

Sebastian Stoppe

Zukunft im Spiel

Utopische Spielwelten bei Star Trek

Originalfassung in: Hooffacker, Gabriele/Bigl, Benjamin (Hg.), Science MashUp. Zukunft der Games, Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur, Wiesbaden 2020, S. 185-202.

Seite 185

Zusammenfassung

Bei Star Trek mag man zunächst an die Fernsehserien und Kinofilme denken, jedoch nehmen auch Computerspiele einen nicht unerheblichen Raum in diesem Medienfranchise ein. Der Beitrag möchte anhand von drei Fallbeispielen kurz aufzeigen, wie sich das Serienuniversum von Star Trek mit seiner utopischen Idee im Medium Computerspiel fortsetzt und ob und inwiefern ein utopischer Text wie Star Trek in diesem Medium durch den Rezipienten nicht nur passiv-schauend, sondern auch aktiv-handelnd erfahrbar werden kann. Während das Spiel Birth of the Federation ein Globalstrategiespiel in den Stilen von Civilization oder Master of Orion ist, findet sich der Spieler bei Star Trek Voyager Elite Force oder dem Fangame Stage 9 in einer First-Person-Shooter-Perspektive wieder.

Schlüsselwörter

Utopie, Star Trek, Holodeck, Computerspiel, Immersion

Seite 186

1 Einleitung

Star Trek ist seit über fünfzig Jahren ein fester Bestandteil der Populärkultur in den USA und wenig später auch weltweit. Trotz einer großen medialen Präsenz – seit 1966 gab es immerhin neun Fernsehserien und 13 Kinofilme – hat sich Star Trek im Videospieldbereich bis heute nicht entscheidend durchsetzen können. Dies scheint einigermaßen überraschend, denn die Liste an Computerspielen seit den 1970er-Jahren ist über 300 Titel lang (Trekcore, 2020). Lux und Brown argumentieren, dass Star Trek-Spiele deshalb vergleichsweise wenig erfolgreich waren, weil sie die Erwartungen der Fans bis heute nicht erfüllt haben: „At its core, *Star Trek* is a celebration of discovery and cooperation. Any game that misses this point may be exciting and challenging and rewarding enough to please gamers, but would alienate fans of *Star Trek* who are looking for an experience that lives up to their long association with the franchise” (Lux & Brown, 2020, S. 127). Ich möchte diese Sichtweise um einen Aspekt ergänzen. Star Trek kann man nicht nur als Science-Fiction-Franchise betrachten, sondern in seiner Gesamtheit als einen utopischen Text, der seinen Rezipienten¹ den Weg in eine bessere zukünftige Gesellschaft aufzeigt (Stoppe, 2014). Für eine utopische Erzählung bietet sich das serielle Format des Fernsehens sehr gut an, besteht hier doch die

¹ Um eine flüssige Lesbarkeit dieses Textes zu ermöglichen, verzichtet der Autor auf die Nennung aller möglichen Genera. Selbstverständlich sind hier immer Rezipient*innen, Autor*innen oder Spieler*innen gemeint.

Möglichkeit, über einen vergleichsweise langen Zeitraum hinweg ein utopisch gefärbtes Serienuniversum zu schaffen.² Schon im Vergleich der Fernsehserien mit den Kinofilmen zeigt, dass im Kino eine derartig breite Erzählung kaum möglich war. Hier mussten die Autoren und Produzenten immer auch den Kompromiss eingehen, sowohl Star Trek-Fans als auch Nicht-Fans gleichermaßen einen Zugang zu den erzählten Filmen zu ermöglichen. Somit waren die Kinofilme in ihrer Referenz auf das Serienuniversum immer begrenzter als die Fernsehserien.

Doch insbesondere Videospiele müssten sich für Star Trek-Fans par excellence eignen, besteht hier doch die Möglichkeit, gerade aufgrund der Interaktivität quasi einen „eigenen“ Platz im Serienuniversum einzunehmen. Kann man sich also eine Utopie im Sinne von Star Trek auch erspielen? Dieser Frage soll im Folgenden anhand von drei ausgewählten Beispielen nachgegangen werden.

Seite 187

Als Beispiele dienen drei unterschiedliche Typen von Videospiele: Birth of the Federation (1999, Microprose/Hasbro Interactive), Star Trek: Voyager – Elite Force (2000, Raven Software/Activision) sowie das nur zwischenzeitlich veröffentlichte Fanprojekt Stage 9 (2016, N.N.).

2 Utopie und Computerspiel

Der Begriff der Utopie geht zurück auf Thomas Morus' Staatsroman Utopia, in dem der Autor ein idealtypisches Staats- und Gesellschaftsbild entwirft. Der Begriff ist ein Kunstwort, aus den griechischen Wörtern „ou“ und „topos“ gebildet, und kann auch mit „Nichtort“ oder auch „Nirgendwo“ übersetzt werden. Saage führt aus, „daß politische Utopien Fiktionen innerweltlicher Gesellschaften sind, die sich entweder zu einem Wunsch- oder einem Furchtbild verdichten. Ihre Zielprojektion zeichnet sich durch eine präzise Kritik bestehender Institutionen und sozio-politischer Verhältnisse aus, der sie eine durchdachte und rational nachvollziehbare Alternative gegenüberstellt“ (Saage, 1991, S. 2-3). Utopien sind also nichts anderes als ideal erdachte politische Gesellschaften; vor dem Hintergrund einer real existierenden Gesellschaft möchte die Utopie eine bessere Alternative dieses Gesellschaftsmodells präsentieren. Dies tut sie – zumindest in den meisten Fällen – auf eine narrative Weise, darauf deutet allein schon der Terminus „Staatsroman“ hin.

Eine utopische Gesellschaft ist ein nach außen hin geschlossenes System. Nur in diesem Fall eines Abgeschottenseins können die ideale neue Ordnung und das darauf basierende System von ineinandergreifenden Kräften bestehen bleiben. Die Utopie ist zugleich aber auch ein in sich geschlossenes System. Von Grund auf neu geplant, muss und kann die Utopie nur dann funktionieren, wenn ihre Bestandteile und Mechanismen widerstandslos ineinandergreifen. Utopie meint also nicht nur die Konstruktion von gesellschaftlichen oder politischen Institutionen, sondern auch die präzise Einbettung von Individuen in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext.

