

KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE



09 STARTREK

24. NOVEMBER 2011





Charakteristika des Televisuellen

- Serialität (Einschreibung in alltägliche Abläufe; erfordert formelhafte Syntagmata)
- Intimität (Gerät und Rezeptionssituation sind Teil des Heims)
- eigene Formen von Paratextualität wie regelmäßige Trailer, Recaps, Werbung
- presentness (TV-Bilder erscheinen 'flüchtiger' als Film- oder Kino-Bilder)
- abhängig von technischem Dispositiv (anhaltbar ja/nein?)
- auf beiläufige Rezeption hin ausgerichtet
- inhärente Intertextualität (Inhalte stehen immer im Kontext)
- Bezugspunkt für Konzepte des postmodernen Erzählens, z.B. Zapping etc.

Charakteristika der Star Trek-Franchise

- Versuch der Umsetzung 'literarischer Science Fiction' (vgl. *Dune*) im TV
- jeweils ähnliche interne Folgenstruktur:
Erforschung eines Planeten, Begegnung mit einem Wesen/Volk etc.
- fantastische Welten und Wesen fungieren als Reflektorinstanzen für eine dialogische Bestimmung der menschliche Natur
- ursprünglich als 'Western' konzipiert: "A Wagon Train to the Stars"
- modelliert nach Jonathan Swifts *Gullivers Reisen*: Abenteuergeschichte und moralisches Lehrstück
- jeweils kulturell spezifische Bezüge: z.B. Vietnam, Ölkrise, Walsterben etc.
- positivistisches politisches Konstrukt: United Federation of Planets <> United Nations
- Enterprise als räumliches Zentrum, wird sukzessiv erweitert bzw. aufgedeckt



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | | K | | | | | |
| 1 | | | | ● | | | |
| 2 | | | | | | E | K |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |

COMMAND ? ■

ENTERPRISE HIT: SHIELDS DOWN 179 UNITS!

