

Star Trek-Computerspiele – dies sind die Abenteuer...

- von Dennis Andree und Raphael Süs -

Die Geschichte der Star Trek-Computerspiele beginnt im Jahr 1972 beim Hersteller *For-Play*, der einen Arcade-Automaten in die Spielhallen bringt. Bis zum Jahre 1985, in dem das erste offizielle Star Trek-Spiel auf den Markt kommt, erscheinen etliche weitere inoffizielle Star Trek-Spiele. Vor allem an amerikanischen Universitäten werden viele kleinere Spiele von Studenten für die Großrechner entwickelt. Dies alles ist jedoch nur die Ouvertüre für die offiziellen Spiele im Star Trek-Universum. Viele Entwickler haben sich im Laufe der Zeit daran versucht, die Abenteuer der unterschiedlichen Crews ansprechend in Spieleform zu packen. Einige mit großem Erfolg, andere mit weniger großem Erfolg. Und einige scheiterten schlicht und ergreifend spektakulär. Dieser Artikel soll einen kleinen Überblick über die unzähligen Star Trek-Spiele verschaffen, die seit 1985 erschienen sind. Leider ist es uns bei der Fülle an Spielen nicht möglich, genaue Releasedaten in Erfahrung zu bringen, daher haben wir stets nur das Erscheinungsjahr angegeben. Auch können wir nicht auf jedes Spiel im Detail eingehen, da dies den Rahmen sprengen würde. Wir beschränken uns daher darauf, dies nur bei den wichtigsten Titeln zu tun.

Das Thema bietet genug Material für ein Buch und vielleicht werden wir irgendwann eines darüber schreiben. Bis dahin wünschen wir viel Spaß beim Lesen. Leben Sie lange und in Wohlstand!



Bild 1: Arcade-Automat für Spielhallen

Wir bedanken uns bei Herrn Dr. Hubert Zitt von der Fachhochschule in Zweibrücken, der uns beim Schreiben dieses Artikels mit Rat und Tat zur Seite stand und auf dessen Webseite wir hier

ausdrücklich hinweisen möchten: www.startrekvorlesung.de. Außerdem bedanken wir und bei Herrn Christian Schmidt von der Redaktion der Zeitschrift *Gamestar* (www.gamestar.de), der uns mit Screenshots ausgeholfen hat.

Einige Hintergründe zu Star Trek

Da sich dieser Artikel nicht nur an Trekkies richtet, sondern auch ganz allgemein an Spieler, geben wir hier einen kleinen Überblick zum Thema Star Trek. Das Thema sprengt alle Dimensionen, daher beschränken wir uns hier nur auf einen Überblick über die existierenden Serien und Filme sowie die im Artikel verwendeten und allgemein gebräuchlichen Abkürzungen.

Die Star Trek-Serien

Wir haben jeweils die englischen Original-Titel angegeben. Zur Originalserie Star Trek sei gesagt, dass diese einfach nur diesen Titel trug. Die Abkürzung TOS steht für The Original Series.

Serie	Abkürzung	US-Erstausrahlung
Star Trek	TOS	1966 – 1969
Star Trek: Animated Series	ANI	1973 – 1974
Star Trek: The Next Generation	TNG	1987 – 1994
Star Trek: Deep Space Nine	DS9	1993 – 1999
Star Trek: Voyager	VOY	1995 – 2001
Star Trek: Enterprise	ENT	2001 – 2005

Die Star Trek-Kinofilme

Auch hier haben wir uns für die englischen Originaltitel entschieden. Die Filme eins bis vier spielen im TOS-Universum, der siebte Film *Generations* führt die Crews von TOS und TNG zusammen, die Filme acht bis zehn spielen im TNG-Universum. Der bislang letzte Film von 2009 ist von der Nummerierung her der elfte Film, trägt aber einfach nur den Titel *Star Trek*. Es handelt sich dabei um eine Neuinterpretation des TOS-Universums mit einer alternativen Zeitlinie. Für 2012 ist ein neuer Film geplant, Details sind bislang noch nicht bekannt, vermutlich wird aber auch dieser Film wieder in der alternativen Zeitlinie des TOS-Universums spielen.

Titel	US-Erstaufführung
Star Trek – The Motion Picture	1979
Star Trek II – The Wrath of Khan	1982
Star Trek III – The Search for Spock	1984
Star Trek IV – The Voyage Home	1986
Star Trek V – The Final Frontier	1989

Star Trek VI – The Undiscovered Country	1992
Star Trek – Generations	1994
Star Trek – First Contact	1996
Star Trek – Insurrection	1998
Star Trek – Nemesis	2002
Star Trek	2009

Einige Hintergründe zur Rechnertechnologie

Speziell die jüngeren Leser werden sich wahrscheinlich nicht mehr an die große Zeit der Heimcomputer und die Frühzeit des PCs erinnern. Für diese möchten wir hier einen kurzen Überblick über die verwendeten Ausdrücke in diesem Artikel geben und was sie bedeuten.

Grafik und Grafikkarten

Bis Anfang der 1980er Jahre waren Computer nur bedingt grafikfähig und wenn, dann nur in Graustufen. Mit der Entwicklung der CGA-Grafikkarte (CGA: Color Graphics Adapter) im Jahr 1981 konnten erstmals farbige Bilder auf PCs dargestellt werden. Zunächst waren nur vier Farben bei einer Auflösung von 320 X 200 Bildpunkten möglich. Mitte der 1980er Jahre wurde der CGA-Standard dann von der EGA-Grafik (EGA: Enhanced Graphics Adapter) abgelöst, mit der bei einer Auflösung von 640 X 350 Bildpunkten 16 Farben dargestellt werden konnten. Etwa Mitte der 1990er Jahre hat sich dann der VGA-Standard (VGA: Video Graphics Array) etabliert, zunächst mit einer Auflösung von 640 X 480 Bildpunkten und 256 Farben bis hin zu heutigen Technologie mit mehreren Millionen Farben und HDTV-Auflösung (1920 X 1080) und darüber hinaus.

Die ersten Heimcomputer

Hier bieten wir eine kurze Übersicht zu den im Artikel auftauchenden Heimcomputern und Systemen, die nicht dem IBM-PC-Standard entsprechen. Wann immer das Wort PC im Text auftaucht, ist der IBM-kompatible PC gemeint, die Maschine, von der alle heutigen PCs abstammen.

Name	Erscheinungsjahr	Hersteller
Apple II	1977	Apple
Macintosh (Mac)	1984	Apple
Commodore 64 (C64)	1982	Commodore
Amiga	1985	Commodore
Atari ST	1985	Atari

Sternzeit -337584.6 – Am Anfang war das Wort

Star Trek – The Kobayashi Alternative

Die offizielle Zeitrechnung der Computerspiele im Star Trek-Universum findet ihren Anfang im Jahre 1985, als das erste offiziell lizenzierte Star Trek-Computerspiel *The Kobayashi Alternative* vom Hersteller *Simon and Schuster* das Licht der Welt erblickt. Das Spiel selbst ist ein klassisches Text-Adventure mit multiplen Textanzeigen. Die Story behandelt den berühmten Kobayashi Maru-Test, den jeder Star Trek-Fan kennt. Man bewegt sich in Gestalt von Captain Kirk durch das Schiff und über den Planeten, erteilt seine Befehle an die Brückensoffiziere und den Landungstrupp und muss bestimmte Aufgaben erfüllen, um erfolgreich zu sein. Das alles funktioniert über Texteingaben, weswegen wir hier auf einen Screenshot verzichten. Die Story wirkt gut durchdacht und passt sehr gut ins Star Trek-Universum. Das Spiel ist für PC, C 64 und Apple II erhältlich. Zwar ist der Titel als Abandonware verfügbar, aber die volle Story bekommt man nur mit, wenn man sich eine Originalversion besorgt, die komplett ist, da dieser der Prolog zur Story in Form einer gedruckten Kurzgeschichte beiliegt.