Nun zeigen sich interessante Parallelen zu einem Computerspiel. Auch dieses stellt ein sowohl nach außen als auch nach innen in sich geschlossenes System dar. Es ist gegenüber der realen Welt dadurch abgegrenzt, dass es nur durch definierte Schnittstellen durch den Spieler-Rezipienten gewissermaßen betreten werden kann. Gleichzeitig bildet es eine in sich schlüssige Spielwelt, eine eigene Narration, die durch das Spiel selbst erzeugt wird (Hennig, 2017, S. 109). Auf narrativer

² Auch wenn Star Trek: The Original Series mit drei Staffeln nur eine vergleichsweise kurze Zeit auf dem Bildschirm präsent war, so änderte sich dies spätestens mit The Next Generation, Deep Space Nine und Voyager, die jeweils sieben Staffeln umfassten und so einen Erzählbogen schufen, der nahezu 25 Jahre dauerhafte Fernsehpräsenz von Star Trek ergab.

Ebene betrachtet „eröffnet [das Spiel] also einen fiktionalen Handlungsraum, welcher die Verbindung eigentlich disparater Komponenten möglich macht“ (Hennig, 2017, S. 107), nämlich die Verbindung von verschiedenen Medien und

Seite 188

Stilelementen, aber auch von ludischen Elementen. Hier tritt eine Eigenschaft von Computerspielen hinzu, die sie gegenüber anderen Medien erweitert, nämlich „dass Computerspiele [...] einen Simulationscharakter aufweisen, der sich deutlich von narrativen Darstellungsmodi in noninteraktiven Medien unterscheidet“ (Thon, 2015, S. 108). Spiele erzählen also nicht nur eine Geschichte, sie bieten zusätzlich eine Simulation. Die Narration konstruiert also nicht nur eine (Spiel-)Welt, sondern es werden zugleich Regeln aufgestellt, innerhalb derer der Spieler als Akteur sich ludisch bewegen darf und kann. Diesem kommt – im Gegensatz zum bloßen Zuschauer – eine zweifache Funktion zu. Er nimmt nicht nur eine Wahrnehmungsposition ein, sondern zugleich eine Handlungsposition (Hennig, 2017, S. 119).

Nun zeichnen sich Utopien besonders dadurch aus, dass sie eben eine Vielzahl von Regeln postulieren, deren Erfüllung zur Durchsetzung der idealen Ordnung notwendig sind. So bietet sich also die Möglichkeit, im Computerspiel eine utopische Welt nicht nur darzustellen, sondern eine Narration zugleich präzise zu verorten und mit Vorstellungen und Zielen von Figuren zu verknüpfen (Thon, 2015, S. 113). Es ergibt sich damit also die Möglichkeit, eine Utopie tatsächlich zu erspielen, indem eine narrativ eingebettete Erzählwelt durch interaktive und nonlineare Ereignisdarstellungen ludisch umgesetzt wird. Wenn Star Trek also in seinem Leitmedium – dem Fernsehen – dem Zuschauer eine utopische Welt präsentiert, so kann dieser jene Welt nur passiv wahrnehmen und nur auf einer Meta-Ebene aktiv interpretieren. In einem Computerspielmedium jedoch wäre er nicht nur in einer Wahrnehmungs-, sondern zugleich in einer Handlungsposition. Hennig spricht in diesem Zusammenhang von einer „spielinduzierte[n] Selbstwirksamkeit [als] ein wichtiges mediales Alleinstellungsmerkmal“ (2017, S. 122). Der Spieler-Rezipient wird also in die Lage versetzt, in einer in sich geschlossenen Spielwelt in einem Maße selbst aktiv zu werden, dass „die vermittelten Sinneseindrücke durch kognitive Überlagerung als dominant gegenüber den realen Sinneseindrücken“ (Pietschmann, 2009, S. 76) wahrgenommen werden: Der Spieler erfährt eine Immersion in die Welt des Spieles.

Bezogen auf Star Trek hieße das, dass der Spieler damit Teil der Star Trek-Utopie werden kann statt bisher bloßer Zuschauer zu sein. In den folgenden drei Beispielen möchte ich kursorisch zeigen, in welchem Maße dies möglich sein kann.

3 Birth of the Federation

Birth of the Federation ist ein Globalstrategiespiel und wurde 1999 von MicroProse entwickelt. Es ist wie andere Spiele in diesem Genre rundenbasiert und sowohl im Einzel- wie auch in einem Mehrspielermodus spielbar. Das Spiel