STARDATE 25
CONDITION 3
QUAD. 2,2
SECTOR 6,2
ENERGY 5000
P.TORP 25
SHIELDS 321
KLINGONS 19

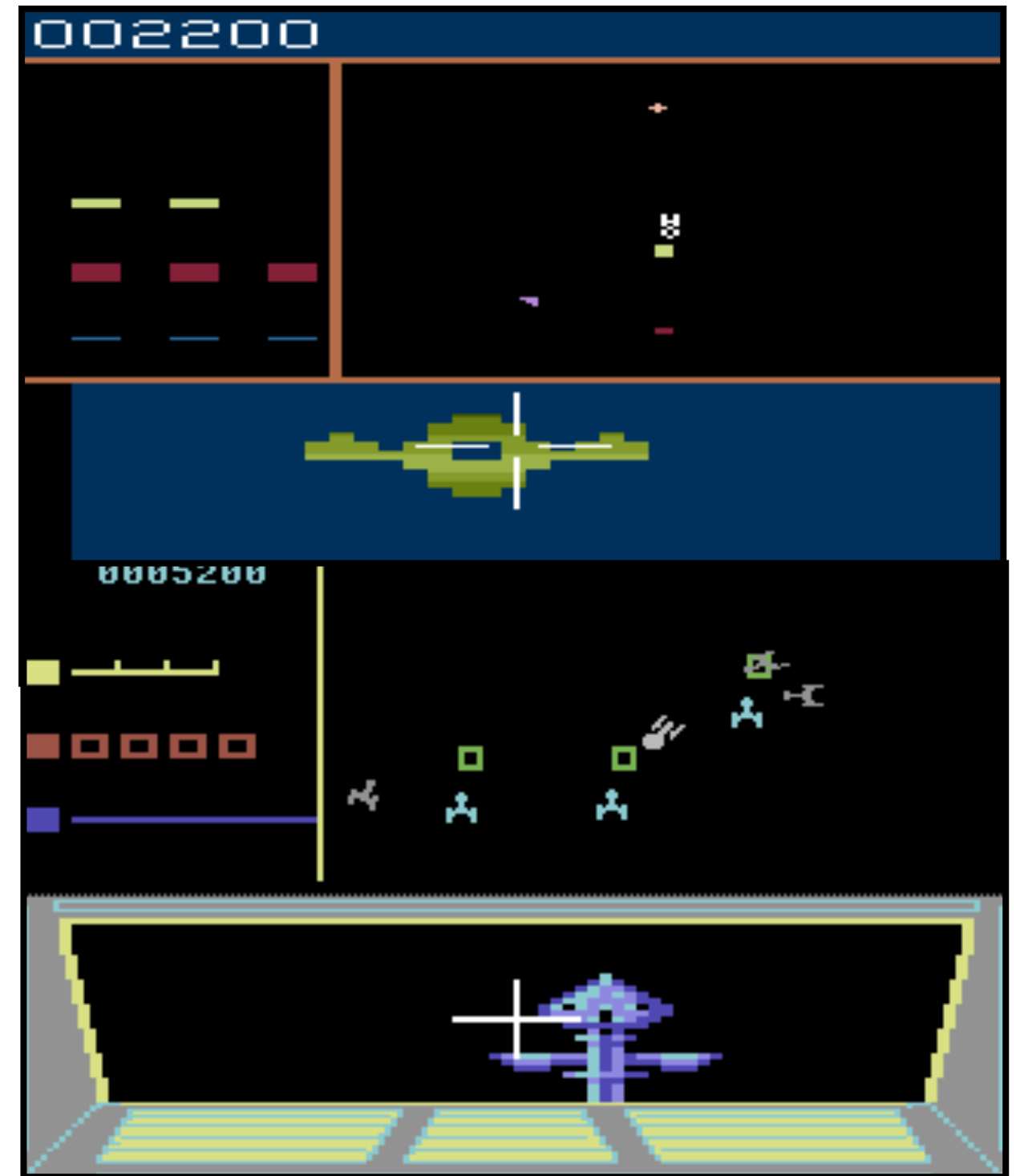
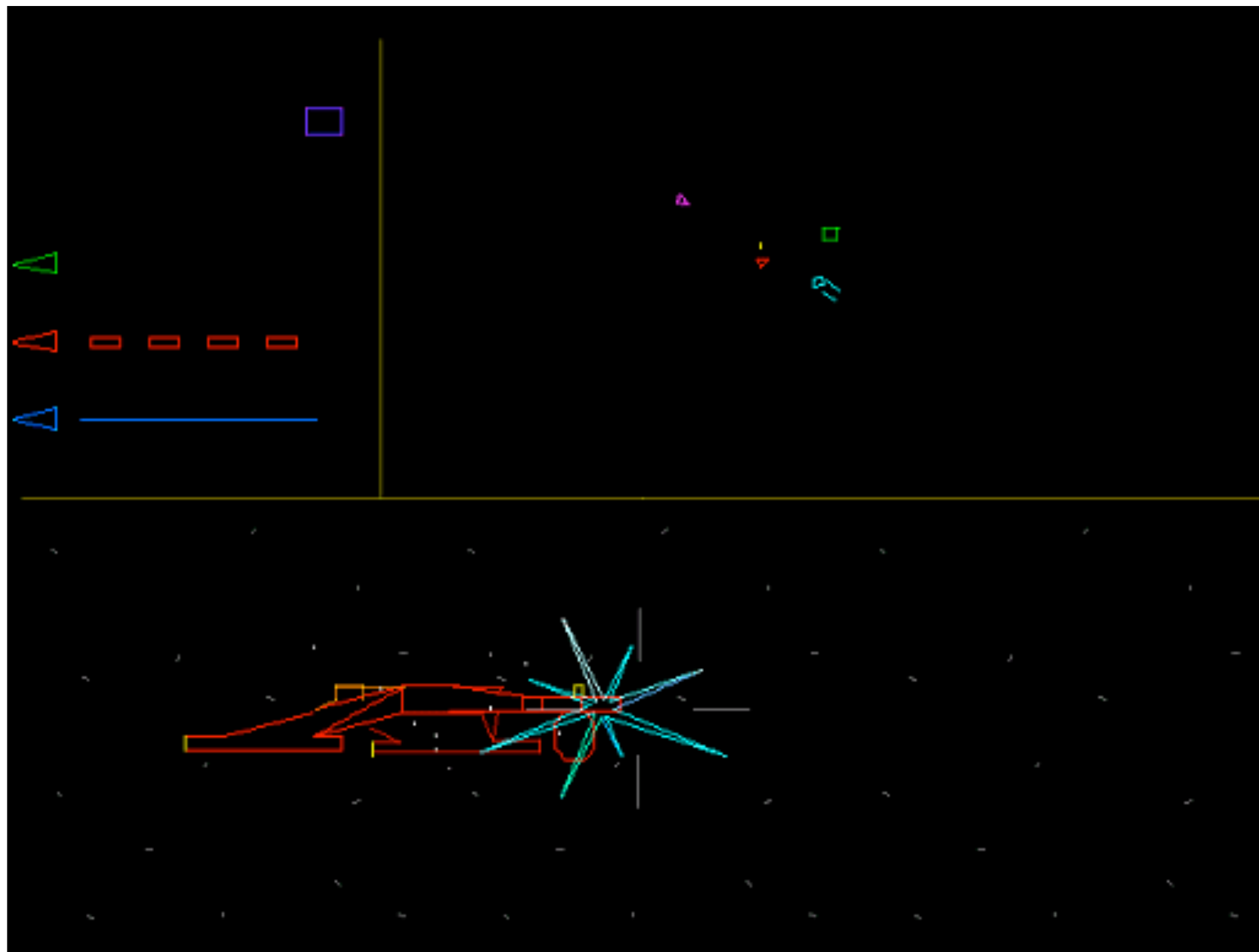
863.5782 UNIT HIT ON ENTERPRISE FROM KLINGON, SECTOR 7 - 6
*** CRITICAL HIT, DAMAGED ***
(2120.422 LEFT)
COMMAND: ? 1

| | |
|------------------|------------|
| STARDATE | 3100.7 |
| CONDITION | RED |
| QUADRANT | 3 - 7 |
| SECTOR | 7 - 4 |
| ENERGY | 2120.422 |
| PHOTON TORPEDOES | 13 |
| KLINGONS LEFT | 43 |
| ENERGY SHIELDS | DOWN, 3000 |