Star Trek – The Promethean Prophecy

Ein Jahr später erscheint ein Nachfolger unter dem Namen *The Promethean Prophecy*, der genauso funktioniert und die Crew rund um Captain Kirk auf einen fremden Planeten führt, wo sie auf die Spur einer alten Alienrasse stoßen. Auch dieses Spiel ist rein textbasiert und für PC, Mac und C 64 verfügbar.

Star Trek – Next Generation Trivia

Im Jahre 1986 erscheint dieses Shareware-Programm von George Broussard. Das ist für alle Gamer interessant, denn dieser Mann gründete später mit Scott Miller tatsächlich die Softwareschmiede *3D Realms*, die mit *Duke Nukem 3D* und einigen anderen Titeln beachtliche Erfolge erzielte. *Star Trek - Next Generation Trivia* ist ein textbasiertes Quiz-Spiel. Man bekommt Fragen zum TNG - Universum gestellt und diese werden im Multiple-Choice-Verfahren beantwortet, für die Antwort hat man ein 15-Sekunden-Zeitfenster. Obwohl wir begeisterte Trekkies sind, konnten wir nicht allzu gut abschneiden, da das Spiel nur in englischer Sprache verfügbar ist und Bezug auf die englischen Episodentitel nimmt, die man natürlich nur dann kennt, wenn man sich die Serie auch mal im Original angesehen hat. Für Fans ist es sicher eine interessante Möglichkeit, das eigene Wissen zu testen. Spielerisch ist es eher lahm. Das Spiel gibt es für den PC. Auch hier gilt: Abandonware.

Sternzeit -335502.4 – Grafik kommt ins Spiel

Star Trek – The Rebel Universe

Simon and Schuster veröffentlichen im Jahre 1987 den Titel *Star Trek-The Rebel Universe*. Hierbei handelt es sich um das unseres Wissens nach erste grafikbasierte Star Trek-Spiel. Kirk und die Enterprise werden auf eine gefährliche Mission in die sogenannte Klein-Sphäre

geschickt, eine Art gigantische Quarantäne-Zone, die von der Föderation erstellt wurde, und müssen sich dort mit Romulanern und Klingonen herumschlagen. Das Spiel ist eine Art Mischung aus Adventure und Simulation, man steuert das Spiel entweder über Maus, Keyboard oder Joystick. Der größte Teil des Spiels läuft auf der Brücke ab, wo man von Station zu Station springt und dort seine Befehle erteilt. Man hat auch die Möglichkeit, Landeteams auf verschiedene Planeten zu schicken. Bemerkenswert an dem Titel ist, dass es das erste Point & Click Spiel im Star Trek-Universum überhaupt ist, wenn man sich denn für die Maussteuerung entscheidet. Das Spiel bekommt in der Presse 1987 überwiegend gute Kritiken. Sound gibt es nicht und die Grafik ist eher rudimentär. Schließlich sind die technischen Möglichkeiten damals noch nicht so ausgereift wie heute. Das Spiel wird zunächst für C64 und Atari ST, 1988 dann auch für PC veröffentlicht. Verschiedene Quellen zeigen, dass mit dem Spiel als „Goodie“ ein Stoff-Aufnäher ausgeliefert wurde, allerdings sind wir uns da nicht sicher. Auch dieser Titel ist Abandonware und frei verfügbar.



Bild 2: The Rebel Universe

Star Trek – First Contact

Dieses Textadventure von *Simon and Schuster* erscheint 1988. Wie man am Datum erkennen kann, hat es nichts mit dem gleichnamigen Kinofilm zu tun, sondern spielt im TOS-Universum. Erneut müssen Kirk und die Enterprise eine Mission meistern, die auch gut in die Serie passen würde. Die Enterprise soll eine Diplomatenabordnung zu Verhandlungen auf den Planeten Gothica bringen. Was als gemächliche und friedliche Mission beginnt, entwickelt sich rasch in eine unwillkommene Richtung und Kirk und seine Crew müssen alles daran setzen, einen intergalaktischen Krieg zu verhindern. Von den drei *Simon and Schuster* Textadventures ist dieses spielerisch sicher das interessanteste und beste. Veröffentlicht wird es für PC und Apple II. Und auch dieser Titel ist als Abandonware verfügbar.

Star Trek V – The Final Frontier

Das offizielle Spiel zum fünften Star Trek-Kinofilm erscheint 1989 für PC. Publisher ist erneut *Simon and Schuster*, *Mindscape* ist der Entwickler. Wie zu erwarten, spielt man darin die Handlung des Films nach. Im Wesentlichen handelt es sich um eine Weltraumsimulation, die den Spieler in eine Reihe von Raumschlachten führt. Grafisch bietet es nicht allzu viel fürs Auge, aber für die damalige Zeit ist die Grafik in Ordnung. Bemerkenswert ist die Unterstützung von VGA, was damals noch nicht bei allen Spielen der Fall ist. Sound gibt es nur vom PC-Lautsprecher. Der größte Teil des Spiels läuft über einen Bildschirm ab, auf dem die Raumbkämpfe stattfinden. Von diesem Schirm aus kann man auch auf die Offiziere zugreifen, um diesen Befehle zu erteilen. Wirkliche Rätsel gibt es nicht zu lösen. Das Spiel setzt eine eingehende Lektüre des Handbuchs voraus, Tutorials wie heute sind damals eine Seltenheit. Die Steuerung erfolgt über Tastatureingaben. Die Story wird über Text in Verbindung mit sehr hübsch gezeichneten, teilweise animierten Grafiken erzählt. Alles in allem jedoch kein Highlight in der Reihe der Star Trek-Spiele. Interessantes Detail am Rande: da es damals noch keine Kopierschutzmaßnahmen gibt, wie man sie heute kennt, haben sich verschiedene Entwickler die unterschiedlichsten Möglichkeiten ausgedacht, um Raubkopien zu verhindern. In diesem Fall besteht der Kopierschutz aus einem Satz in Klingonisch, zu dem die korrekte Übersetzung angegeben werden muss, die sich am Ende des Handbuchs in einer eigenen Sektion mit einigen Dutzend Sätzen findet. Dieser Titel ist ebenfalls als Abandonware verfügbar.

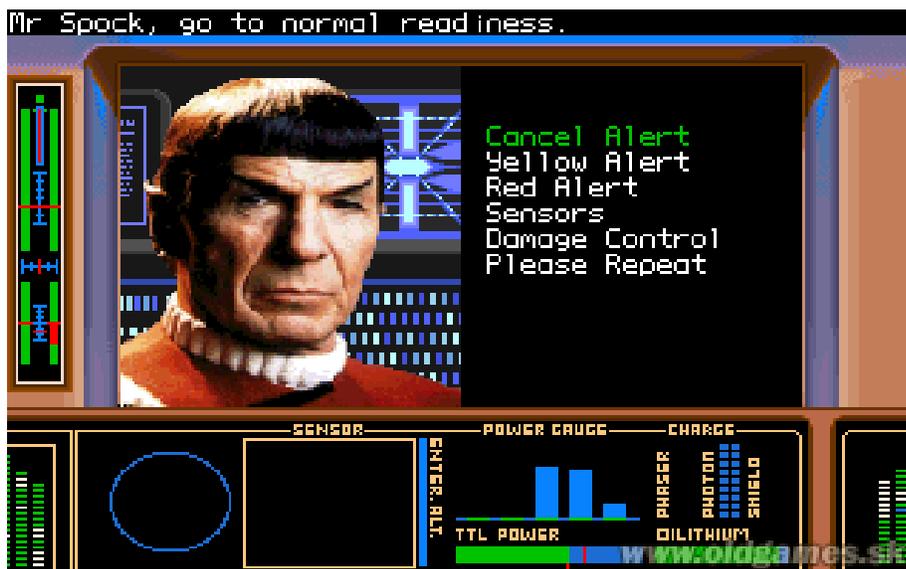


Bild 3: The Final Frontier

Star Trek TNG – The Transinium Challenge

Ebenfalls 1989 erscheint dieses Adventure zu Star Trek-TNG von *Simon and Schuster* für den PC. Es versetzt den Spieler in die Rolle von Commander William Riker, dem von Captain Picard für die Dauer der Mission das Kommando über die Enterprise übertragen wird. Ein Außenposten wird angegriffen und die Enterprise erhält den Auftrag, diesen Angriff zu untersuchen und eventuelle weitere Angriffe zu verhindern. Das Spiel bietet EGA-Grafik, aber nicht die vollen 16 Farben. Es bietet außerdem für die damalige Zeit hübsch anzusehende, digitalisierte

Schwarzweißanimationen der Schauspieler. Der Sound ist quasi nicht vorhanden. Die Steuerung erfolgt per Maus über ein Piktogramm-Menü. Das Spiel ist rundum gelungen, auch wenn es grafisch selbst 1989 nicht mehr schön anzusehen ist. Es lässt sich auch heute noch wirklich gut spielen und sollte jedem Star Trek-Fan einige schöne Stunden bereiten. Auch dieses Spiel ist Abandonware.



