

Spiele im Star-Trek-Universum waren von Anfang an oftmals problemgeplagt - die seltenen guten bis sehr guten Ausnahmen konnten an einer grüßenden Vulkanierhand abgezählt werden. Die großen, leuchtenden Vorbilder waren folgerichtig lange Zeit die beiden Point-n-Click-Abenteuer von Interplay, "25th Anniversary" und "Judgment Rites", die ich ja bereits [im 20. Level](#) des "Game Not Over"-Hauptprogramms besprochen habe. Aber dann, im frisch geschlüpften neuen Jahrtausend, gab es dann auch endlich mal einen Shooter, der des Logos wahrlich würdig war. Und gleich mal einen echt geilen Namen trug: "Elite Force". Mmmmmmm.

1998 befand sich Star Trek auf dem Höhepunkt seiner Popularität: Die Crew der "Next Generation" hatte bereits zwei höchst erfolgreiche Filme in den Kinos, ein dritter stand kurz vor seiner Veröffentlichung. "Deep Space Nine" war auf dem Weg zu seinem Finale stärker als je zuvor, und dessen Nachfolgeserie "Voyager" hatte sich nach dem enorm wackeligen Start auch endlich gefangen, und lieferte mindestens sehr solide Unterhaltung ab, 70.000 Lichtjahre von der Erde entfernt, so pimaldaumen. Der perfekte Zeitpunkt also für den Lizenzinhaber Viacom, sich mit Activision einen spielstarken Partner zu suchen, und ihm einen Zehn-Jahres-Vertrag für exklusive Spieleentwicklungen in Gene Roddenberrys Utopia zu sichern. Was für die damalige Zeit verdammt ungewöhnlich war - aber alle Beteiligten hatten keinen Grund, an der Zugkraft der Marke zu zweifeln.



Die ersten daraus resultierenden Spiele ließen allerdings noch ziemlich zu wünschen übrig: Es ging los mit dem Ende 1999 veröffentlichten ["Star Trek: Hidden Evil"](#), das bei uns an den neuesten Kinofilm gekettet wurde, folgerichtig unter dem Titel "Star Trek: Der Aufstand" in die Läden kam, und einen eher merkwürdigen Action-Adventure-Mischmasch mit sehr "Resident Evil"-kompatibler Panzersteuerung präsentierte. [Konnte man damals schon getrost vergessen](#), was sich überraschenderweise bis heute nicht geändert hat. Kurz darauf folgte das halbwegs okaye Strategiespiel ["Star Trek Armada"](#), das komplett vergessenswerte Digitalsammelkartending ["Star Trek: ConQuest Online"](#) sowie die PlayStation-exklusive Ballerei ["Star Trek Invasion"](#). Die war als einzige der genannten Titel meiner Meinung nach gar nicht mal schlecht - aber auch nicht so richtig gut. Diesen Job übernahm das Spiel, das bei uns exakt am selben Tag erschien - nämlich den 15. September 2000: "Star Trek: Voyager - Elite Force"

Dessen Entwicklung begann Anfang 1999, und zwar bei Raven Software. Die waren zu diesem Zeitpunkt bereits sehr alte Hasen im Business, und hatten zum Teil echt gute Spiele wie ["ShadowCaster"](#) oder die beiden ["Heretic"](#)-Teile auf dem Kerbholz. ["Elite Force"](#) war der erste Star-Trek-Ausflug der Bande aus Middleton im amerikanischen Bundesstaat Wisconsin - und gleichzeitig auch ihr letzter, bislang zumindest. Was dann nach anderthalb Jahren Entwicklungszeit im Laden stand, trug ein cooles Logo auf der Verpackung, mit dickem Fadenkreuz darüber sowie dem lässigen Spruch ["Set Phasers To Frag!"](#) Bzw. ["Alle Phaser auf Frag!"](#) in der deutschen Version - was zwar nicht mehr ganz so cool klingt, aber die generelle Absicht immer noch ganz solide transportiert. Wie der vollständige Titel bereits verrät, spielt das Ganze an Bord der USS Voyager,



Seriennummer NCC-74656, und zwar zeitlich verortet etwa gegen Ende der sechsten Serienstaffel - also der vorletzten, in der Captain Janeway bereits ihre kürzere Frisur trägt und Seven of Nine an Bord ist.

