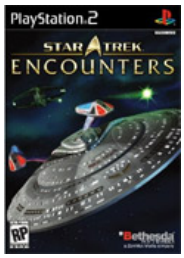
Star Trek: Encounters



Genre	Action-Strategie
USK	ab 12 Jahre (?)
Pädagogisch	ab 12 Jahre

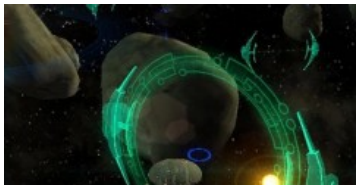
Vertrieb	Ubisoft
Erscheinungsjahr	2006.11
Systeme	Playstation 2
System im Test	Playstation 2
Kurzbewertung	Langeweile und Enttäuschung im Star-Trek-Universum



Spielbeschreibung:
Wer kennt sie nicht: James T. Kirk, Jean Luc Picard oder Kathryn Janeway. Sie alle, und nicht zu vergessen die Raumschifffführer der Neuzeit, haben sich als Kapitäne verschiedener Star-Trek-Generationen seit den Sechziger Jahren einen Namen unter Fans gemacht. Anfänglich noch klein und beschaulich, haben sich die Fantreffen der "Trekies" im Laufe der 80er Jahre zu kultigen Massenveranstaltungen gemausert. Daraus folgt: Ein Phänomen wie Star Trek will ordentlich vermarktet werden. So ist eben der Computerspielmarkt (egal ob PC oder Konsolen) einer der besten Vertriebsorte.



"Star Trek: Encounters" will mit einer Playstation 2-Adaption einen kommerziell schon in der Vergangenheit erfolgreichen Weg fortführen. Hierbei setzt man auf ein denkbar einfaches Schema: Ein schlichtes, von Level zu Level stattfindendes fiktionales Actionspiel. In "Star Trek: Encounters" ist das Raumschiff selbst der Hauptdarsteller. Mit einigem Geschick gilt es, dieses durch die bunte Galaxis zu manövrieren. Es gibt weder Innenansichten noch Zwischensequenzen, die der Spielbegeisterung entgegen treten könnten. Eingeleitet werden die Missionen durch William Shatners



Startseite

Spiele
- Aktuell
- Beurteilungen
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber
- ★ Familie
- ★ Schule
- ★ Jugendhilfe
- News
- Artikel
- Dossiers
- Praxisprojekte
- Aus der Jugendredaktion
- Videos
- Plattformen
- Alterskennzeichen & Jugendschutz
- Rechtliche Aspekte
- Faszination
- Medienwirkung

Service
- Wieso Weshalb Warum
- Team
- Die Spieletester
- Die Jugendredaktion
- Schirmherrschaft
- Unser Angebot
- Materialien
- Kooperationen
- Weitere Projekte
- RSS Feeds
- Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

Erweiterte Suche

Stimme, die im englischen Original (plus deutscher Untertitel) die Ziele vermittelt. Das eigentliche Ziel ist, entgegentretenden Gegnern Paroli zu bieten und deren Fortbewegungsmittel mit unterschiedlichen Schusskräften (Phaser, Torpedos) in die unendlichen Weiten des Weltraums zu katapultieren. Des Weiteren bietet der Spielinhalt noch schnelle Rennen durch Meteore und Raumschiffwracks. Auf Grund fehlender 3D-Darstellung geht mit "Star Trek: Encounters" der Charakter eher harmloserer Spiele einer längst vergangenen Zeit einher, wie z.B. der der erfolgreichen "Wing Commander" Reihe.





Aber in "Star Trek: Encounters" steckt eine Besonderheit, die trotz des nicht wirklich aufregenden Spielprinzip zu Motivation führt: Ein generationenübergreifendes Prinzip. Das heißt, alle fünf Stark-Trek-Kapitäne und ihre treuen Crews werden in diesem neusten Star-Trek-Spiel an einen Tisch geholt. Es ist dem Spieler somit möglich, die Missionen in fünf unterschiedlichen Raumschiffen zu absolvieren. Mit dem Blick auf das Äußere des Raumgleiters gerichtet, steuert man in Folge der Missionen sein Schiff durch den in drei Ebenen geteilten und teilweise gut animierten Weltraumbildschirm, untermalt von fulminanter orchestraler Musik. Neben dem Missionsmodus bietet das Spiel den Gefecht- oder den Attackemodus. Im Gefechtmodus ist es möglich, schnelle Schlachten allein oder zu zweit zu schlagen. Das Ziel des Attackemodus ist, in der nicht eingeschnittenen Galaxie auf die Jagd nach Highscores zu gehen. Je mehr Treffer, desto besser.