Bild 4: *The Transinium Challenge*

Sternzeit -330583 – Die Ära Interplay

Star Trek – 25th Anniversary

Im Jahre 1992 erwirbt *Interplay* die TOS-Lizenz und bringt dieses Point and Click-Adventure auf den Markt. Es gibt keine durchgehende Story, stattdessen mehrere kleine Missionen, so dass das ganze Spiel wie eine Aneinanderreihung von Episoden aus der Serie wirkt. Die Rätsel sind teilweise recht knifflig, fügen sich aber sehr gut ins Star Trek-Universum ein und lassen in jedem Augenblick eine wirklich charmante Serienatmosphäre wirken, wobei es öfter sogar mehrere Lösungsmöglichkeiten für eine Mission gibt. Man steuert Kirk und seine Offiziere nicht nur auf verschiedenen Planeten und Raumstationen, sondern befiehlt auch die Enterprise in mehreren Gefechten. Dabei wird das Schiff, wie etwa in *Wing Commander* oder anderen Weltraumsimulationen, direkt mit der Maus oder einem Joystick gesteuert, was vielleicht den Raumschlachten in *Star Trek* nicht ganz entspricht, sich aber sehr gut spielen lässt. Am Ende jeder Mission erhält man eine Bewertung der Sternenflotte. Die Grafik ist wirklich hübsch und der Sound ist gut. Die Point and Click-Steuerung ist gut durchdacht und funktioniert über ein Menü, das sich bei einem Rechtsklick öffnet. Der Kopierschutz gefällt uns besonders gut. Man kann die Enterprise nämlich nur in die für das Spiel wichtigen Sektoren navigieren, wenn man die Sternenkarte aus dem Handbuch hat. Wählt man einen Sektor, der für die Mission nicht relevant ist, wird man sofort von einer erdrückenden Übermacht an Feindschiffen angegriffen, gegen die man nicht die geringste Chance hat, aber trotzdem kämpfen kann. Somit ist selbst

eine Fälschung beim Kopierschutz noch durchaus Spaßig. Das Spiel erscheint für den PC, ein Jahr später für den Mac und noch ein Jahr darauf für den Amiga. Außerdem erscheint 1995 noch eine Special Edition auf CD, die dann sogar mit vollständiger Sprachausgabe von den Originalschauspielern daherkommt, leider mit Ausnahme von Nichelle Nichols. Ein witziges Detail am Rande: in fast jeder Mission taucht auch ein Redshirt auf und es gibt beinahe immer eine Möglichkeit, die ihn das Leben kostet. Alles in allem ein rundum gelungenes Spiel, das jeder Trekkie oder Adventurefan mal gespielt haben sollte. Das ist auch heute noch gut möglich, denn der Titel ist ebenfalls Abandonware.



Bild 5: 25th Anniversary

Star Trek – Judgment Rites

Im Jahr 1993 legt *Interplay* mit diesem Titel noch mal nach und präsentiert einen rundum gelungenen Nachfolger zu *25th Anniversary*. Gameplay, Grafik und Sound bleiben nahezu unverändert. Erneut führt man die Crew der Enterprise unter dem Kommando von Captain Kirk durch mehrere Episoden, die dieses Mal aber alle unter einem gemeinsamen Plot zusammengehalten werden, was man im Laufe des Spiels nach und nach erfährt. Es gibt auch wieder Raumschlachten und ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten aus der TV-Serie, wie bereits in *25th Anniversary*. Auch der „Kopierschutz“ ist gleich geblieben, erneut gilt es anhand der mitgelieferten Raumkarte, die Enterprise in die korrekten Sektoren zu navigieren. Eine kleine grafische Verbesserung lässt sich in den kurzen Zwischensequenzen erkennen, diese werden nun nämlich in hübscher Renderoptik dargestellt. Auch von *Judgment Rites* gibt es eine Special Enhanced Edition auf CD mit vollständiger Sprachausgabe von allen Schauspielern, diesmal ist auch Nichelle Nichols mit von der Partie. Außerdem erscheint noch eine Special Limited Collectors Edition, diese enthält neben der CD-Version des Spiels zahlreiche Beigaben wie einen Stoffbadge, eine CD-ROM mit einer Behind the Scenes-Dokumentation, Interviews mit Gene Roddenberry und Leonard Nimoy sowie eine Videokassette mit der Episode „The City on the Edge of Forever“ (Deutscher Titel: Griff in die Geschichte). Der Titel erscheint für den PC und ist heute ebenfalls Abandonware.



Bild 6: Judgment Rites

Die beiden *Interplay-Adventures* gelten für viele Spieler als die besten Star Trek-Spiele aller Zeiten.

Sternzeit -327735.5 – The Next Generation

Star Trek TNG – A Final Unity

Im Jahre 1995 erhalten *Spectrum Holobyte*, die sich bis dahin hauptsächlich mit der großartigen (und unfassbar anspruchsvollen) Flugsimulationsreihe *Falcon* einen Namen gemacht haben, die TNG-Lizenz und bringen dieses Spiel heraus. Man orientiert sich für das Gameplay an den *Interplay-Adventures* und behält auch die Raumschlachten bei. Allerdings hat sich die CD-ROM-Technologie mittlerweile etabliert und aufgrund der nun verfügbaren Rechenpower und der Speicherkapazität des neuen Mediums schaffen es *Spectrum Holobyte*, nie gekannte grafische Qualitäten auf den Monitor zu zaubern. Die gesamte Grafik im Spiel ist gerendert und setzt neue Maßstäbe. Das Spiel glänzt mit vollständiger Sprachausgabe, die gesamte Originalbesetzung von Patrick Stewart bis Gates McFadden sprechen ihre Rollen selbst. Aber *A Final Unity* ist nicht nur eine Technikbombe, es lässt sich auch absolut großartig spielen. Es bietet drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die nicht nur die Raumgefechte beeinflussen, sondern auch den Adventurepart. Beispielsweise kann man auf dem untersten Schwierigkeitsgrad „Ensign“ das Außenteam nicht ändern, ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad kriegt man dann eine Vorgabe, die man aber variieren kann. Auf dem Schwierigkeitsgrad „Captain“ schließlich muss man das Außenteam komplett selbst zusammenstellen und ausrüsten. Die Raumgefechte steuern sich nun nicht mehr so „arcadig“ wie in den *Interplay-Adventures*, sondern man hat tatsächlich das Gefühl, in der Haut von Captain Jean-Luc Picard die Enterprise ins Gefecht zu führen. Die Außenmissionen steuern sich, wie man das von einem Point and Click-Adventure gewohnt ist, sehr intuitiv und die Rätsel sind teilweise sehr knackig. Auch die Story weiß zu begeistern, wobei

hier nicht zu viel verraten werden soll, da es das Spiel auch heute noch wert ist, gespielt zu werden. Es sei nur soviel gesagt: Die Enterprise wird von einem garidianischen Rebellenschiff kontaktiert, die auf der Suche nach der „Fünften Schriftrolle“ sind, einem wichtigen verschwundenen Teil ihres Grundgesetzes, das eine Rebellion der Arbeiterklasse gegen die unterdrückerische Herrenklasse der Garidianer auslösen könnte, wenn es gefunden wird. Dieser Auftrag führt die Enterprise in ein packendes Abenteuer, das extra von den Autoren der Serie für dieses Spiel geschrieben wurde und in der Geschichte der Star Trek-Spiele als Meilenstein gilt. Das Spiel wird für PC veröffentlicht und ist bis heute einer der besten Titel überhaupt. Es ist das erste Spiel von den bisher genannten, das keine Abandonware ist. Wer es heutzutage spielen will, muss also mal sein Glück bei Ebay versuchen und sollte außerdem einen alten DOS-PC besitzen, da das Spiel äußerst „emulationsunfreundlich“ ist.