Die Handlung präsentiert ein typisches Serienproblem: Die Voyager empfängt einen mysteriösen Notruf, geht diesem nach, und findet sich ungeplant auf einer Art riesigem Weltraum-Friedhof wieder, von dem es kein Entkommen zu geben scheint. Anders als in der Serie gehen hier allerdings zur Abwechslung mal

nicht Janeway, Chakotay, Paris oder Kim dem Problem auf den Grund, sondern das ["Hazard Team"](#) - eine schlag- und ballerkräftige Spezialeinheit an Bord der Voyager, gegründet von Commander Tuvok, zur allroundigen Bekämpfung der unbekanntenen Gefahren des Delta-Quadranten. Man übernimmt die Rolle von Alex Munro, wobei ["Alex"](#) entweder für ["Alexander"](#) oder ["Alexandria"](#) stehen kann - man hat nämlich die Wahl unter Männlein oder Weiblein. Das hat keine Auswirkungen auf den Verlauf der Story, aber das 3D-Modell der Figur sowie ihre Stimme ändern sich, was man vor allen in den vielen, vielen selbständig ablaufenden Cutszenes zu sehen und zu hören bekommt.

Da kriegt man es auch mit der bekannten Seriencrew zu tun, die durch die Bank von ihren Original-Sprechern eingelabert wurde - oder fast durch die Bank. Denn in der ursprünglichen Verkaufsversion fehlt der leicht gelangweilte Befehlston von Seven of Nine - ob Jeri Ryan auf die Aufnahmen keine Lust hatte oder nicht genug Geld dafür bekam ist leider nicht überliefert. Das wurde zwar später korrigiert, ich erzähle da nachher noch mehr dazu - aber in der Originalversion bekam man nicht Jeri Ryan, sondern [die wirklich sehr ähnlich klingende Joan Buddenhagen](#) zu hören. In der etwa zeitgleich veröffentlichten deutschen Fassung war das Problem insofern gelöst, als dass hier sämtliche Original-Synchronsprecher zum Einsatz kamen, von Anfang an.

Übrigens war die deutsche Version komplett ungeschnitten, was aber auch wenig verwunderlich ist - schon in der Originalfassung fließt kein einziger Tropfen Menschenblut. Was bei einem Entwickler wie Raven Software, der parallel zu "Elite Force" das garstige ["Soldier of Fortune"](#) veröffentlicht hat, zugegebenermaßen sehr ungewöhnlich ist.

Alles andere als ungewöhnlich für die Kerls ist dagegen das Spielprinzip, das sie "Elite Force" an die Rüstung gezimmert haben: Bäm-Bäm-Bäm-Bäm-Bäm-Bäm! Bzw. Pew-Pew-Pew-Pew-Pew-Pew-Pew, denn wir sind hier ja in der Zukunft, im Jahr 2376, um genau zu sein, und da gibt's nur noch Laser. Bzw. Phaser. Und portable Photonenwerfer.

Und Dreadnought-Megabratzer, die jeden noch so stabilen Gegner ratzfatz in ein Häufchen knuspriger Reste verwandeln. Es warten insgesamt neun Dinge, die aus stabil aussehenden Feinden weniger stabile Einzelteile machen, die im Spielverlauf nach und nach freigeschaltet werden, und jeweils über zwei Feuermodi verfügen. Damit zerlegt man zum einen viele bekannte Widersacher:

Bösartige Sternenflotten-Offiziere, Klingonen, Hirogen, jede Menge Borg sowie deren Nemesis, Spezies 8472. Die übrigens dafür, dass sie den Borg eine derartige

Heidenangst machen, dass sie sich pausenlos ins assimilierte Hemd machen, und in der Ingame-Datenbank als diese wahnsinnig fortgeschrittene und tödliche Spezies beschrieben werden, erschreckend schnell und würdelos fallen. Dann gibt's aber auch noch einen Haufen Feinde, die speziell für dieses Spiel ins Leben gerufen wurden: Etherianer, was merkwürdig mottige Flatterviecher sind, spinnenförmige Wachroboter, die später natürlich auch fliegen lernen - sowie Massen an Alien-Käfern, den sogenannten "Harvestern", die es in verschiedenen Größen und Stärken gibt, und die die Absicht haben, ganze Galaxien zu unterwerfen. Käfer, ey. Nix als Scheiße im Kopp.