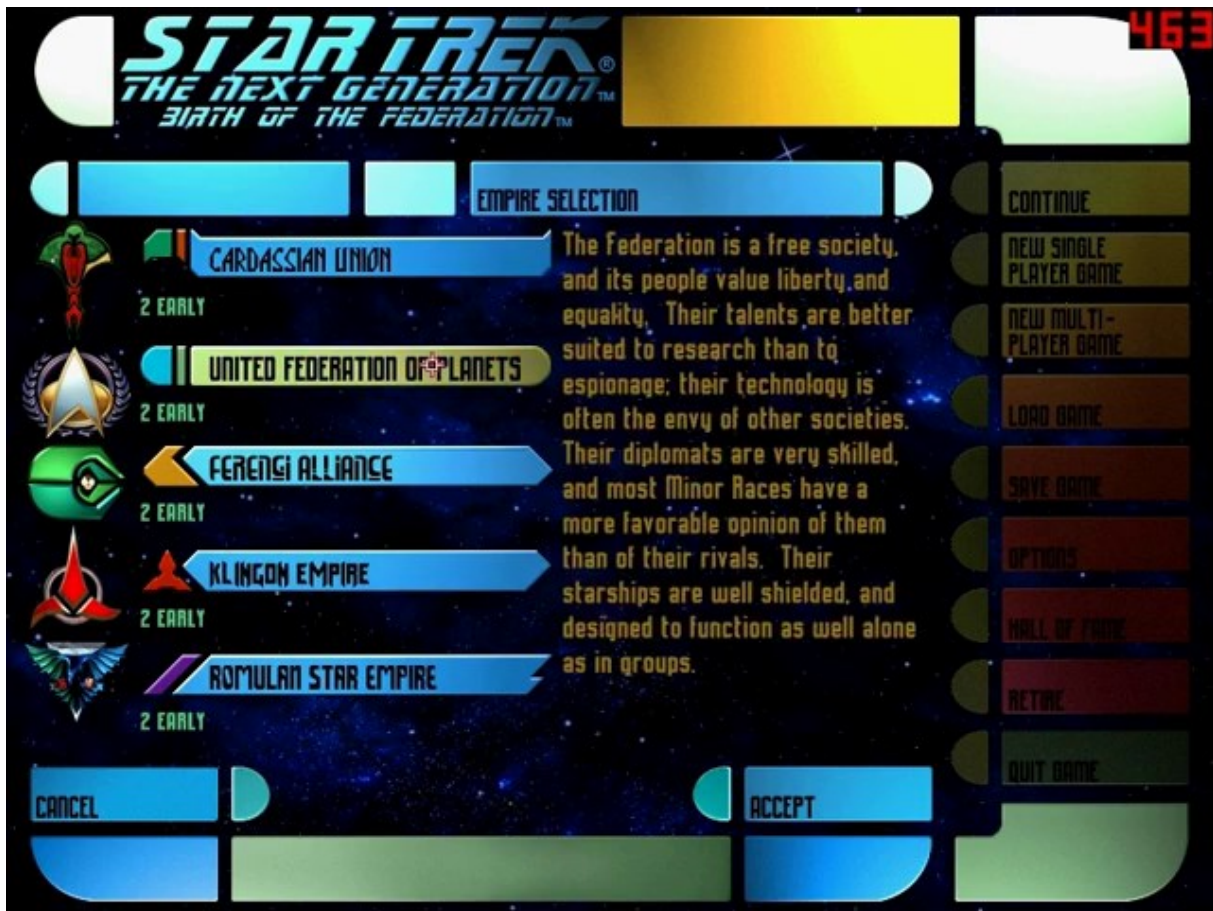


Abbildung 1: Auswahl des Imperiums zu Beginn des Spiels

weist große Ähnlichkeiten zu Genreklassikern wie Civilization und insbesondere Master of Orion auf. Zeitlich ist es in der The Next Generation-Ära von Star Trek angesiedelt, d. h. im Spiel sind nur Elemente vorhanden, die auch in der The Next Generation-Serie bzw. den Filmen zu sehen waren. Dies bedeutet, dass z. B. keine Raumschiffe oder Völker aus den anderen Serien hier vorkommen.

Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler ein so genanntes Imperium aus, das er entwickeln möchte. Hier hat er die Auswahl zwischen der Föderation, den Klingonen, Romulanern, Ferengi oder den Cardassianern (Abb. 1). Ziel des Spiels ist es, entweder sein Imperium als das dominanteste der Galaxie zu entwickeln oder aber zwei andere Imperien durch Kampf zu zerstören.³ Einzel- und Mehrspielermodus unterscheiden sich lediglich dadurch, dass im Einzelspielermodus die anderen Imperien durch den Computer gesteuert werden. Die Wahl des Imperiums

setzt bereits einen Schwerpunkt des späteren Spielverlaufs. So ist die Föderation etwa besser für Forschung und Diplomatie geeignet, die Klingonen hingegen haben effizientere Waffensysteme und die Ferengi verstehen sich besser im Handel.

Hauptansicht des Spiels ist eine zweidimensional dargestellte Karte der Galaxis, auf der sich die jeweiligen Sternensysteme sowie die derzeitigen Grenzen, Schiffe und Sternenbasen abbilden. Die Karte enthält zu Beginn noch unkartografierte Bereiche. Ausgehend von seinem Startsonnensystem erforscht der Spieler mittels seiner Schiffsflotte die Galaxis (Abb. 2). Hier stößt er dann auch

³ Die zu zerstörenden Feinde sind pro Imperium bereits im Voraus festgelegt.

entweder auf die anderen Imperien oder auf kleinere Rassen (wie etwa die Bajoraner, die Trill oder die Vulkanier), die ein Imperium durch bestimmte Fähigkeiten ergänzen können.

Über weitere Bildschirme kann der Spieler seine Technologieentwicklung, den Aufbau von Kolonien (Lebensmittelreserven, Industrie, Energieversorgung, Gebäude), seinen Geheimdienst und seine diplomatischen Kanäle steuern (Abb. 3 und 4).