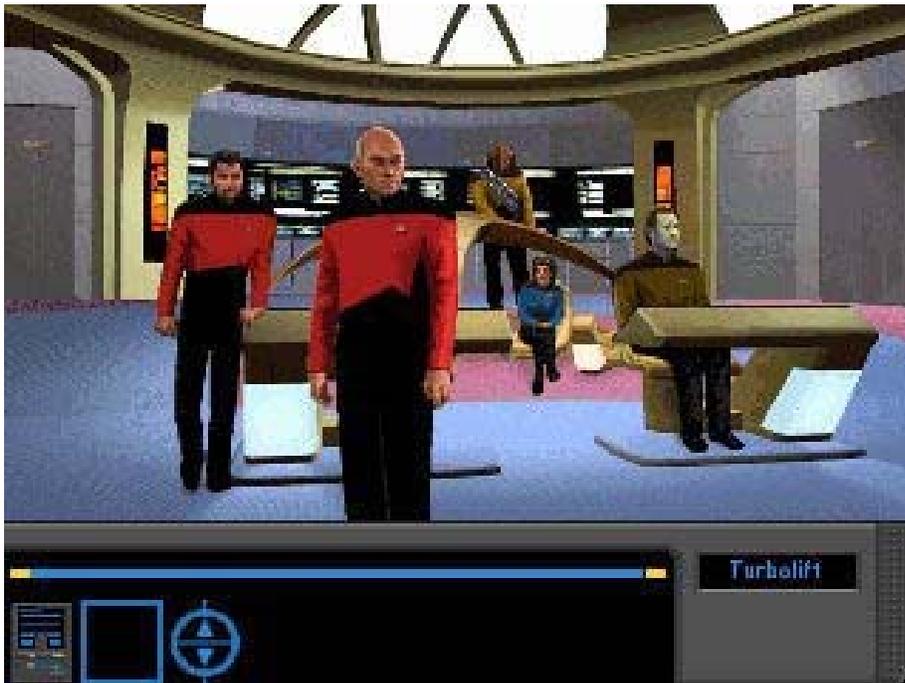


Bild 7: A Final Unity

Star Trek DS9 – Harbinger

Dieses First-Person-Adventure erscheint 1996 für den PC und ist das erste Spiel im DS9-Universum. Die Spielmechanik orientiert sich am damals neu erschienenen und recht erfolgreichen Render-Adventure *Myst*. In Gestalt des Hauptcharakters, eines Mitglieds des diplomatischen Korps der Föderation, bewegt man sich in der Ego-Ansicht von Bildschirm zu Bildschirm an Bord der DS9, um einen Mord auf der Raumstation aufzuklären. Man löst Rätsel und führt gut vertonte Gespräche mit den Besatzungsmitgliedern, die alle von ihren Originalschauspielern gesprochen werden. Abseits der Rätsel gibt es noch einige Shootereinsätze, in denen z.B. Drohnen mit der Maus abgeschossen werden müssen. Die Grafik ist durchaus ansprechend und die edle Renderoptik setzt alles schick in Szene. Allerdings bewegen sich die Figuren recht „hölzern“ und sind schlecht animiert; das ist der Nachteil der Engine. Insgesamt lässt sich sagen, dass das Spiel wohl nicht unbedingt zu den besten Titeln im Star Trek-Universum zählt.



Bild 8: Harbinger

Star Trek – Starfleet Academy

Interplay bringt diese Weltraumsimulation im Jahr 1997 für den PC heraus. Das besondere an *Starfleet Academy* ist die Rahmenhandlung, die in über zwei Stunden Realfilmsequenzen erzählt wird und in der William Shatner, George Takei und Walter Koenig in ihren Rollen als Kirk, Sulu und Chekov auftreten. Der Spieler übernimmt die Rolle von Kadett David Forrester, der seine Ausbildung an der Kommandoschule der Sternenflottenakademie beginnt. Im Laufe der Story wird man von Kirk und den anderen Ausbildern immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt, die es zu meistern gilt, um am Schluss den gefürchteten Kobayashi Maru-Test zu durchlaufen und dann sein Offizierspatent zu erhalten. In den meisten Missionen kann man vorher auch noch sein Schiff auswählen, das man im Simulator kommandieren möchte. Dies bestimmt zugleich auch den Schwierigkeitsgrad der Mission. Die Grafik während den Einsätzen ist gut, die Videosequenzen sind absolut großartig. Was weniger großartig ist, ist die deutsche Synchronisation des Titels. Im Original sprechen die bekannten Schauspieler ihre Rollen selbst, in der deutschen Synchro hingegen sind nicht die bekannten Synchronstimmen aus den Filmen oder Serien zu hören, sondern andere Sprecher. Auch die Betonung bei manchen Wörtern oder die Aussprache sind manchmal misslungen. Die Steuerung ist recht komplex und erfordert sowohl Maus und Tastatur als auch einen Joystick. Zum Glück gibt es ein gelungenes Tutorial, das einem die Lektüre des Handbuchs weitestgehend erspart. Insgesamt ist das Spiel ein absoluter Meilenstein und gehört zu den besten Star Trek-Spielen.



Bild 9: Starfleet Academy

Star Trek – Generations

Ebenfalls 1997 erscheint dieser Titel von *Microprose*, das offizielle Spiel zum Film. Es ist im Wesentlichen ein Action-Adventure, in dem man Außenmissionen zu erfüllen hat, aber auch die Enterprise in Raumschlachten führt. Die Grafik und der Sound mit den Originalsprechern sind durchaus ansprechend. Die Steuerung funktioniert ganz gut, nur sind die Missionen nicht sehr anspruchsvoll und die Raumgefechte können es taktisch nicht mit den brillanten Scharmützeln aus *A Final Unity* aufnehmen. Es gibt außerdem einige seltsame Designentscheidungen. So werden alle Aktionen an Bord der Enterprise seltsamerweise in der Stellarkartographie ausgeführt, auch die Schlachten. Die Brücke kriegt man praktisch nicht zu Gesicht. Und auch die Story des Films wird durch einige Dinge erweitert, die nicht so recht ins Gesamtbild passen wollen. So ist *Generations*, wie zuvor schon *Star Trek V*, wieder eine schlechte Umsetzung zu einem Star Trek-Film.



Bild 10: Generations

Sternzeit -324502.4 – Neue Welten

Klingon Honor Guard

Im Jahr 1998 erscheint *Klingon Honor Guard* von *Microprose* für den PC und ist somit der erste Ego-Shooter im ansonsten ja doch recht friedlichen Star Trek-Universum. Wahrscheinlich ist das auch der Grund, warum man den Spieler in die Haut eines Klingonen schlüpfen lässt, statt ihn als Föderationsmitglied in die Schießereien zu schicken. Als Mitglied der klingonischen Ehrengarde klärt der Spieler eine Verschwörung innerhalb des Klingonischen Reiches auf und schießt sich durch allerhand hübsch designte Missionen. Hierbei kommt ein reichhaltiges Waffenarsenal zum Einsatz, von der Disruptorpistole bis zum Bat'leth. Die Grafik ist seinerzeit bahnbrechend und setzt neue Maßstäbe, liefert doch die damals neue *Unreal-Engine* das grafische Gerüst für den Shooter. Insgesamt ein gut gelungener Titel, den man auch heute noch gut spielen kann.