Gelegentlich warten auch dickere Einzelexemplare auf ihre gesonderte Vermöbelung, wobei ich ehrlich sagen muss, dass ich die Bosskämpfe hier durch die Bank sehr schwach finde: Egal, ob jagdwütiger Hirogen, übergroßer Wach-/Reparaturroboter oder der Oberkäfer, der als eine Art Giganto-Spinne auftritt - nicht einer dieser Kämpfe ist irgendwie herausfordernd, sondern lässt sich ausnahmslos durch blindes Draufhalten, Ausweichen und gelegentliches Heilen gewinnen. Was echt schade ist. Aber auch kurz vor dem Ende für einen ganz coolen Gag gut: Denn direkt vor dem großen Finalkampf trifft man zum ersten und einzigen Mal auf ein übergroßes "Weapons Terminal" - in dem sämtliche Munitionsarten mit einem Mal auf 999 Einheiten aufgeladen werden, wo vorher maximal 300 möglich waren.



Das Ganze ist dabei so stramm linear wie Tuvoks Körperhaltung: Man erfüllt ein Missionsziel nach dem anderen, und wird durch Schlauch-Korridore gelotst - die aber immerhin groß genug sind, um nicht das Gefühl zu erzeugen, dass man hier pausenlos einer Schnurmöhre hinterherdackelt. Es gibt sehr seltene Schleich-Abschnitte, die aber dankbarerweise immer optional sind: Es wird zwar hin und wieder empfohlen, sich nicht entdecken zu lassen - aber gleichzeitig ist es auch voll okay, wenn man drauf pfeift und einfach alles zusammenballert, was dumm genug ist, in der Gegend zu existieren. Was ja ohnehin mein bevorzugter Modus Operandi ist. Zur Auflockerung wartet ab und zu auch mal etwas, das man leicht gönnerhaft als "Rätsel" bezeichnen könnte - so muss man mal einen Laserstrahl so drehen, dass man damit etwas türblockierenden Müll zerballern kann. Oder einen unsichtbaren Weg sichtbar machen - natürlich mit dem Phaser, dem Allheilmittel schlechthin. Und an genau einer Stelle, nämlich im Borg-Kubus, wartet sogar mal eine [Entscheidungsmöglichkeit](#): Schafft man es, den



eigenen Vorgesetzten zu retten, bevor er von den Besteckfreunden assimiliert wird? Man hat nur recht wenig Zeit dafür - und trödelt man zu lange herum, bekommt man von Seven of Nine nur ein trockenes "It's too late now" zu hören, während der gute Mann zum Assimilieren hochgefahren wird. Wenn man dagegen schnell genug ist, ertönt heroisch-motivierende Musik, und man kassiert lobende Worte von der guten Borg-Trulla.

Sie ist übrigens nicht die einzige, die einen begleitet - fast immer ist man von Kameraden des Hazard Teams umgeben. Was aus zwei Gründen leider keine gute Nachricht ist: Zum einen sind mir einige der Figuren wahnsinnig schnell auf die Nerven gegangen - allen voran Chell, der pausenlos herumjammernde Feigling, sowie Rick, das prototypische Highschool-Bully-Großmaul. Und zum anderen haben die Kollegen den Selbsterhaltungstrieb von Lemmingen nach zwei Stunden Best-Of der Smiths: Die Scheißegaligkeit, mit der diese Blödköpfe einem permanent und dauernd im Weg stehen oder ins eigene Feuer hineinlatschen, ist ebenso beeindruckend wie nervend - vor allem, wenn unverschuldetes friendly fire dann noch mit Sprüchen wie "What's wrong with you?" quittiert wird. Immerhin kann man die Idioten nicht verletzen. Aber ihnen auch keine Anweisungen wie "Verpiss dich, verdammt nochmal!" geben. Leider.