COMMAND: ? 3
PHASERS LOCKED ON TARGET. ENERGY AVAILABLE = 2120.422
NUMBER OF UNITS TO FIRE: ? 500
797.5773 UNIT HIT ON KLINGON AT SECTOR 7 - 6
(-197.5773 LEFT)
** KLINGON AT SECTOR 7 - 6 DESTROYED.
COMMAND: ? _

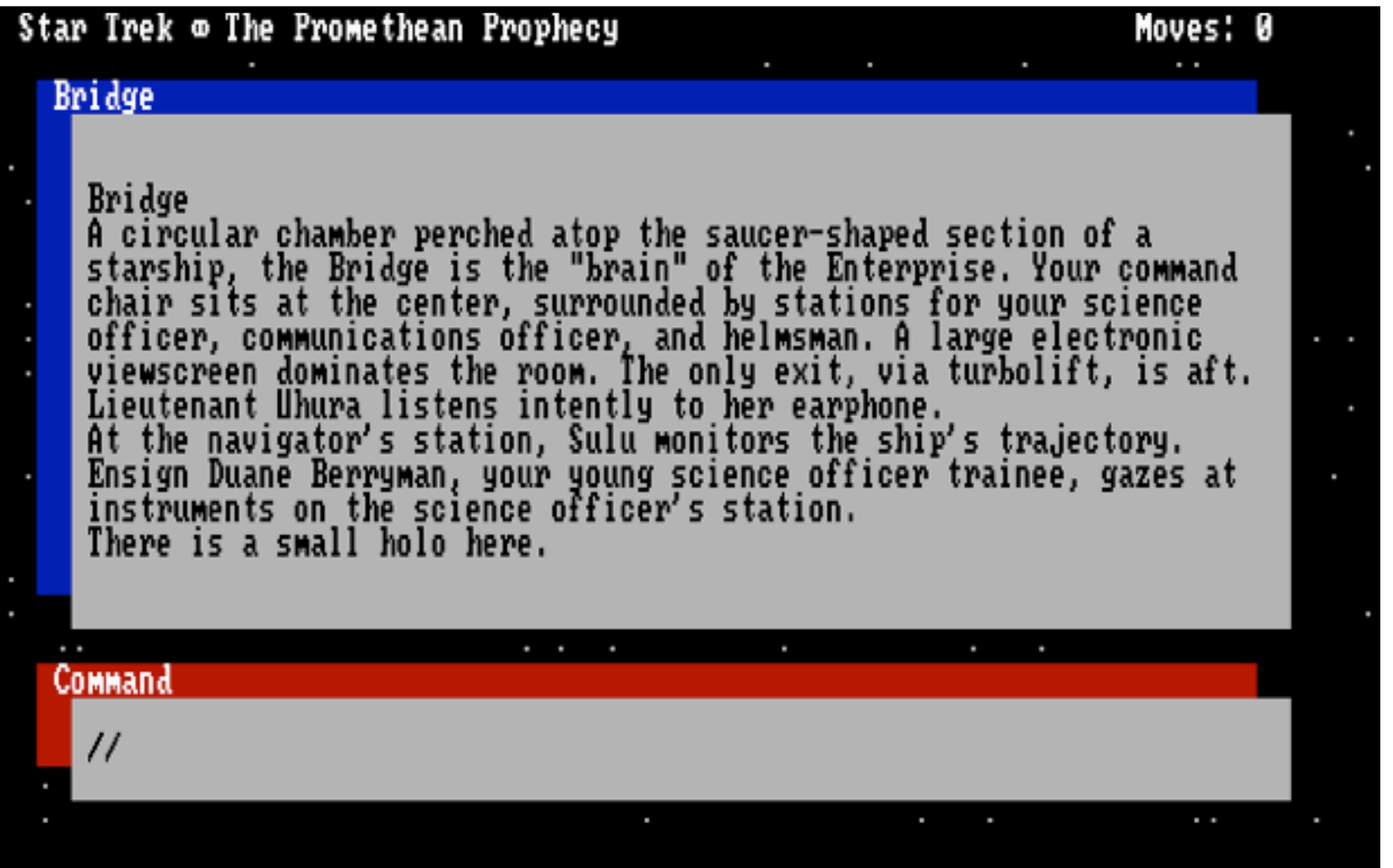
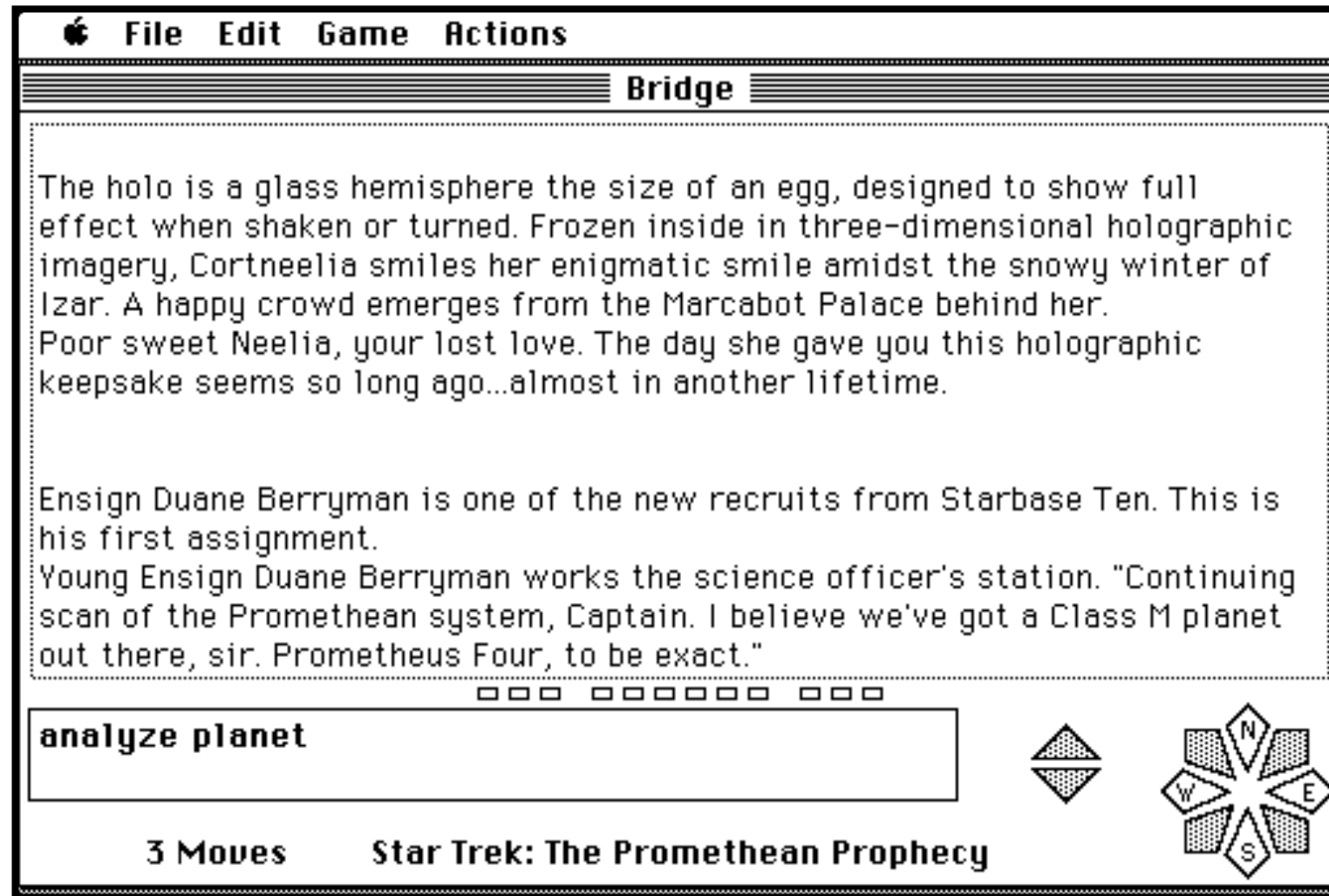
| | | | |
|--|---|--|---|
| 1 2 3 4 5 6 7 8 | Date 3500.0 | Status Green | Chart Of Known Galaxy 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 007 307 006 6 004 002 007 7 001 304 202 8 Lexington in quad 5-7 |
| 1 2 3 4 5 6 7 8 | Energy Shields | Warp: 1.0 Mongols: 43 | |
| LASERS Eff 0 50 100 Temp 0 1000 1500 | COMMAND Command: _ Quad 5,7 Sec 1,7 | MAIN VIEWER ENG: 99/00 System Energy Converter 100% Shields 100% Life Support 100% Lasers 100% EnTorp Tubes 100% Warp Engines 100% Impulse Engine 100% S.R. Scanner 100% L.R. Scanner 100% Computer 100% | |
| U.S.S. Lexington RCB-92 Dept. of Space | SYSTEMS STATUS Energy Converter Shields Life Support Lasers EnTorp Tubes Warp Engines Impulse Engine S.R. Scanner L.R. Scanner Computer | DAMAGE REPORT | |