Bild 11: Klingon Honor Guard

Star Trek TNG – Birth of the Federation

Microprose bringt diesen Rundenstrategie-Titel im TNG-Universum 1999 für den PC auf den Markt. Wie etwa in *Civilization*, *Master of Orion* oder ähnlichen Globalstrategie-Spielen führt man auch hier die Fraktion seiner Wahl rundenweise zum Sieg, indem man ein Reich errichtet, sein Territorium erweitert, Forschung betreibt, Schiffe baut und Krieg führt. Der Spieler kann zwischen der Föderation, den Klingonen, den Ferengi, den Romulanern oder den Cardassianern wählen. Der Titel dürfte seinerzeit aufgrund seiner Komplexität einige Spieler abgeschreckt haben. Grafisch ist das Spiel durchaus in Ordnung, für ein Rundenstrategiespiel ist die Optik gut gelungen und zweckmäßig. Die Steuerung ist jedoch ziemlich schwierig und man muss sich erst einmal in den komplexen Menüs zurechtfinden. Insgesamt rangiert der Titel im Mittelfeld der Star Trek-Spiele.

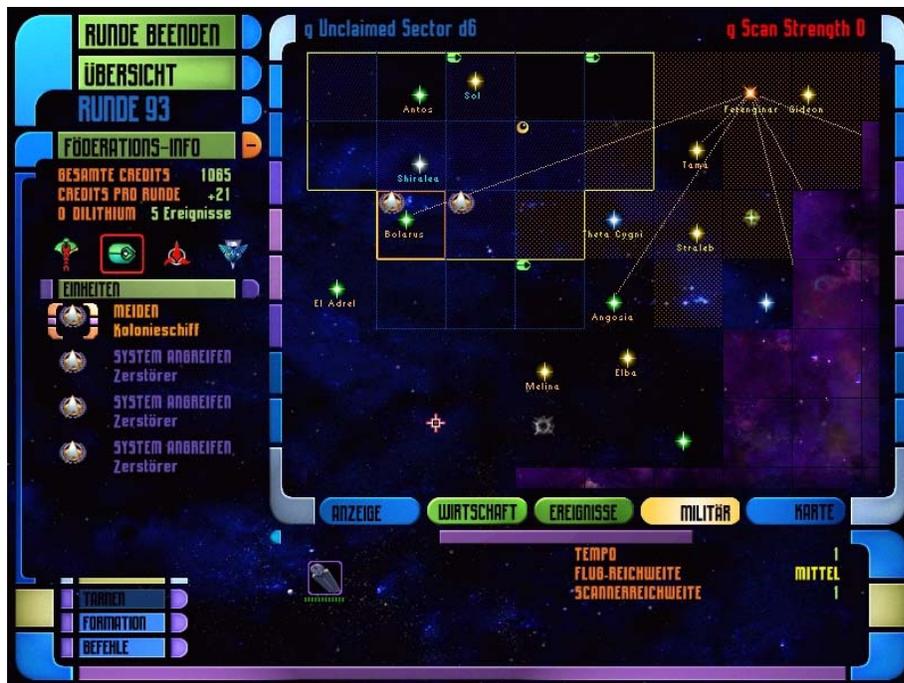


Bild 12: Birth of the Federation

Star Trek – Der Aufstand

Der Aufstand erscheint 1999 als offizielles Spiel zum neunten Kinofilm und wird von *Activision* entwickelt. Der Spieler übernimmt darin die Rolle von Sovok, einem frischgebackenen Fähnrich der Föderation, der auf einen Außenposten im Briar Patch versetzt wird, also die Raumregion, in der sich der Planet der Ba'ku befindet, auf dem größtenteils die Handlung des Films stattfindet. Gesteuert wird Sovok aus einer isometrischen Third-Person-Perspektive, ähnlich wie in der *Resident Evil*-Serie. Es gilt, verschiedene Missionen zu erfüllen, wobei einige leichte Rätsel zu lösen sind und natürlich auch viel geschossen wird. Die Grafik ist ganz hübsch, der Sound ebenfalls. Die Steuerung dagegen ist recht ungenau. Größtes Problem des Spiels: obwohl es die offizielle Umsetzung des Films sein soll, hat die Story nicht das Geringste mit dessen Handlung zu tun, sondern spielt einige Wochen danach. Diese Entscheidung des Entwicklers lässt sich nur schwer nachvollziehen. Insgesamt betrachtet kein Titel, den man gespielt haben muss.



Bild 13: Der Aufstand

Star Trek – Starfleet Command

Ein von *Interplay* im Jahr 1999 auf den Markt gebrachtes, actionlastiges Strategiespiel, das auf dem Brettspiel *Star Fleet Battles* basiert. Man schiebt seine Schiffe auf einer Aktionskarte durch den Weltraum. Wenn man auf einen Feind oder ein feindliches Schiff stößt, wechselt die Ansicht zur Kampfebene. Hier kann man nun sein Schiff entsprechend manövrieren und den Gegner mit Phasern und Photonentorpedos bekämpfen, bzw. mit den entsprechenden Waffen der anderen Völker.

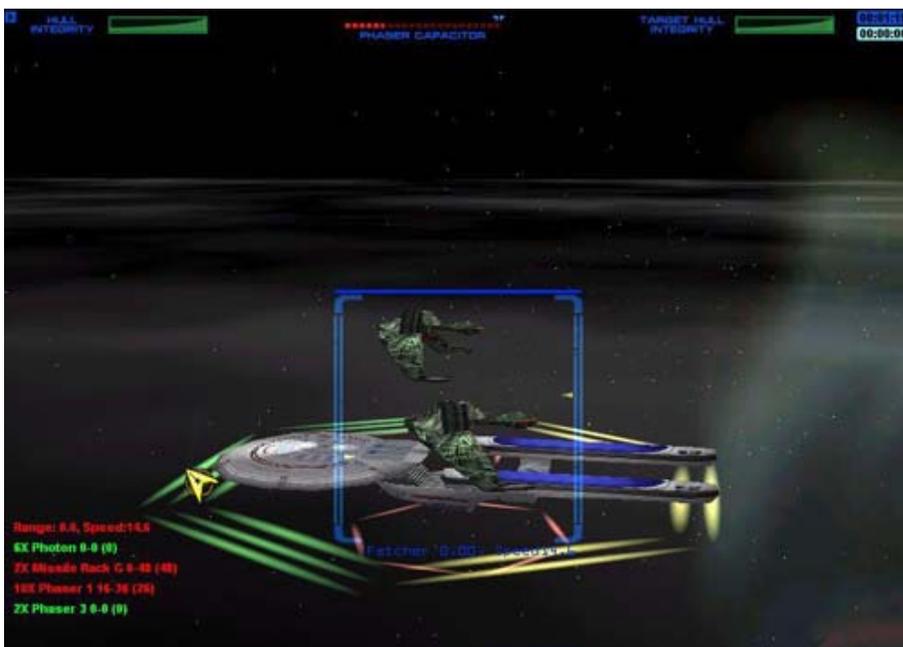


Bild 14: Starfleet Command

Die Menüführung ist eine einzige Katastrophe. Für Laien oder Neueinsteiger ist sie ein großes Hindernis, da sie viel zu komplex und umfangreich ist. Damit wird einem Anfänger der Zugang zu einem guten Spiel verwehrt. Grafisch ist der Titel ansprechend, aber nicht herausragend.

Star Trek – New Worlds

Im Jahr 2000 veröffentlicht *Interplay* diese Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie für den PC. Der Spieler kann entweder die Föderation, die Romulaner oder die Klingonen steuern. Das Spielprinzip ist klassische Echtzeitstrategie: Basis aufbauen, Armee ausheben, Gegner vernichten. Allerdings findet das Geschehen nicht in der Vogelperspektive statt, sondern in einer leicht isometrischen 3D-Ansicht, was die Übersichtlichkeit ziemlich einschränkt. Das führt neben der ungenauen und unausgegorenen Steuerung dazu, dass der Titel sich nur sehr schwer spielen lässt. Hinzu kommt, dass es auch eingefleischten Trekkies sehr schwer fallen dürfte, einen Bezug zum Star Trek-Universum herzustellen, weswegen der Titel gegenüber den anderen Spielen auch ziemlich untergeht.