Wenn einem diese Interaktion mit den Kollegen innerhalb der Missionen noch nicht ausreichen sollte, dann bekommt man zwischen den Einsätzen die Gelegenheit, diese Beziehungen noch ein bisschen zu vertiefen. Denn dann hängt man auf der Voyager ab, und darf mit vielen in der Gegend herumstehenden Crewmitgliedern ein kurzes Schwätzchen führen - auch wenn die meisten nur ein "Hey, Munro" oder "Lass mich in Ruhe!" zu sagen haben. Außerdem darf man durch die Gegend laufen, und Stationen wie die Brücke, die Krankenstation, den Transporterraum oder die Crew-Lounge besuchen.

Das ist zwar alles nur Fluff, auch und gerade, weil die allermeisten Türen verschlossen sind, und spielerisch bringt es einem präzise gar nix - ist aber trotzdem echt nett gemacht, und der Atmosphäre sehr zuträglich. Ansonsten ballert man sich durch acht in etwa 30 Aufträge unterteilte Missionen, was echt nicht lange dauert - ich habe fürs Durchspielen der Kampagne knapp sechs Stunden gebraucht, und ich habe mir wirklich Zeit gelassen. Einen Mehrspielermodus gibt's auch noch, aber an den habe ich Null Erinnerungen, und ich habe ihn jetzt auch nicht nochmal angefasst. Den Beschreibungen nach liefert er alle relevanten Standards, was vermutlich alles ist, was man darüber wissen muss. Ist ja nicht so, dass sich Raven-Shooter durch ihre sensationellen Mehrspielermodi definiert hätten.

Technisch war das Ganze seinerzeit auch echt ganz schön spektakulär, auch und gerade weil die Grafik auf id Tech 3 basierte, also der Engine, die erst kurz zuvor "Quake 3 Arena" mächtig Feuer unterm Hintern gemacht hatte. "Elite Force" war das erste Solo-Spiel, in dem dieses damalige Grafikwunder zum Einsatz kam. Und das Resultat war zum Teil schon echt super: Rasante Geschwindigkeit, schnieke Effekte, glaubwürdig aufgebaute Levels - besonders das alte Sternflottenschiff, auf das man im Raumfriedhof trifft und das man dort ausgiebig erkundet, ist wirklich cool gemacht, mit vielen realistisch aussehenden Bauten und jeder Menge Original-Soundeffekten aus der alten Serie. Dazu gab's noch Tonnen an Skript-Szenen aus einer Raven-typisch eigenen Engine namens "Ikarus", die dafür sorgten, dass die Handlung einigermaßen hübsch in Szene gesetzt transportiert wurde.



Damals jedenfalls. Aus heutiger Sicht ist das Ganze technisch eher nicht mehr so geil: Speziell die von einem unterforderten Axtwerfer designten Figuren sehen schauerhaft aus - die Damen und Herren sind erschütternd simpel designt, und kaum als die Personen erkennbar, die sie repräsentieren sollen. Von der praktisch nicht-existenten Mimik mal ganz abgesehen, was speziell in den zum Teil tragisch steif inszenierten Cutscenes besonders schwer wiegt. Aber nun, so war es nun mal, das Jahr 2000. Da war man schon froh, dass die Figuren überhaupt Gesichter hatten!

Auf eine andere Weise enttäuschend ist auch der Soundtrack. Also nicht die generellen Stücke - da hat Komponist [Kevin Schilder](#) echt atmosphärisch gute Arbeit geleistet. Nein, ich meine das neue Titelthema aus der Feder von [Danny Pelfrey](#) - denn das musste speziell für das Spiel komponiert werden, da Raven Software nicht die Verwertungsrechte am ursprünglichen "[Main Theme](#)" von [Jerry Goldsmith](#) hatte. Das neue Stück ist wirklich gut, und orientiert sich thematisch auch [deutlich hörbar am Original](#) - aber es ist halt nur die Wish-Version davon.