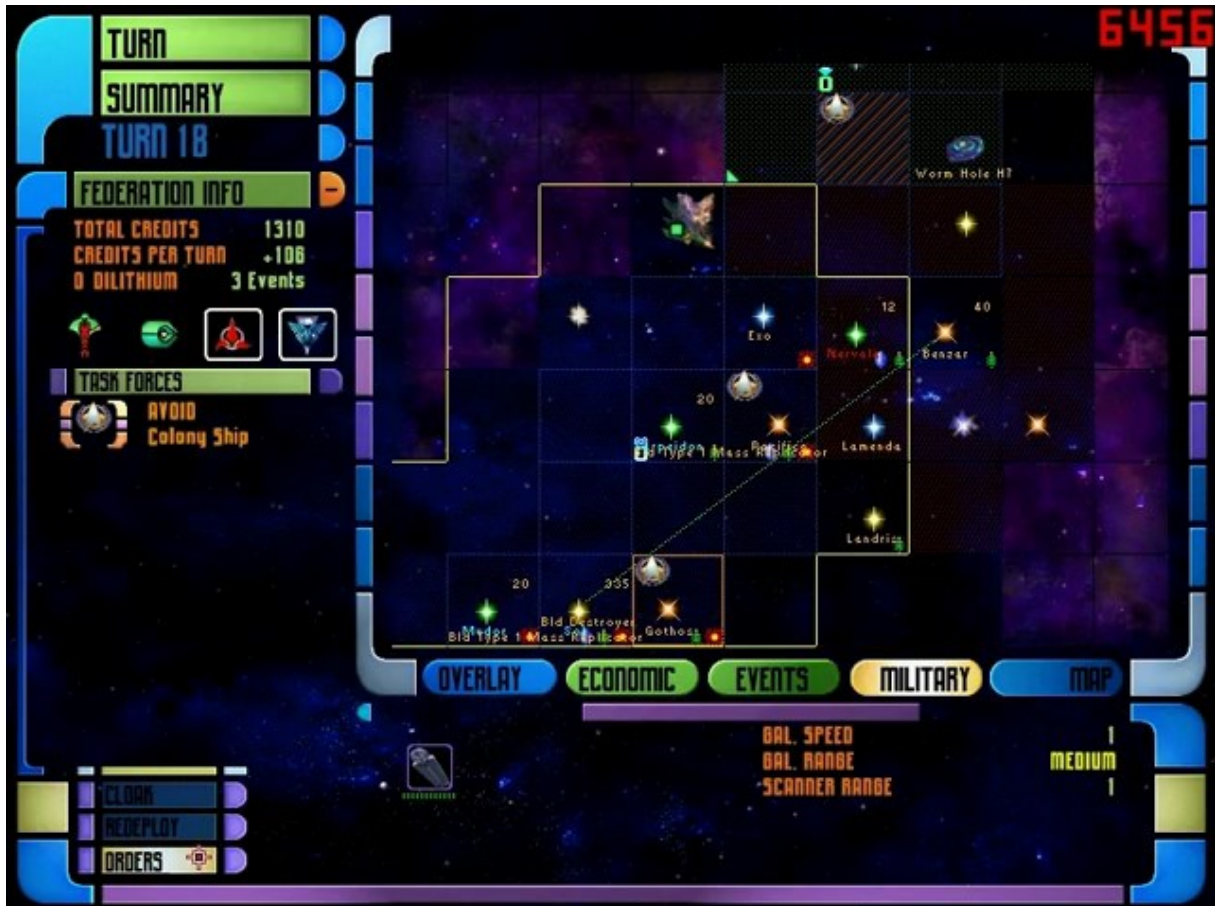


Abbildung 2: Hauptspielsicht in Birth of the Federation



Abbildung 3: Übersicht über den Entwicklungsstand

Trifft der Spieler mit seinen Schiffen auf die anderer Rassen und sind sie nicht mit ihm diplomatisch verbunden, kann er versuchen, sich entweder zurückzuziehen oder das andere Schiff zu grüßen. Er kann jedoch auch einen Angriff wählen (oder selbst angegriffen werden). In diesem Fall wechselt das Spiel in einen dreidimensional dargestellten Kampfmodus und der Spieler muss die feindlichen Schiffe eliminieren. Als Option ist es möglich, diese Auseinandersetzungen zufallsbasiert durch den Computer entscheiden zu lassen.

Mit fortschreitender Rundenzahl bringt der Spieler ein immer größer werdendes Gebiet der Galaxis unter seine Kontrolle. Während die Imperien selbst sich nicht zusammenschließen können (eine Allianz zweier Imperien ist die integrativste Form der Zusammenarbeit), können mit den kleineren Rassen sowohl losere Verbindungen als auch die stärkste Form – die Mitgliedschaft im jeweiligen Imperium – erreicht werden. Grundsätzlich können sich die Beziehungen jedoch zwischen allen Faktionen bis hin zum Kriegszustand auch wieder verschlechtern.



Abbildung 4: Kolonieentwicklung in Birth of the Federation durch den Bau von Gebäuden

Birth of the Federation zeichnet sich dadurch aus, dass die wesentlichen Elemente der Star Trek-Utopie vom Spieler nachvollzogen werden können. Es liegt in seiner Hand, Technologien zu entwickeln, Schiffe zu bauen, Sternensysteme zu entdecken, Kolonien zu bauen und diplomatische Konflikte zwischen einzelnen Völkern auszuhandeln. Damit bewegt sich das Spiel sehr stark im Kontext des Serienuniversums. Der Spieler kann aber auch die in der Serie gezeigte Realität abwandeln, etwa in dem er ein anderes Imperium wählt (etwa die Klingonen) und die Föderation in ihrer Dominanz schwächt. Damit ermöglicht Birth of the Federation ähnlich wie Civilization die Entstehung von vielen verschiedenen Welten (Planells de la Maza, 2013, S. 61) innerhalb des Star Trek-Universums. Gleichwohl ist anzumerken, dass die Spielstruktur wenig Originalität aufweist. Das Spiel ist im Wesentlichen ein Klon von Master of Orion und bedient sich lediglich im Design und in der Basisnarration Star Trek-typischer Elemente. Die abstrakte Spieloberfläche erschwert außerdem eine starke Immersion des Spielers in das Spiel. Im Prinzip hat er zwar weitreichende Möglichkeiten, die Spielwelt zu manipulieren und neue Situationen

herbeizuführen, dies geschieht jedoch stets auf einer eher technischen Ebene. Die Interaktion mit anderen Charakteren ist begrenzt, die meisten Spielfiguren sind eher generische Avatare ohne eine eigene Charakterisierung.

4 Star Trek: Voyager – Elite Force

Elite Force wurde 2000 von Raven Software entwickelt und durch Activision veröffentlicht und ist eine Variation eines First-Person-Shooter. Der Spieler ist Anführer einer Spezialeinheit auf der USS Voyager, das so genannte Hazard Team. Aufgabe dieser Einheit ist es, die Voyager bei feindlichen Begegnungen mit unbekanntem Rassen besonders zu schützen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Ensign Alex Munro, wahlweise kann diese Rolle männlich oder weiblich ausgestaltet sein. Außer Munro sind sechs weitere Charaktere Mitglied des Hazard Teams.