Star Trek als Mainframe-Spiel:
Star Trek (1978),
Super Star Trek (1982),
EGA Trek (1992)



Star Trek als Arcade-Spiel:

Star Trek (SEGA, 1982), adaptiert als Star Trek: Strategic Operations Simulator (1983)



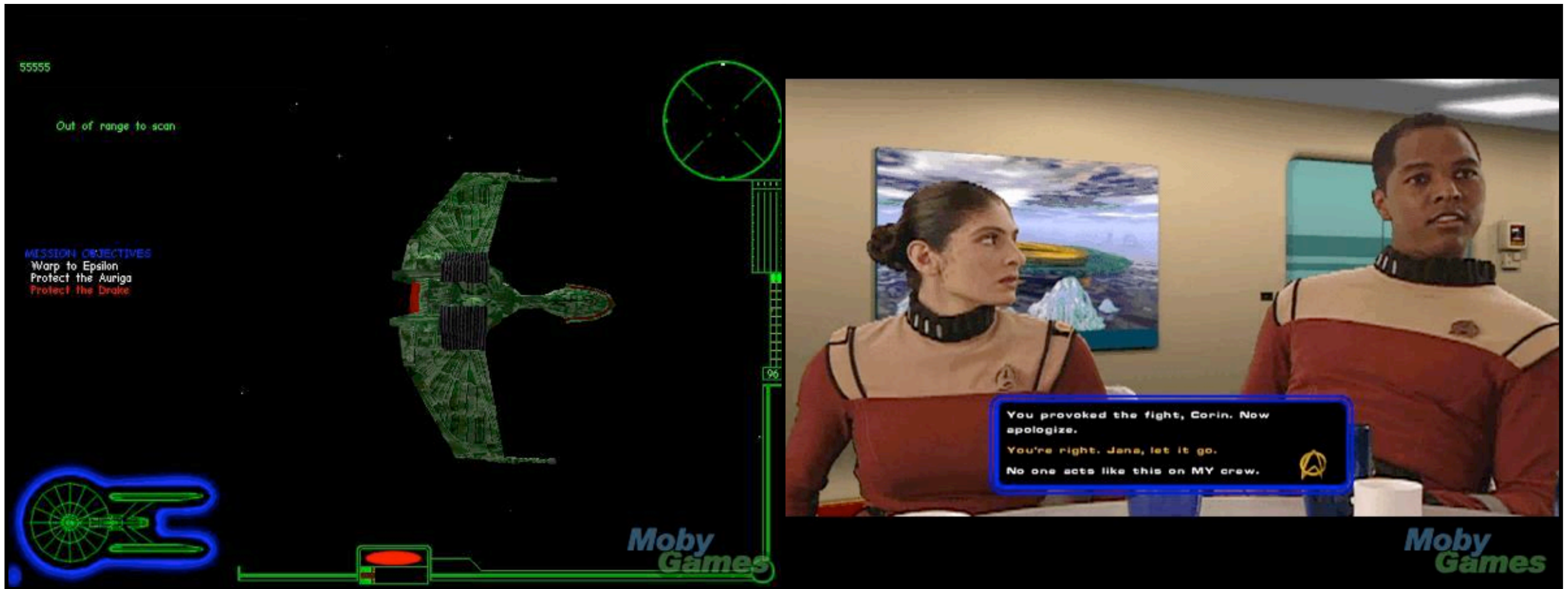
Star Trek als Textadventure: Star Trek: The Promethean Prophecy (TRANS Fiction Systems, 1986)



Star Trek als Plattformspiel:
Star Trek - DS9 - Crossroads of Time (Novotrade, 1995)



Star Trek als Point-and-Click-Adventure: Star Trek - TNG - A Final Unity (Spectrum Holobyte, 1995)