Bild 15: New Worlds

Star Trek – Klingon Academy

Der Nachfolger von *Starfleet Academy* wird im Jahr 2000 von *Interplay* veröffentlicht und unterscheidet sich von seinem Vorgänger im Wesentlichen durch zwei Dinge: eine bessere Grafik und die Tatsache, dass der Spieler hier in die Rolle eines Klingonen schlüpft. Ansonsten ist das Spielprinzip identisch mit den bisher beschriebenen Spielen, d.h., es gibt Weltraummissionen, die durch Videosequenzen in Szene gesetzt werden. Hierfür werden, wie zuvor schon bei *Starfleet Academy*, einige Filmszenen gedreht, für die die Schauspieler

Christopher Plummer (als General Chang) und David Warner (als Kanzler Gorkon) verpflichtet werden. Die deutsche Synchro ist hier etwas besser als bei *Starfleet Academy*, zumal jetzt auch in der deutschen Version die Original-Synchronstimmen zu hören sind. Das einzige Problem des Spiels dürfte das Setting sein, denn es interessieren sich nun mal nicht alle Spieler für Klingonen. Das ist für einen wirklichen Fan aber kein Manko. An der Qualität des Spiels lässt sich nicht rütteln, Steuerung und Grafik sind hervorragend und es unterhält für viele Stunden.



Bild 16: Klingon Academy

Star Trek DS9 – The Fallen

Dieser gelungene Shooter wird im Jahre 2000 von *Simon and Schuster* auf den Markt gebracht. Als Technikgerüst dient die *Unreal Tournament* Engine, die hervorragend für diesen Zweck geeignet ist. Dementsprechend ist die Grafik für die damalige Zeit sehr gut und auch die Soundeffekte wissen zu gefallen, da, mit Ausnahme von Avery Brooks und Colm Meaney, sämtliche Schauspieler mit an Bord sind. Interessant: in der deutschen Version sprechen sämtliche Originalsynchronsprecher ihre Rollen, auch die von Brooks und Meaney. Die Story dreht sich um die Suche nach drei Drehkörpern der Pahr-Geister. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sisko, Worf oder Major Kira Nerys und schießt sich durch Horden von Gegnern, unter anderem Cardassianer und Dominion-Truppen. Die Story wird in guten Zwischensequenzen erzählt und fesselt den Spieler bis zuletzt. Das Spiel ist für den PC erhältlich.

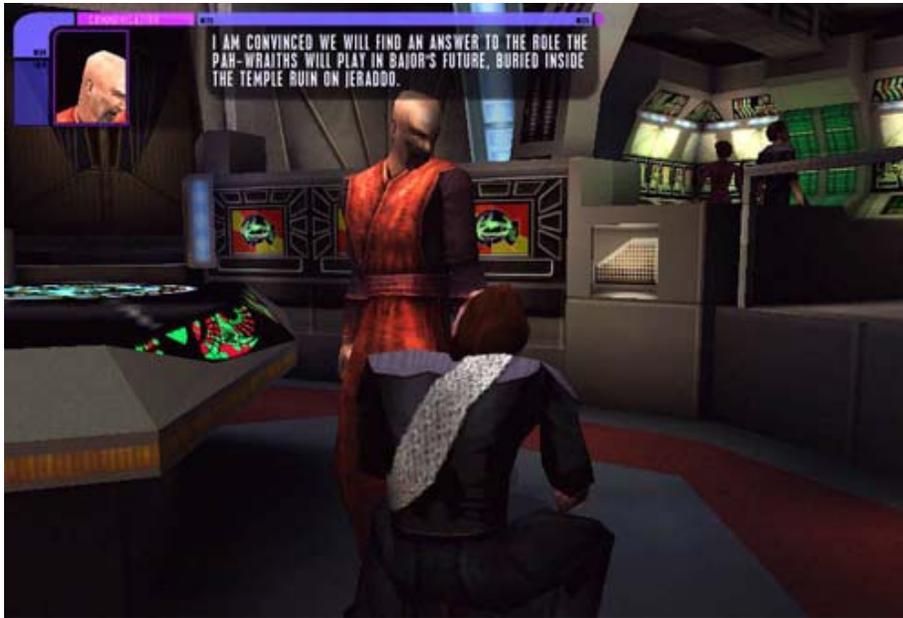


Bild 17: The Fallen

Star Trek – Armada

Dies ist ein Strategiespiel aus der Spieleschmiede von *Activision*. Es erscheint im Jahre 2000. Hierbei schlagen sich die vier Parteien Rolumaner, Borg, Föderation und Klingonen in strategischen Echtzeitschlachten um Territorien. Jede der vier Rassen hat eine eigene Kampagne, die sich immer darum dreht, die anderen Parteien zu besiegen. Jede der Parteien hat ihre eigenen Gebäude und Schiffe, welche wiederum besondere Eigenschaften haben. Die Grafik ist für die damalige Zeit bahnbrechend und der Weltraum als dreidimensionales Gebilde wird berücksichtigt. Daher können Schiffe einander auch umkreisen und übereinander fliegen. Alles in allem ein in unseren Augen sehr gelungenes Spiel, das zwar in der spielerischen Komplexität nicht soviel bietet wie andere Titel, aber doch für einige Stunden Spaß sorgt.



Bild 18: Armada

Star Trek Voyager – Elite Force

Dies ist ein Ego-Shooter, der im September 2000 von *Activision* auf den Markt gebracht wird. Die Voyager wird auf ihrer Heimreise von einem fremden Schiff angegriffen und bei dessen Zerstörung durch eine Subraumwelle auf einen Weltraumfriedhof teleportiert. Da durch diese Druckwelle die meisten Systeme der Voyager nicht mehr in Betrieb sind, muss sich die Crew darauf einstellen, einige Zeit auf diesem Weltraumfriedhof auszuharren. Allerdings sind sie nicht allein, denn es wurden auch andere Rassen auf diesen Friedhof teleportiert, der von einem starken Kraftfeld abgeschirmt wird und nicht so einfach verlassen werden kann. Auf Grund dieser Tatsachen gründet Tuvok das so genannte Hazard Team, welchem auch Ensign Alexander Munrow, die Spielfigur, angehört. In bester Ego-Shooter-Manier schlagen sie sich zusammen mit Ihrem Team, welches Sie allerdings nicht steuern können und dem Sie auch keine Befehle erteilen können, durch Horden von Feinden in unterschiedlichen Levels, die immer wieder von Passagen auf der Voyager unterbrochen werden. In diesen Passagen werden sie von Tuvok für die neue Mission gebrieft. Auch werden die Missionen im Verlauf immer wieder durch neue Aufgabenstellungen ergänzt. Alles in allem ist es ein typischer Ego-Shooter der damaligen Zeit, der grafisch und spielerisch hohe Qualität bietet.



Bild 19: Elite Force

Star Trek – Starfleet Command Volume II Empires at War

Dieser *Interplay*-Titel erscheint im Jahre 2000. Die Story beginnt damit, dass die Organier verschwunden sind und die Klingonen, die Gorn, die Föderation und die Romulaner sich auf die Suche nach ihnen machen. Die Organier tauchen nach kurzer Zeit wieder auf und haben das Interstellare Konkordium im Schlepptau, welches der Galaxis den ewigen Frieden bringen will, koste es was es wolle. An dieser Stelle ist es Zeit für den Spieler, sich für eine der acht Parteien zu entscheiden. Dabei hat er zwei unterschiedliche Kampagnen zur Wahl, entweder die Friedenskampagne, in der es hauptsächlich gegen das Konkordium geht oder die Mirak-Kampagne, die sich um die namensgebenden Mirak dreht. Das Gameplay ist ziemlich komplex und erfordert einige Einarbeitungszeit, denn die Möglichkeiten sind zahllos. Dies wirkt sich leider nicht besonders förderlich aus und sorgt für einige Fruststunden und etliche Flüche. Die Grafik ist zweckmäßig. Alles in allem ist dieses Spiel nur etwas für Menschen, die wirklich Zeit und Lust haben, sich in ein komplexes Strategiespiel einzuarbeiten und nicht nur einmal so nebenbei etwas spielen möchten.