Zeitlich findet das Spiel parallel zu den Ereignissen in der Serie statt, wenngleich das Hazard Team nie in der Serie vorkommt. Umgekehrt sind alle Hauptfiguren der Serie im Spiel vertreten⁴, und der Spieler interagiert im Laufe des Spiels mit allen diesen Charakteren. Die Storyline wird sukzessive dem Spieler dargestellt. Zu Beginn ist er mit den Mitgliedern seines Teams auf einem Borg-Kubus und muss dort diese befreien (Abb. 5 und 6).

Diese Mission scheitert jedoch. Dieses Scheitern ist fester Bestandteil der Storyline und kann vom Spieler nicht abgewendet werden, denn es stellt sich heraus, dass dieses Level eine Trainingssimulation auf dem Holodeck war, die im Anschluss in einer Cutscene durch Tuvok, dem Sicherheitsoffizier der Voyager, ausgewertet wird. Dadurch entsteht eine interessante Doppelung: Der Spielercharakter findet sich selbst in einem „Spiel im Spiel“ wieder, nämlich dem Holodeck. Das Holodeck simuliert „eine dreidimensionale realitätsentsprechende Umgebung, in die sich der Benutzer vollständig integrieren und mit ihr interagieren kann“ (Stoppe, 2014, S. 117).⁵ Durch die vollständige Immersion in die Holodecksimulation ist dem Spieler dies bis zur Auflösung der Situation nicht bewusst. Erst mit dem Scheitern des Levels kehrt er zurück in die Spielrealität auf der Voyager,

⁴ Diese werden auch durch die Originalschauspieler gesprochen.

⁵ Das Holodeck ist seit The Next Generation ein häufig dargestelltes Setting im Star Trek-Universum, das einerseits für Trainingszwecke, andererseits aber eben auch zur Freizeitgestaltung (also auch „zum Spielen“) benutzt wird (Stoppe, 2014, S. 118).



Abbildung 5: Das erste Level von Elite Force

die natürlich für den Spieler selbst eine Simulation bleibt. Elite Force spielt also mit dem Element des Holodecks und macht deutlich, dass die Hologame für den Charakter im Spiel dieselbe Situation darstellt wie für den Spieler vor dem Bildschirm – wenngleich einschränkend hinzugefügt werden muss, dass das Holodeck einen größeren Realitätseindruck reproduzieren kann (Stoppe, 2016, 5).

Das Spiel teilt sich in insgesamt acht einzelne Missionslevel mit mehreren Unterleveln auf und findet hauptsächlich auf dem Voyager-Schiff und einigen außerirdischen Schiffen statt. Dabei muss der Spieler ähnlich wie in Half-Life einzelne Missionsziele erfüllen (Abb. 7) und interagiert dabei laufend mit seinem Team, aber auch mit den aus der Serie bekannten Senioroffizieren (Abb. 8 zeigt eine Szene mit Cheffingenieurin B'Elanna Torres).

Mittels eines 2001 veröffentlichten Add-On ist es zudem möglich, abseits der eigentlichen Spielhandlung sich virtuell auf der Voyager zu bewegen. Der Spieler kann somit nicht nur alle Bereiche, die auch in der Serie vorkommen, selbst erkunden und mit den Hauptdarstellern kommunikativ in Beziehung treten, sondern auch noch Bereiche entdecken, die im Fernsehen nie gezeigt worden sind