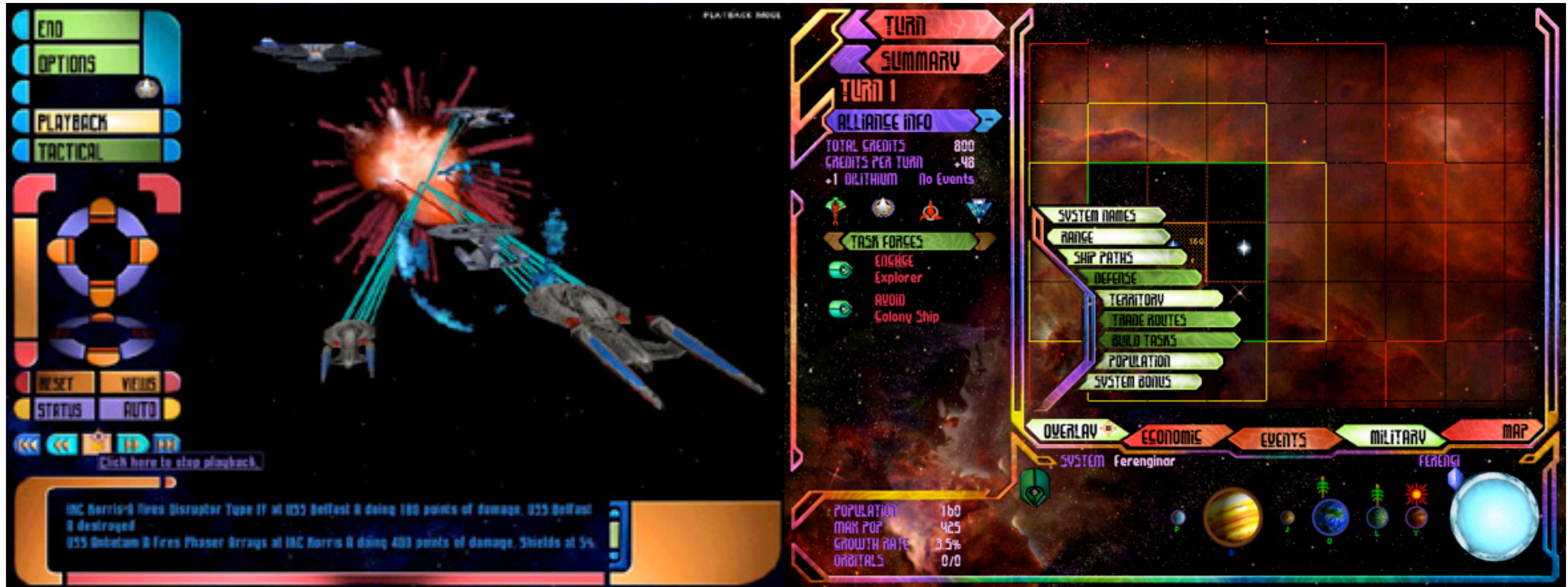
Star Trek als Flugsimulator: Star Trek - Starfleet Academy (Interplay, 1997)



Star Trek als First-Person-Shooter:
Star Trek Voyager - Elite Force (Raven Software, 2000)



Star Trek als Third-Person-Shooter:
Star Trek - DS9 - The Fallen (The Collective, 2000)



Star Trek als rundenbasiertes Strategiespiel:
 Star Trek - Birth of the Federation (Microprose, 1999)



Star Trek als Echtzeit-Strategiespiel: Star Trek - Armada (Activision, 2000)



Star Trek als Top-Down-Shooter:
Star Trek - D-A-C (Naked Sky, 2009)



Star Trek als Online-Spiel: Star Trek Online (Cryptic Studios, 2010)

Mike Singleton



- Designer früherer Open-World-Games, die Strategie und Narration verknüpfen (wie bspw. Rebel Universe)
- The Lords of Midnight (1984)
- Carrier Command (1987)
- War in Middle Earth (1988)
- **Rebel Universe (1988)**
- Midwinter 1+2 (1989-1990)
- The Ring Cycle (1995)



