in Bobby-Ewing-Manier wieder aufsteht, hätte ich mir die Tränchen sparen können! Bei Generations fand ich das Aufeinanderprallen der beiden Crews bemüht, aber aus Nostalgiegründen sehenswert. Die ersten beiden Reboots gefallen mir ebenfalls, wobei ich den aktuellen im Kino verpasst habe – da warte ich auf die BluRay.

Lieblings-spiele?

Der Shooter Elite Force hat mich beim Testen echt gepackt, weil ich auf Augenhöhe mit der Voyager-Crew unterwegs war. Ja, auch mit Seven. Dafür gab's von mir Eightyseven of Hundred Wertungspunkte. Und Anfang der Achtziger habe ich im schulischen Computerraum Stunden vor einem einer Art aufgebrezeltem »Schiffe versenken« mit Klingonen verbracht.

Größte Ent-täuschung?

Die Enterprise-Serie mit dem arg blassen Captain Archer, der nie an den charismatischen Picard oder den hemdsärmeligen, Plastikfelsen-werfenden Kirk rankam. Eine völlig vertane Chance, finde ich, denn die Vorgeschichte zur klassischen Serie hätte genug Raum für hochspannende Geschichten gelassen.

Star-Trek: D-A-C begleitet, der so gar nicht zur Lizenz passt und nur unwesentlich geistreicher ist als die Trek-Ballerspielchen der frühen Achtzigerjahre. Erheblich aufwendiger, aber nicht sonderlich spaßiger ist das etwas planlose Action-Adventure Star Trek (ganz ohne Untertitel), das Namco Bandai pünktlich zum zweiten Abrams-Film Into Darkness veröffentlicht. Als im Frühjahr 2016 Star Trek: Beyond in die Kinos kommt, verzichtet man ganz auf Begleitversuche.

### Der Online-Aufstand

Im dunklen Star-Trek-Zeitalter sorgt lediglich eine Umsetzung für Lichtblicke, obgleich anders als ursprünglich geplant. Nämlich Star Trek Online, dessen Entstehungsgeschichte mit »wendungsreicher als das Picard-Manöver« noch freundlich umschreiben wäre. Ursprünglich sichert sich bereits im Jahr 2000 der Everquest-Macher Verant die Lizenz für ein Star-Trek-MMO, legt die Pläne aber schon wenig später wieder auf Eis, um an Star Wars: Galaxies zu arbeiten. Schon wieder hat der Krieg der Sterne ein Star-Trek-Spiel auf dem Gewissen! Zum Glück ist Star Trek Online schwerer totzukriegen als Mr. Spock in den Kinofilmen. 2004 tritt das kalifornische Studio Perpetual Entertainment auf den Plan und kündigt das Online-Rollenspiel neu an: In Star Trek Online soll man einen Offizier der Sternflotte verkörpern. Wer lieber alleine spielt, darf die Galaxis im eigenen Schiffchen erkunden, etwa einem Shuttle. Damit will Perpetual dem von World of Warcraft befeuerten Solo-Trend gerecht werden. Einsame Piloten würden aber den Clou von Star Trek Online verpassen, das Teamplay: Großschiffe (etwa der Galaxy-Klasse) bemannt man gemeinsam mit Dutzenden anderen Spielern; an Bord der komplett ausmodellierten Riesenraumer joggt man in der Third-Person-Sicht durch Gänge und Räume und plaudert mit anderen Crewmitgliedern. Neben Kampfeinsätzen soll es diplomatische Missionen und Erkundungsflüge im Geiste der TV-Serien geben. Perpetual plant sogar User Generated Content, auf dem Holodeck darf man eigene Abenteuer entwerfen und teilen.

2006 beginnt man mit der Produktion, doch die Arbeit geht schleppend voran und Perpetual das Geld aus. Zunächst frieren die



Bridge Commander setzt uns in den Kapitänssessel (links), der VR-Titel Bridge Crew (oben) lässt uns die Brücke sogar mit drei anderen Spielern bemannen.