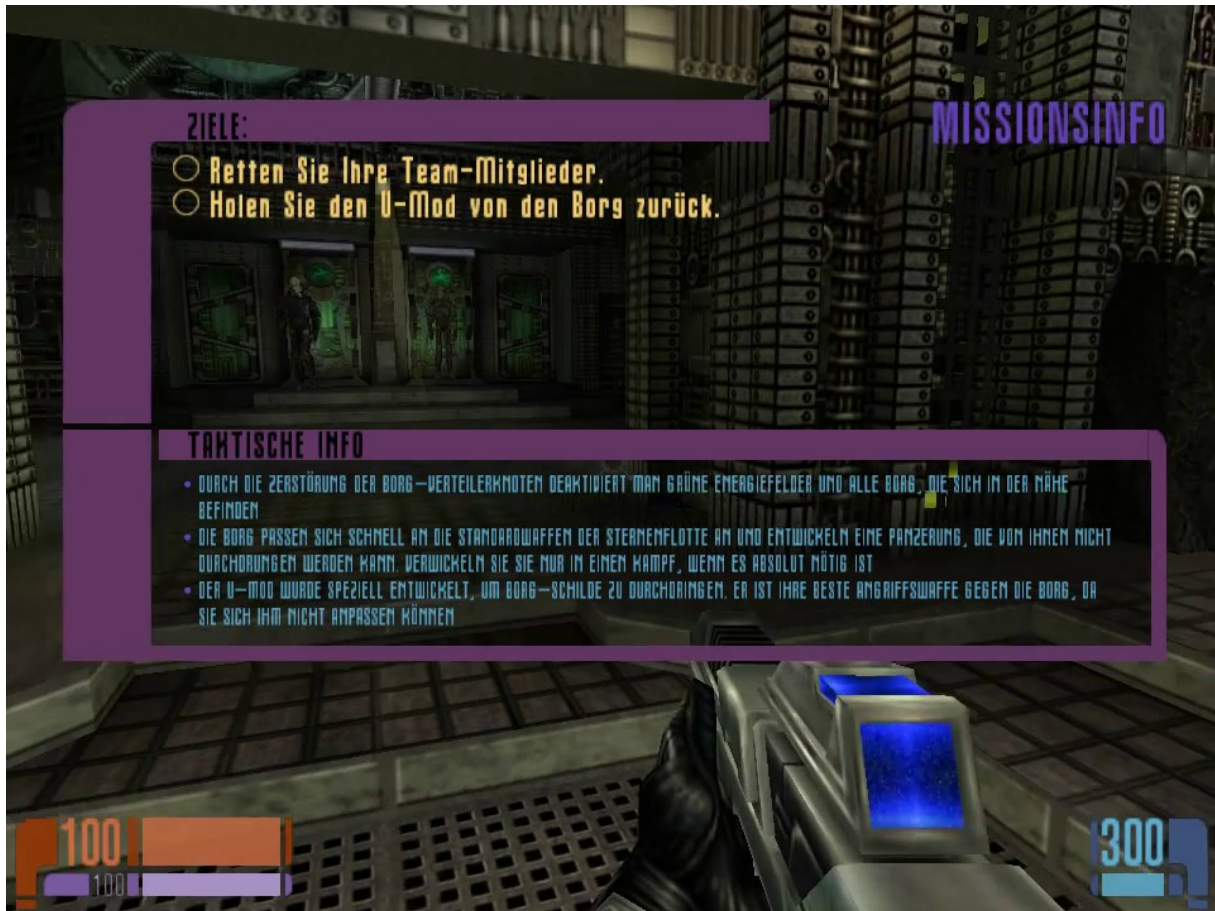


Abbildung 6: Information über Missionsziele

(Stoppe, 2014, S. 129-130). Hierdurch wird die Wechselbeziehung zwischen der im Fernsehen rezipierbaren Serienerzählung und der Spielehandlung zusätzlich vertieft. Der Wechsel zwischen den Decks findet sowohl in dieser Erweiterung als auch im eigentlichen Spiel über die Turbolifte statt (Abb. 9).⁶

Elite Force folgt den Genrekonventionen eines First-Person-Shooter und durch die präzise Nachbildung der Voyager und die Einbeziehung der Seriencharaktere stellt sich für den Spieler ein hoher Immersionsgrad her. Dieser bewegt sich in einer authentischen Star Trek-Umgebung und interagiert mit ihm vertrauten Figuren.⁷ Ziel der Entwickler war es, „to feel like you were in a Trek episode – an exceptionally long one“ (Pelletier, 2015, S. 151).

⁶ Innerhalb dieser Wechsel lädt der Computer das jeweils nächste Level nach.

⁷ Die Spielentwickler legten großen Wert auf die detailgetreue Nachbildung der Voyager und fertigten dazu bei einem Setbesuch u. a. Hunderte von Fotos der Fernsehkulissen an (Pelletier, S. 150).



Abbildung 7: Echtzeit-Interaktion mit zu erreichenden Zwischenzielen



Abbildung 8: Echtzeit-Interaktion auf der Voyager

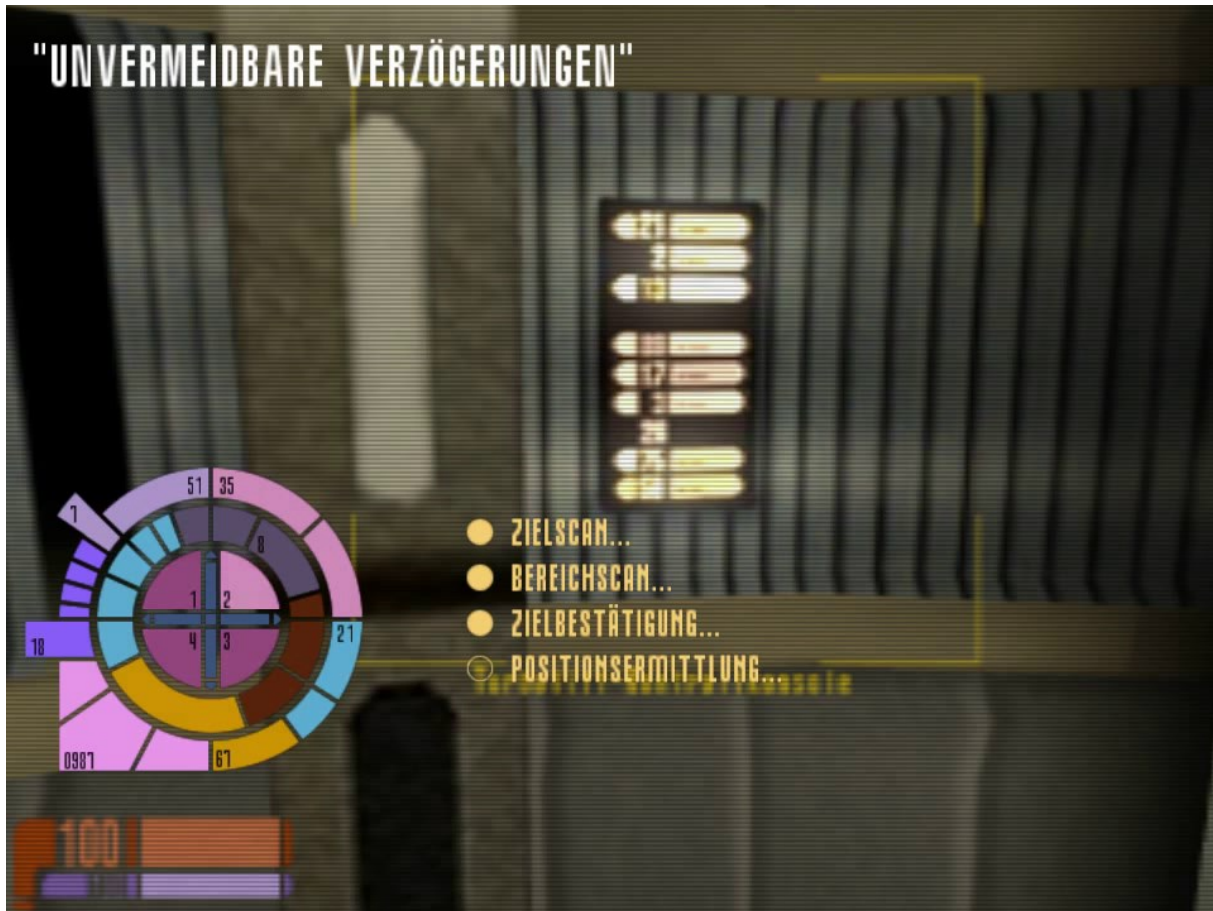


Abbildung 9: Ladebildschirm des nächsten Levels im Turbolift

5 Stage 9

Stage 9 nimmt in der hier vorgestellten Reihe eine Sonderstellung ein. Es handelt sich nicht um ein eigentliches Spiel mit einer entwickelten Narration und wurde auch nicht von einem Spieleentwickler in Lizenz hergestellt, sondern ist ein vollständiges Fanprodukt. Es tritt damit zu den zahlreichen Fanfictions, die das Star Trek-Franchise hervorgebracht hat. Stage 9 war bis 2018 in einer Betaversion frei zum Download im Internet verfügbar und musste aufgrund eines Unterlassungsbegehrens seitens der Rechteinhaber von Star Trek eingestellt werden. Gleichwohl Stage 9 eine übergeordnete Narration fehlt und es keine Spielziele im eigentlichen Sinn gibt, weist es trotzdem zahlreiche ludische Elemente auf.