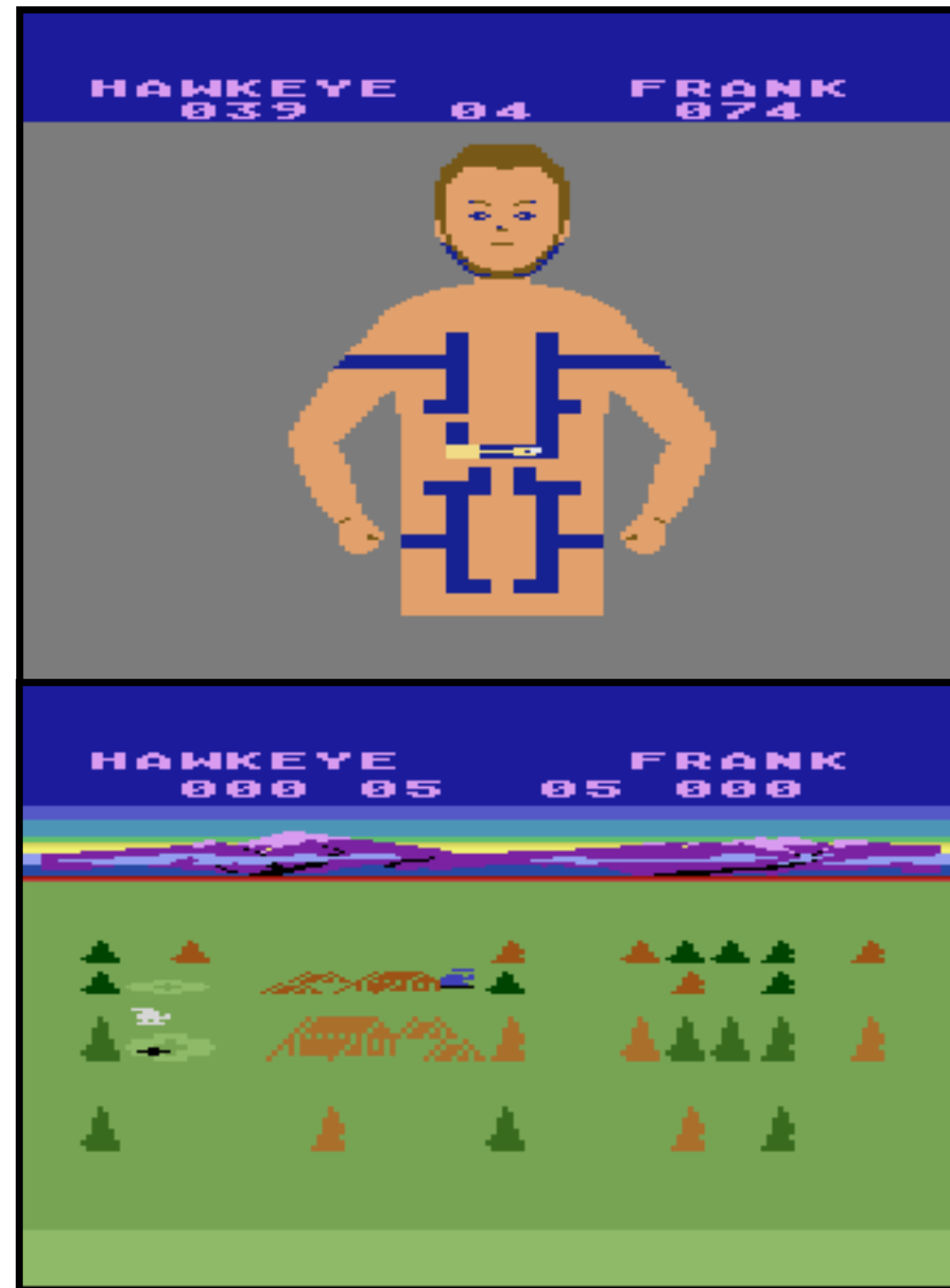
Star Trek: Rebel Universe (Firebird Software, 1987/88)

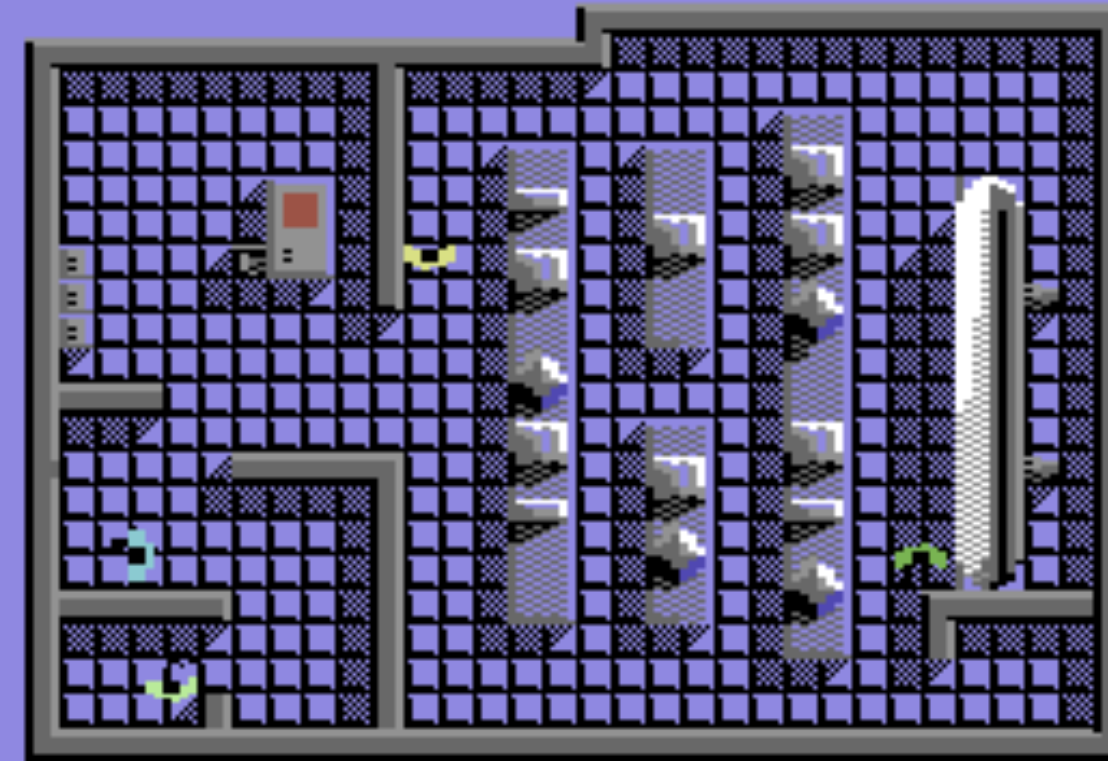
- erstes formal ambitioniertes Star Trek-Spiel
- funktionale Identifikation mit den Protagonisten
- nichtlinear durch freie Navigation, multiple Lösungswege und kurze Spielzeit
- Kombination aus Adventure und Open-World Game