Das Intro an sich ist aber identisch zur Fernsehserie aufgebaut - vom verwendeten Logo mal abgesehen, in dem hier natürlich noch "Elite Force" steht. Aber all das waren nur Detailmeckereien, die speziell aus damaliger Sicht eigentlich überhaupt keine Rolle gespielt haben, wie man nicht zuletzt an den Wertungen der Spielmagazine sehen kann: Im [GameStar 10/2000](#) verzierte "Elite Force" nicht nur das Cover, sondern erhielt von den vollkommen verzückten Testern Martin Deppe und Peter Steinlechner eine Endwertung von starflottigen 87 Punkten. 85% gab's von Florian Stangl [in der PC Games](#), der allerdings in seinem Test das Hazard Team konsequent die "Elite Force" nennt, ohne dabei auch nur ein Mal den Begriff "Hazard Team" in die Tastatur zu nehmen. Und auch [im PC Joker](#) gab's eine Besprechung, die mit einer Wertung von 88% endet, sowie dem folgenden Spruch von Chefredakteur Richy Löwenstein: "Das bisher beste Spiel aus dem Star-Trek-Universum".



Und an dieser Stelle kommt meine persönliche Beziehung zu diesem Spiel ins Spiel. Denn eigentlich hätte ich den Test schreiben sollen, zusammen mit der dazugehörigen Komplettlösung, die Richy unbedingt im Heft haben wollte, damit wir zum Launch ein schönes Komplettpaket abliefern könnten. Soweit die prima durchdachte Planung - der nur leider mal wieder die störrische Realität im Wege stand. Denn das Testmuster von Activision kam irre spät in der

Redaktion an, gefühlt vier Minuten vor Redaktionsschluss. Damit besagtes Komplettpaket noch im Heft landen konnte, mussten wir uns aufteilen. Und da ich seit meinem ersten Tag in der Joker-Redaktion leider die vermaledeiten Tipps&Tricks an der Backe hatte - dafür an dieser Stelle nochmal vielen herzlichen Dank an Markus Ziegler, möge dein Bart für immer nach Pferdearsch riechen! - schnappte sich Richy den Test, während ich parallel das Teil für die Komplettlösung durchspielen durfte. Allerdings stellten sowohl Richy als auch ich sehr schnell fest, dass "Elite Force" der zweitlinearste Shooter aller Zeiten ist, für den eine Komplettlösung fast so viel Sinn ergibt wie totes Faultier mit Red Bull abzufüllen - einfach weil sie zu einem übergroßen Teil einfach nur aus "Folge weiter dem Weg und schieße dabei alle Gegner ab!" bestanden hätte.

Ich habe sie trotzdem geschrieben, einfach weil sie fest eingeplant war, was dann aber in allerletzter Sekunde doch noch geändert wurde. Oder anders ausgedrückt: Die fertige Lösung kam doch nicht mehr ins Heft - stattdessen bekam der Test etwas mehr Platz, und wir schmuggelten noch generelle Tipps für ein Rennspiel auf eine Seite, die noch auf Halde lagen. Erwähnte ich schon, dass ich diese ganze Tipps&Tricks-Scheiße immer gehasst habe? Nein? Gott, ich habe sie gehasst!

Naja. Trotz dieses tragischen Verlustes hat sich "Elite Force" echt gut verkauft, weltweit etwa 300.000 Mal. Nicht so gut wie erhofft, Activision hatte in seinem garantiert gar nichts mit Größenwahn zu tun habendem Optimismus mit etwa einer Million verkaufter Exemplare gerechnet, aber auch echt nicht schlecht. Gut genug jedenfalls für ein Add-On, das etwa ein halbes Jahr nach dem Hauptprogramm erschien, unter dem wenig spektakulären Namen "[Expansion Pack](#)". Das war ein Add-On, das das Hauptprogramm zum Laufen benötigte, und sich da einfach als eigener Punkt ins Hauptmenü einklinkte - und wenn man diesen startete, dann folgte diesem Aktionismus in aller Regel sehr schnell ein sehr langes Gesicht. Denn das dürfte meiner Meinung nach noch bis heute eines der sinnlosesten Add-Ons aller Zeiten sein - das Ding bietet kaum Inhalt! Keine neuen Kampagnenmissionen, keine Fortführung der Handlung - stattdessen läuft man einfach nur mit dem Tricorder in Hand durch die zu einem beachtenswert großen Teil nachgebaute Voyager und kann vor allem alles und jeden scannen - wodurch man hochrelevante Informationen wie die Größe oder das Gewicht der jeweiligen Person zu lesen bekommt.