Pädagogische Beurteilung:
Die Spieltestergruppe war trotz großer Vorankündigungen durch den Spielhersteller über alle Maßen enttäuscht von "Star Trek: Encounters". Trotz mehrfacher Einstiegsversuche wurde das Spiel immer wieder nach kurzer Zeit abgebrochen. Nur mit erheblichen Motivationsversuchen konnten die Jugendlichen im Alter von 12 bis 15 Jahren dazu motiviert werden, sich noch einmal mit dem Spiel auseinanderzusetzen.
Die Steuerung entpuppte sich als mittlere Katastrophe. Selbst gruppenintern anerkannte Spielprofis scheiterten an den Komplikationen, die durch eine Vielzahl von (zum Teil unnötigen) Optionen entstanden. Nur wenige Tester waren überhaupt in der Lage, das Spiel in einem ausreichenden Maße zu beherrschen. "Ich geb' auf, so macht's null Spaß. Ich kapier' einfach nicht, wie ich das Raumschiff lenken soll" (Nico, 13 Jahre). Der Abbau der Frustrationen erschwerte sich zusätzlich, da selbst die Leitung mit der Steuerung überfordert war.

Die grafischen Gegebenheiten ließen schnell Langeweile aufkommen. Auch wenn die Grafische Darstellung für ein Playstation 2 Spiel als durchaus routiniert bezeichnet werden kann, fehlte es an Abwechslung, um die vornehmlich männlichen Spieler bei Laune zu halten. Level für Level der gleiche stereotype Aufbau: Der dunkle Weltraum, blinkende Sterne, ab und an ein Meteoritenschauer, kleine vorbeirauschende Planeten und eine Vielzahl an unspektakulär dargestellten Raumschiffen. Es gibt im Spiel weder Innenansichten, noch Viedeosequenzen, die das Spiel ein wenig beleben würden und die man bei einer Filmadaption von "Star Trek" fast erwarten würde. Schlussendlich ist es das lieblos arrangierte Spielprinzip, das den Testern jegliche Freude an dem Science-Fiction-Spiel nahm: Zum Gegner fliegen, diesen ohne Wenn und Aber zerstören und weiterfliegen. Eine wirklich spannende Handlung ist das nicht, und trotzdem wurde diese auch noch sehr weit in die Länge gezogen. So ist es zeitweise die einzige Aufgabe des Raumschiffs, durch das dunkle All zu fliegen und den Kurs zu halten. Diese Ergebnisse ließen auch die letzten Motivationsschübe im Keim ersticken.

Fazit:
Die Erwartungshaltung bei Kindern und Jugendlichen ist bei virtuellen Umsetzungen ihnen bekannter Serien und Filme immer groß. Leider ist die Enttäuschung nachher groß und der Regelfall - So auch im Fall von "Star Trek: Encounters". Es gilt abzuwägen, ob letztlich der Erfolg der Serien und Filme den Kaufgrund für Computerspiele dieser Art ausmacht, oder ob es sich um ein gutes Spiel handelt. Eltern sollten sich daher vor dem Kauf über die Beschaffenheit solcher Lizenzspiele informieren, egal wie groß der Name hinter dem Spiel klingt oder geschrieben steht. Große Namen mit Wiedererkennungswert wirken immer besonders anziehend auf Kinder und Jugendliche. Zu einem guten Computerspiel gehört eben doch mehr als ein gutes Marketing. Verallgemeinern sollte man diese Aussage aber nicht. So gibt es ebenso eine Reihe vorbildlicher Spiele, die thematisch an bekannte Filme oder Serien angelehnt sind.

Weiterempfehlen