TV-Adaptationen: M*A*S*H

Fox Video Games, 1982





05:51:52

SEE ANYTHING HERE. I THINK WE SHOULD E

TV-Adaptationen: Knight Rider

Ocean Software, 1986



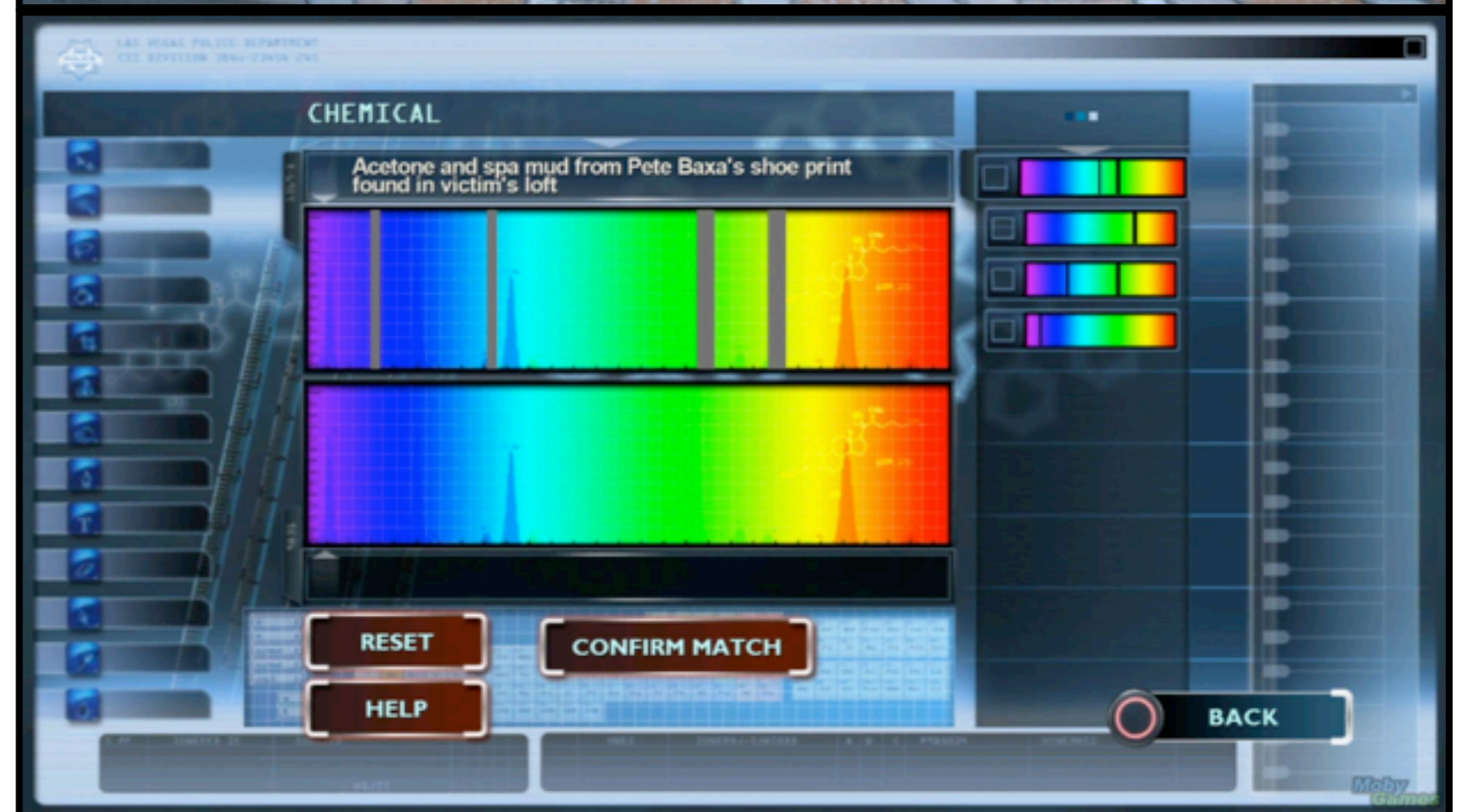
TV-Adaptationen: Hill Street Blues
Krisalis Software, 1991



TV-Adaptationen: Lost - Via Domus

Ubisoft, 2008

TV-Adaptationen:
CSI - Fatal Conspiracy
Telltale Inc., 2010





Star Trek: 25th Anniversary (Interplay, 1992)

- erstes kommerziell erfolgreiches Star Trek-Spiel
- sieben spielbare 'Episoden'
- Wechsel zwischen Kampf und Rätseln
- Nichtlinearität durch Bewertung des Missionserfolgs