Auch wenn ich das Gefühl nicht loswerde, dass diese Zahlenwerte rein zufällig erwürfelt wurden. Denn Captain Janeway zum Beispiel wiegt angeblich 62kg bei einer Größe von 180cm. Was nicht nur bedeutet, dass alle anderen Crewmitglieder locker über zwei Meter groß sein müssten, sondern dass die gute Frau auch dringend mal zur Fresskur geschickt werden müsste! Außerdem wird die klingonische Cheffingenieurin B'Elanna Torres vom Scanner [zu einer Menschenfrau gemacht](#), was eigentlich nur mit gutgezielten Fackeln und [Bat'leths](#) quittiert werden kann.

Ja, man kann in diesem Modus auch eine Episode von "[Captain Proton](#)" nachspielen, dem Sci-Fi-Trash-Holodeckprogramm von Tom Paris, in dem man die liebevolle Constance Goodheart aus den Klauen des gemeingefährlichen Dr. Chaotica befreien muss, präsentiert in stilechtem Schwarz-Weiß - was nur aber leider in einer echt kacklangweiligen Viertelstunde erledigt ist. Der Rest des Add-Ons besteht aus zwei zusätzlichen Spielvarianten für den Multiplayermodus, einigen dazugehörigen Karten sowie relevanten Patches. Von denen Version 1.2 hervorsteicht - denn die beinhaltet die bereits vorhin erwähnten [Sprachaufnahmen von Jeri Ryan](#), die dann auch im Hauptspiel erklangen, wodurch der Darsteller-Kader endlich komplett war.

Ändert nichts daran, dass das Add-On wertungstechnisch komplett durchfiel: 67% im GameStar oder [65% bei PC Games](#) gehörten dabei noch zu den gnädigeren Reaktionen. In einen ganz ähnlichen Reißwolf fiel dann auch die 2002 veröffentlichte Umsetzung des Spiels auf die PlayStation 2: Ich habe diese Version nie selbst gespielt - [aber nach allem, was man darüber so liest](#), war die Umsetzung wirklich lausig: Speziell die zickige Steuerung und ruckelige Grafik haben den Spaß wohl dauerhaft vermadet.



Von der sollte man also echt die Finger lassen - das PC-Original hingegen kann ich, trotz allem Herumgenöhle im Detail, immer noch empfehlen: Es sieht nach wie vor halbwegs okay aus, spielt sich sehr locker, das Missionsdesign ist erstaunlich abwechslungsreich, die Handlung wäre auch in einer der besseren Serienfolgen echt gut aufgehoben, und es bietet eine Tonne an Fanservice - das Ding ist für einen Shooter aus dem Jahr 2000 echt gut gealtert. Und man muss sein aktuelles System noch

nicht mal durch den Fleischwolf drehen, um es heute zum Laufen zu bekommen - denn "Elite Force" ist seit dem 8. September 2021 [für nen Zehner bei GOG zu haben](#), und läuft ganz wunderbar. Und enthält sogar das Add-On, wenn man's unbedingt brauchen sollte. Aber leider, leider, leider keine Digitalversion des offiziellen Comics - schade, das wäre ein echt schöner Bonus gewesen. Denn der war damals kurz vor der Veröffentlichung des Spiels erhältlich, folgte auf 44 Seiten im Wesentlichen der Handlung des Spiels, und sah wirklich gut aus. [Ist natürlich problemlos in den Intertuben zu finden](#), aber hochhoffiziös wäre es netter gewesen.

Naja. Die Voyager-Serie empfinde ich bis heute als eine der schwächsten der gesamten Enterprise-Welt - das Spiel dagegen ist meiner Meinung nach eines der besten, bis heute noch! 2003 kam dann auch noch ein zweiter Teil raus, dieses Mal entwickelt von Ritual Entertainment - ähnliche Prämisse, gleiche Technik, aber neues Szenario. Und den habe ich dann auch endlich selbst getestet, [da allerdings schon für 4Players](#). Darüber gibt's auch einiges zu erzählen, aber das hebe ich mir dann für einen weiteren "Director's Cut" auf. Bis bald mal wieder!