Bild 20: Starfleet Command Volume II

Star Trek – Armada II

Ein Jahr nach dem Vorgänger erscheint der gelungene Nachfolger zu *Armada*. Er bringt keine wirklichen Neuerungen, aber eine neue Rasse, Spezies 8472. Diese unterscheidet sich in zwei Dingen von den anderen Rassen. Zum einen hat sie einen Vorteil bei der Ressourcensuche. Da sie alle Ressourcen in Biomasse umwandelt, muss sie keine separaten Felder aufsuchen. Zum anderen kann der Stützpunkt von Spezies 8472 komplett verlegt werden, da alle Gebäude wiederum Lebewesen sind (erinnert ein wenig an die Rasse der Zerg bei *Starcraft*). Ansonsten bringt das Spiel keine wirklichen Neuerungen mit sich. Nichtsdestotrotz kann man einige Stunden damit verbringen, da die Missionen fesselnd gestaltet sind.

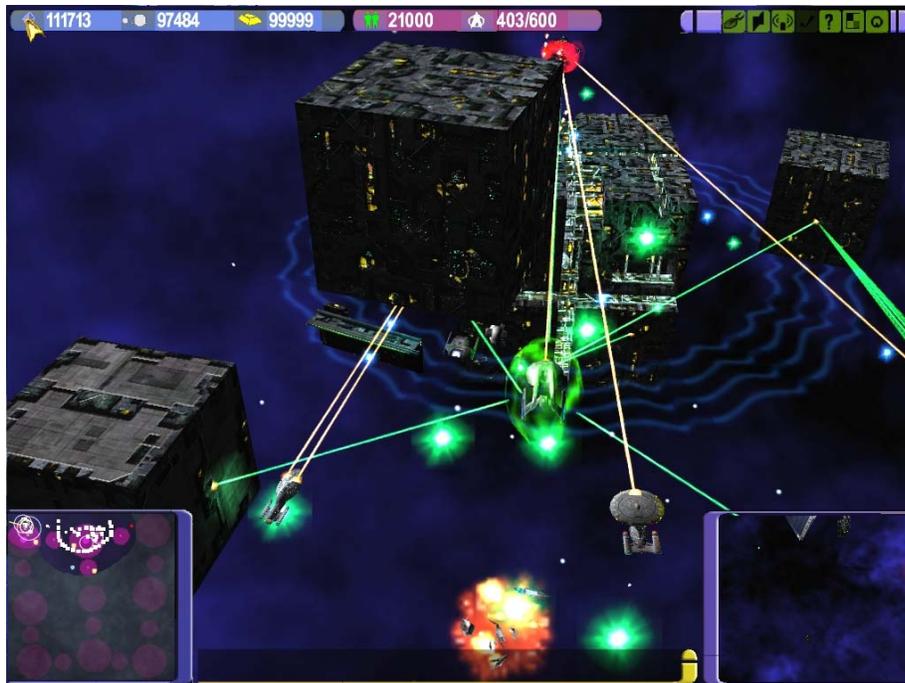


Bild 21: Armada II

Star Trek – Away Team

Ein von *Activision* im Jahre 2001 veröffentlichtes Action-Strategiespiel. Der Spieler übernimmt das Kommando über die 17-köpfige Besatzung der *Incursion*. Diese muss diverse Außenmissionen lösen. Dafür stellt sich der Spieler ein maximal sechsköpfiges Team aus Spezialisten zusammen und muss durch geschicktes Taktieren versuchen, die Mission zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Die Handlung beginnt damit, dass die Föderation Berichte über blutige Schlachten im Klingonischen Imperium erhält. Daraufhin wird das Away Team gebildet und ausgesendet, diesen Berichten auf den Grund zu gehen. Das Spiel fühlt sich an wie ein *Commandos*-Klon, ist an sich ganz nett, erreicht aber leider nicht dessen taktischen Tiefgang und Genialität. Die Grafik ist in Ordnung und zweckmäßig. Der Titel ist nicht schlecht, allerdings fehlt der rechte Bezug zu Serien und Filmen.



Bild 22: Away Team

Star Trek – Dominion Wars

Ein Echtzeitstrategiespiel von *Simon and Schuster* aus dem Jahre 2001. Anders als in *Star Trek – Armada* und *Armada II* wird in diesem Spiel der Ressourcenabbau komplett ignoriert. Der Spieler übernimmt das Kommando über eine Gruppe von maximal sechs Schiffen. Diese Schiffe müssen beschafft und aufgerüstet werden. Dies geschieht mit Hilfe von Credits, die am Ende von bestandenen Missionen gutgeschrieben werden. Die Grafik erinnert sehr stark an *Star Trek – Armada* und setzt somit keine neuen Maßstäbe, ist aber für diese Form von Spiel und für die damalige Zeit gelungen und überspielt einige Ecken und Kanten durch gekonnte Effekte. Ein gelungenes Strategiespiel, welches auf die Fans von eigentlicher Echtzeitstrategie und Star Trek setzt. Also keine Basen bauen, sondern Schiffe steuern und es krachen lassen.



Bild 23: Dominion Wars

Star Trek – Starfleet Command III

Activision veröffentlicht dieses Spiel im Jahre 2002. Dieser Teil der Reihe spielt im TNG-Universum und ist ein Raumschlachtstrategiespiel. Im Vergleich zu seinem Vorgänger hat sich einiges verändert, zum Beispiel ist die Steuerung deutlich vereinfacht worden und auch die Grafik hat sich erheblich verbessert. Allerdings ist es immer noch ein Strategiespiel, mit anderen Worten, es beinhaltet taktische Kämpfe und keine actiongeladenen Schlachtszenen. Die Kampagne umfasst die Story der Raumstation "Unity One", welche zusammen von der Föderation und den Klingonen gebaut wird. Diese Station ist ein Hybrid aus Föderations- und Klingonentechnologie, welche dazu benutzt werden soll, getarnte Schiffe des Romulanischen Reiches aufzuspüren. Der Spieler schlüpft nacheinander in die Rolle der Klingonen, der Romulaner und der Föderation, wobei jeweils eigene Aufgaben zu vollbringen sind. Alles in allem bürgt die komplette *Starfleet Command*-Reihe für strategisch sehr ausgefeilte Kämpfe. Der dritte Teil macht hier keine Ausnahme. Wer gute Strategie mag, der findet hier ein sehr gelungenes Spiel.



Bild 24: Starfleet Command III

Star Trek – Bridge Commander

Im Jahre 2002 erscheint *Bridge Commander* von Activision. Es ist eine Brückensimulation im TNG-Universum. Der Spieler übernimmt das Kommando über die USS Dauntless und später der USS Sovereign und hat eine gut inszenierte Kampagne zu bestreiten. Die durchaus spannend inszenierten Missionen werden immer wieder durch gute Zwischensequenzen abgelöst, in denen man auch auf Captain Picard trifft, der sehr gelungen von Patrick Stewart vertont wird.