Kalifornier ihr zweites MMO-Projekt Gods & Heroes ein, dann verschieben sie Star Trek Online in ein frisch gegründetes Tochterstudio, um es vor dem Zugriff der Gläubiger zu schützen. Doch damit handelt sich Perpetual eine Betrugsklage ein, die dem Studio das Genick bricht. Nach Massenentlassungen ist man gezwungen, Star Trek Online zu verkaufen. Auftritt Cryptic. Die MMO-Entwickler übernehmen im Januar 2008 die Lizenz und bereits fertige Grafiken, basteln daraus aber ein ganz anderes Spiel: Das Star Trek Online, das Anfang 2010 erscheint, macht jeden Spieler zum Föderations- oder Klingonenkapitän mit eigenem Raumschiff. Das lässt meist die Phaser sprechen, Diplomatie und Erkundung gibt's allenfalls am Rande. Abgesehen von den müden Bodenkämpfen erweist sich Star Trek Online aber als durchaus spaßig, die Raumschlachten sehen gut aus, die Quests fahren alles auf, was in Star Trek Rang und Namen hat, von den Borg über das Dominion bis zur kristallinen Entität. Weil die unendlichen Online-Weiten 30 Jahre nach dem Kinofilm Nemesis und damit nach dem Ende der offiziellen Zeitlinie angesiedelt sind, haben die Entwickler nämlich weitgehend Narenfreiheit, was sie mit dem Universum anstellen – und werfen fröhlich Zeitreisen und Parallelwelten durcheinander. Nach und nach bügeln sie auch Schwächen der Startversion aus, etwa den viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, die mangelnden Endgame-Inhalte und die arg dünne Klingonen-Karriere. Weil der Publisher Atari seine MMO-Aktivitäten einstellt, wird Star Trek Online 2011 von Perfect World Entertainment übernommen, die das Spiel 2012 auf Free2Play umstellen und bis heute regelmäßig mit Addons erweitern.

Klar, mit der ursprünglichen Teamplay-Idee und der grundsätzlich friedlichen Star-Trek-Philosophie hat Star Trek Online wenig am Hut. Dennoch zeigt es, dass Star Trek auch in seinem 50. Lebensjahr noch Potential hat. Man müsste es nur wieder nutzen.

### Verpasste Gelegenheiten

Einige naheliegende Genres wären für Star Trek prima geeignet; ein Open-World-Rollenspiel könnten wir uns gut vorstellen. Oder man nehme den Ansatz von No Man's Sky und kombiniere ihn mit mehr Abwechslung und der Trek-Lizenz. Die Erforschung unbekannter Welten war schließlich der Grund, warum die Enterprise 1966 auf große Reise ging. Und was hätten die Schöpfer klassischer Trek-Spiele vor, wenn man ihnen heute die Lizenz auf dem Silbertablett servieren würde? Brian Pelletier denkt an ein Action-Adventure mit Third-Person-Ansicht: »Classic Trek ist mein Liebling und würde heute noch auf Resonanz stoßen, Retro ist schließlich in. Ich würde gerne klassische Erforschung mit Captain Kirk erleben, schön kitschig wie die alte Serie. Also eine Mischung aus Action, Entdeckung und Draufgängertum, mit diesen Pionieren Planeten erkunden und Aliens zum ersten Mal treffen.«

Auch Brian Fargo bevorzugt die alte Serie, aber ein anderes Genre: »Weißt du was, am liebsten würde ich wieder ein Abenteuerspiel machen. Aber moderner als 25th Anniversary, mehr in die Richtung der aktuellen Telltale-Adventures. Ich glaube, dass die Charaktere und die Moral von Star Trek am besten in einem erzählerischen Spiel zur Geltung kommen«. Auch wenn die aktuelle Spieleflaute die Feierstimmung zum 50. Geburtstag drückt, gibt die anhaltende Faszination an der altherwürdigen Science-Fiction-Marke Grund zur Hoffnung – zumal Ubisoft bald sein Virtual-Reality-Experiment Bridge Crew veröffentlicht, in dem vier Spieler gemeinsam ein Föderationsschiff bemannen. Spielerisch hält sich die Herausforderung dabei in Grenzen, man drückt nur auf Knöpfchen, die Atmosphäre aber war bei unseren Probestartien Klasse! Mögen auch künftige Generationen von PC-Kadetten neue Welten erforschen und sich an den Charakteren und Völkern des komplexen Universums erfreuen. Star Trek? Wer will denn Star Trek? Mehr Spieler, als manch Publisher realisiert. ★



Im ursprünglichen Star Trek Online sollen Spieler gemeinsam Großschiffe bemannen, letztlich besitzt aber jeder Spieler einen eigenen Raumer.