Es schließt insofern an Elite Force an, als dass hier der Spieler in die Lage versetzt wird, sich virtuell auf einem Raumschiff, in diesem Fall der Enterprise-D (also im The Next Generation-Universum), zu bewegen. Stage 9 basiert auf der Unreal Engine und kann sowohl am Bildschirm als auch mittels einer VR-Brille gespielt werden.

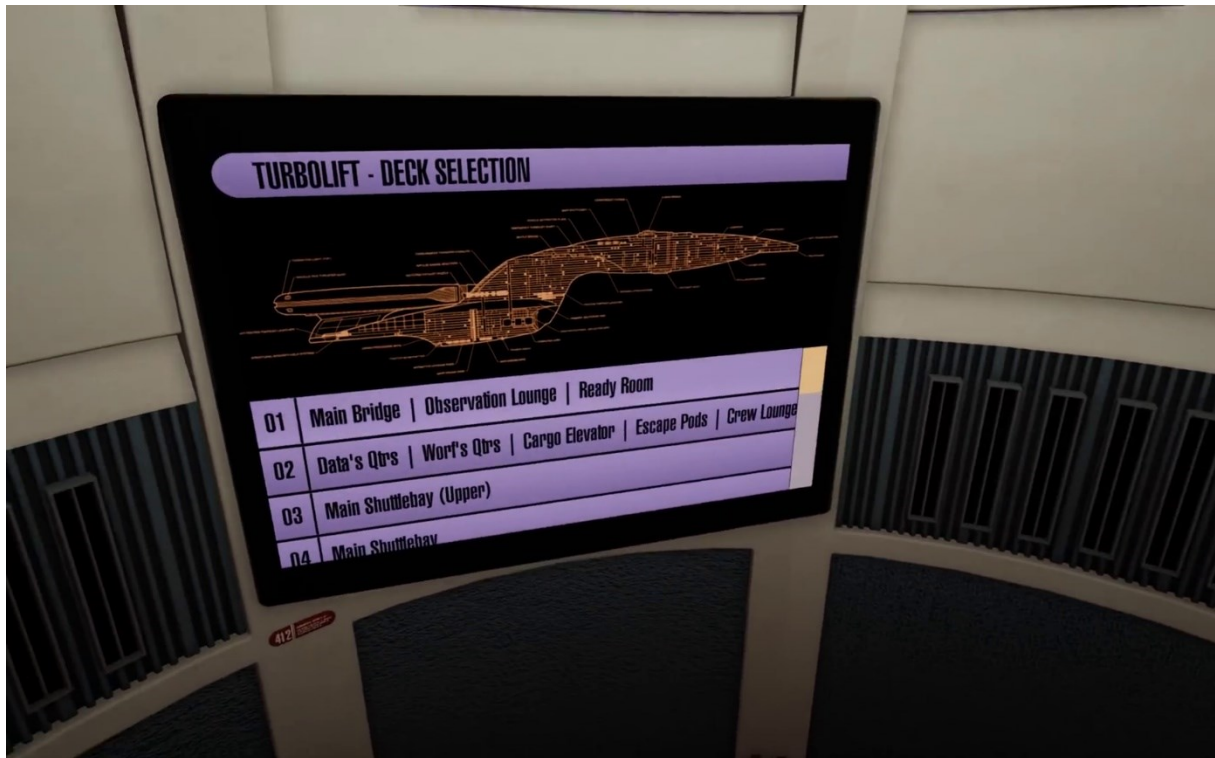


Abbildung 10: Auswahl des Zielorts im Turbolift

Das Spiel beginnt stets damit, dass der Spieler auf die Enterprise-D gebeamt wird und sich zunächst im Transporterraum wiederfindet – mit Chief Miles O’Brien, dem Transporterchef in *The Next Generation*, an den Kontrollen. Dabei befindet er sich auch wie bei *Elite Force* in einer First-Person-Perspektive.⁸ Ab hier gibt es keine festgelegten Missionsziele, der Spieler kann sich frei auf der Enterprise-D bewegen. Auf verschiedene Decks gelangt er – ganz ähnlich wie bei *Elite Force* – mittels des Turbolifts, in dem er verschiedene Ziele anwählen kann (Abb. 10), u. a. die aus der Serie bekannten Orte wie die Brücke, die Krankenstation, das Zehn Vorne (eine Bar) oder auch den Maschinenraum (Abb. 11 und 12).

Dem Spieler stehen aber auch hier Orte zur Entdeckung frei, die nie in der Serie gezeigt wurden, z. B. die Zugänge zu den Rettungskapseln auf Deck 2 oder die Hauptschuttlerampe.⁹ Bemerkenswert ist, dass die Entwickler sich hier zwar einige künstlerische Freiheiten nahmen, sich aber im Großen und Ganzen an

⁸ Diese kann wahlweise auch in eine Third-Person-Perspektive umgeschaltet werden, man befindet sich dann in einem Blickwinkel schräg hinter seiner Figur.

⁹ Die Enterprise-D hat 42 Decks (Stoppe, 2014, S. 133), von denen in Stage 9 allerdings in der veröffentlichten Version nur ein Teil erkundet werden kann. Es war allerdings das erklärte Ziel der Entwickler, tatsächlich alle Räume und Decks begehbar zu machen.