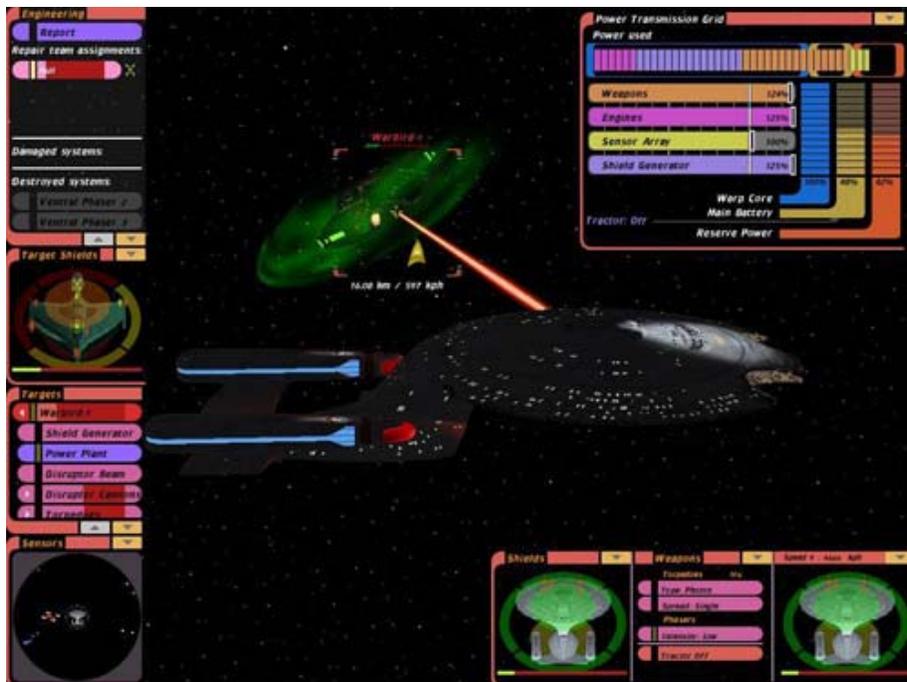


Bild 25: Bridge Commander

Die 3D-Engine setzt zwar keine bahnbrechenden Aspekte zum Thema Grafik, ist aber doch sehr hübsch und der Sound ist auch sehr gut. Alles in allem ist dieses Spiel sehr gelungen, aber leider heutzutage nur sehr schwer erhältlich, da *Activision* die Produktion nach sehr kurzer Zeit eingestellt hat. So kommt es, dass man heute für ein Original bei Ebay schon durchaus 100 EUR zahlen muss.

Star Trek Voyager – Elite Force II

Im Jahre 2003 erscheint dieser Ego-Shooter, der große Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger aufweist. Die Story spielt nach der Rückkehr der Voyager zur Erde. Alexander Munrow wird an die Sternenflottenakademie versetzt, um ein weiteres Hazard Team auszubilden. Grafisch und inhaltlich lehnt sich dieses Spiel sehr stark an seinen Vorgänger an. Die gleichen Charaktere, größtenteils die gleichen Waffen und ein ähnlicher Levelaufbau. All diese Dinge finden sich schon im ersten Teil dieser Reihe wieder. Allerdings hat man in *Elite Force II* den Tricorder dabei, welchen man ab und zu benutzen muss, um z.B. eine versteckte Tür zu finden. Ein gelungener Nachfolger, der ebenso viel Spaß macht wie der erste Teil.



Bild 26: Elite Force II

Star Trek – Legacy

Im Jahre 2006 erscheint dieses „Zwischending“ aus Simulation und Action-Game aus dem Hause *Mad Doc Software*. Der zeitliche Rahmen, der von dem Spiel umspannt wird, beginnt bei Captain Jonathan Archer und endet bei Captain Jean-Luc Picard. In diesem Spiel ist man nicht nur alleine mit einem einzigen Schiff unterwegs, sondern befehligt eine kleine Gruppe von bis zu vier Schiffen. Allerdings sollte man sich nicht zu früh freuen, denn die Steuerung der vier Schiffe

ist mehr als nur kompliziert, sie ist schlichtweg einfach unmöglich. Während man sein Hauptschiff mit Maus und Tastatur steuert, klickt man die anderen Schiffe per Befehl über den Bildschirm. Auch die Steuerung des Hauptschiffes ist sehr schwierig, da die Raumschiffe sich in diesem Spiel verhalten, als wären es Schiffe auf dem Wasser. Wendemanöver vollführen sie nur sehr träge und langsam. Aber davon einmal abgesehen, begeht *Legacy* auch in der Star Trek-Historie sehr viele Brüche. Selbst der abgebrühteste Hardcore-Fan wird es schwer finden, an diesem Spiel Freude zu haben.



Bild 27: Legacy

Die Zukunft?

Star Trek Online

Dieses Onlinerollenspiel von den *Cryptic Studios* ist 2010 für den PC erschienen. Der Spieler übernimmt entweder die Rolle eines Sternenflottenoffiziers oder eines Klingonen. Jeder Spieler kann sich seinen Charakter selbst erstellen und aus unterschiedlichen Rassen und Klassen wählen (für die Klingonen gibt es logischerweise nur Klassen), welche alle eigene Vor- und Nachteile mit sich bringen. Während die Klingonen hauptsächlich für PvP (Player versus Player) ausgelegt sind und keinen ausgeprägten Storymodus besitzen, können sich Sternenflottenspieler über eine Vielzahl von gut designten Questreihen freuen, die sich sowohl alleine als auch im Verbund mit anderen Spielern meistern lassen. Jeder Spieler kann sich außerdem sein eigenes Schiff zusammenstellen, wobei er aus den bekannten Sternenflotten- und Klingonenschiffen wählen kann. Diese können mit Hilfe von individuellen Bauteilen weiter aufgerüstet werden. Die Quests finden sowohl im Weltall als auch auf Planetenoberflächen statt, wobei die planetaren Missionen in der Qualität hinter den Weltraummissionen etwas abfallen. Die Planetenmissionen bestehen weitestgehend aus typischen Aufgaben, wie man sie auch aus anderen Onlinerollenspielen kennt (typische Töten- und Sammeln-Quests). Grafisch kann sich das Spiel durchaus sehen lassen und auch der Sound ist durchweg gut. Da sich *Star*

Trek Online erst am Beginn seines Lebenszyklus' befindet und bereits ein gutes Spiel ist, bleibt abzuwarten ob sich durch zukünftige Erweiterungen und Patches die Qualität noch steigert. Zurzeit veröffentlicht *Cryptic* in regelmäßigen Abständen kleinere, storylastige Addons, die direkt online erscheinen. Jedenfalls zeigt *Star Trek Online*, dass die Geschichte der Star Trek-Computerspiele noch lange nicht beendet ist.



Bild 28: *Star Trek Online*

Außerdem war da noch...

In diesem Artikel haben wir uns nur auf die Spiele konzentriert, die für den PC und diverse Heimcomputer erschienen sind. Dennoch gibt es unzählige weitere Titel für diverse Heimkonsolen, die wir nicht ganz untergehen lassen wollen. Leider können wir hier nicht alle nennen, denn dies würde den Rahmen des Artikels weit übersteigen. Außerdem sind einige vielversprechende Titel nie erschienen, auch diese wollen wir hier aufführen.

Secret of Vulcan Fury

Secret of Vulcan Fury war ein Spieleprojekt von *Interplay* für das TOS-Universum, das leider nie erschienen ist, obwohl es angeblich zu ca. 90 Prozent fertig war. Die Entwicklung verschlang Millionen, zog sich immer länger hin und am Ende fehlten *Interplay* die finanziellen Mittel, um das vielversprechende Projekt zu Ende zu bringen. Daher ist der Titel unter Spielern auch bekannt als "Das Spiel, das *Interplay* ruinierte".

Star Trek – First Contact (offizielles Spiel zum Film)

Auch dieses Spiel ist leider nie erschienen, da die Firma *Micropose* die Entwicklung 1998 einstellte. Da es eine direkte Umsetzung des gleichnamigen Films werden sollte, ist fraglich, wie die Qualität ausgefallen wäre. Es gibt vereinzelt Screenshots von frühen Fassungen des Projekts im Internet, diese deuten auf ein Adventure mit Action-Einschlag hin.

Star Trek – Borg Assimilator

Ein Weltenzerstörungsstrategiespiel, welches von *Activision* entwickelt und dann eingestellt wurde. Der Spieler sollte die Rasse der Borg auf einem Assimilations-Kreuzzug quer durch die Galaxis führen.

Konsoleispiele

Zu den Konsolespielen sei nur so viel gesagt, dass es kaum eine Heimkonsole gab oder gibt, für die nicht mindestens ein Star Trek-Titel erschienen ist. Auszugsweise seien hier erwähnt:

- ▲ Star Trek TNG-Future's Past für MegaDrive und SNES
- ▲ Deep Space Nine – Crossroads of Time für MegaDrive und SNES
- ▲ Star Trek-D-A-C für Xbox360 und PS3