Abbildung 11: Das Zehn Vorne auf der Enterprise-D



Abbildung 12: Der Maschinenraum der Enterprise-D

die Ideen der ursprünglichen Serienautoren halten. Die Shuttlerampe etwa entspricht weitgehend den (fiktiven) Blaupausenzeichnungen des Schiffes (Sternbach, 1997). Die Enterprise ist dabei nicht

leer, zahlreiche Non-Player-Characters begegnen dem Spieler auf den Gängen und in den Räumen, wemgleich eine Kommunikation mit diesen Figuren weitgehend unterbleibt.

Seite 200



Abbildung 13: Korridor auf der Enterprise-D in Stage 9

Stage 9 beschränkt sich aber nicht darauf, dass der Spieler lediglich das Schiff mit den Augen erkunden kann. Begrenzte Interaktionen sind möglich, so etwa kann der Spieler verschiedene Gegenstände, die er unterwegs auffindet, aufnehmen und benutzen. So kann er mit einem Phaser auf dem Phaserübungsstand Zielübungen durchführen, er kann diesen aber auch benutzen, um Crewmitglieder zu betäuben (wobei sich hier durchaus die Frage nach dem Sinn stellen mag). Der Spieler kann auf der Brücke die Steuerung der Enterprise übernehmen (das Spiel wechselt dann in eine Außenperspektive der Enterprise) oder ein Shuttle aus dem Hangar steuern.

Gerade insbesondere durch die Möglichkeit, das Spiel durch eine VR-Brille zu betrachten, erzeugt es beim Spieler einen großen Immersionsgrad und der Realitätseindruck beim Begehen des Schiffes ist in der Tat erstaunlich hoch (Abb. 13). Damit verhält sich Stage 9 ähnlich zum Spieler wie das Holodeck: „In a way, the holodeck creates a world within the world that is to some degree complete and consistent [...] and [...] we are present in a most physical way” (Stoppe, 2016, S. 6).

Welche Möglichkeiten diese noch in einem frühen Stadium eingestellte Entwicklung gehabt hätte, zeigt das „Nachfolgeprojekt“ dieser Entwicklercommunity: Nach dem erfolgreichen Unterlassungsbegehren haben sich die Entwickler einer inoffiziellen Nachfolgeserie von Star Trek zugewandt und mit „The Orville Inter-

active Fan Experience“ ein ebenfalls auf der Unreal Engine basierendes Spiel geschaffen, dass sich direkt an die Ergebnisse von Stage 9 anschließt.¹⁰

6 Fazit

Die drei ausgewählten Beispiele zeigen, dass Star Trek mit seinem ausgedehnten Serienuniversum durchaus das Potential hat, dem Rezipienten seine utopische Welt nicht nur in einer narrativen Form wie Fernsehen oder Film zu präsentieren, sondern es durch ludische Elemente gleichsam selbst begehr- und erfahrbar zu machen. Hierin dürfte die große Stärke von Star Trek liegen.

Auf der anderen Seite wird aber auch deutlich, dass dieses Serienuniversum das spielerische Potential zugleich begrenzt. Star Trek-Spiele zeigen wenig Originalität in Bezug auf Genre und Spielweise, hier ahmen sie meist bereits etablierte Spiele in Design und Narration nach und formen diesen gleichsam über die eigentliche Struktur die bekannten Serienelemente über. Dies zeigt sich genreübergreifend: Birth of the Federation ist im Prinzip Master of Orion mit Star Trek-spezifischen Elementen wie Elite Force ein Half Life-Derivat auf der Voyager darstellt. Gleichwohl liegt hier ein gewisser Vorteil: Dem Spieler ist die Spielweise meist bereits vertraut, sodass er sich in seiner Spielerfahrung stärker auf den utopischen Überbau des Star Trek-Universums konzentrieren kann. Insofern zeigt sich, dass das Spiel ein nicht zu unterschätzendes Element im transmedialen Franchise von Star Trek darstellen, die dieses sinnvoll erweitern können.

Literaturverzeichnis

- Activision (2000). *Star Trek: Voyager. Elite Force*. Raven Software.
- Hasbro Interactive (1999). *Star Trek: The Next Generation. Birth of the Federation*. Microprose.
- Hennig, M. (2017). *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg: Schüren.

- Lux, M. & Brown, J. N. A. (2020). Playing Captain Kirk: Designing a Video Game Based on Star Trek. In Rabitsch, S., Gabriel, M., Elmenreich, W. & Brown, J. N. A. (Hrsg.). *Set Phasers to Teach! Star Trek in Research and Teaching*. Cham: Springer, S. 125-135.
- N.N. (2016). *Stage 9*. <https://stage-9.co.uk/> [21.06.2020]
- Pelletier, Brian (2015). The Making of a Star Trek Video Game. Voyager – Elite Force and Creative Collaboration. In Brode, D. & Brode, S. T. (Hrsg.). *The Star Trek Universe: Franchising the Final Frontier*. Lanham: Rowman & Littlefield, S. 145-154.
- Pietschmann, D. (2009). *Das Erleben virtueller Welten. Involvement, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Planells de la Maza, Antonio José (2013). Sorry, but out princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds. In Bigl, B. & Stoppe, S. (Hrsg.). *Playing with virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Saage, R. (1991). *Politische Utopien der Neuzeit*. Darmstadt: Wiss. Buchges.

¹⁰ Bezeichnenderweise ist The Orville ja selbst zugleich eine Hommage und Parodie auf Star Trek und insbesondere Star Trek: The Next Generation.

- Sternbach, R. (1997). *Blueprints. Star Trek – The Next Generation: Die Original-Konstruktionszeichnungen der USS Enterprise NCC-1701-D*. Königswinter: Heel.
- Stoppe, S. (2014). *Unterwegs zu neuen Welten. Star Trek als politische Utopie*. Darmstadt: Büchner.
- Stoppe, S. (2016). Getting Immersed in Star Trek, Storytelling Between “True” and “False” on the Holodeck. *SFRA Review* 316, S. 4-15. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:15-qucosa2-208830> [20.07.2020]
- Thon, J.-N. (2015). Game Studies und Narratologie. In Sachs-Hombach, K. & Thon, J.-N. (Hrsg.). *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 104-164.
- Trekcore (2020). *Games by Year*. http://gaming.trekcore.com/chrono_list.html [20.07.2020]