

Inhaltsanalyse des Spiels "Star Trek Armada"	1
(Nadia Kraam-Aulenbach, Shahieda Ibrahim)	
Auswertung der Befragung zum Spiel „Star Trek Armada“	7
(Shahieda Ibrahim)	
Beschreibung der Untersuchungsgruppe	7
Referentielle Aspekte der Inhalte	10
Spielinhalt und Strukturelle Koppelung	11
Semantische Aspekte der Inhalte	15
Motivationale Aspekte der Inhalte	21
Syntaktische Aspekte der Inhalte	24
Pragmatische Aspekte der Inhalte	28
Präsentative Aspekte der Inhalte	30
Temporäre Aspekte der Inhalte	33
Eintauchen in die virtuelle Welt	36
Konzentration	36
Verschmelzen	37
Zusammenhang von Inhalt und Perspektive	39
Spielinhalt und Gedächtnis	40
Zusammenfassung	43

Inhaltsanalyse des Spiels "Star Trek Armada"

Semantische Aspekte der Inhalte

"Star Trek Armada" ist das erste 3D-Echtzeitstrategiespiel, das in der Welt von "Star Trek: The Next Generation" angesiedelt ist. Den Solospieler erwarten vier Kampagnen, die nacheinander in der vorgegebenen Reihenfolge abzuarbeiten sind. Die Kampagnen setzen sich aus einer Vielzahl an taktischen sowie kämpferischen Missionen und Schutzmissionen zusammen, die zur Hintergrundgeschichte beitragen.

Innerhalb jeder Kampagne muss der Spieler aber immer eine Mission erfolgreich beenden, bevor er sich der nächsten widmen kann. Der Ablauf ist demnach linear. Hat der Spieler alle 20 Missionen erfüllt, darf er zum großen Endkampf antreten.

Spielgeschichte: "Star Trek Armada" entführt den Spieler in die Zeit nach dem "Dominion-Krieg". Die drei Alliierten (Föderation, Klingonen und Romulaner) trennen sich wieder und Kleinkriege brechen aus. Außerdem kehren die Borg zurück und ein aus der Zukunft hergereister Captain erzählt von einer totalen Assimilation.

Die Geschichte bezieht sich sehr stark auf die Fernsehserie "Star Trek: The Next Generation" und die dazugehörigen Kinofilme.

Spiellandschaft: Die Spiellandschaft stellt den Weltraum dar. Der Spieler sieht Planeten, Monde und verschiedene Nebel:

Dilithium-Monde: Diese großen Gesteinsbrocken bilden die Hauptrohstoffquelle für den Spieler. Auf jedem dieser Monde kann man mit Frachtern Dilithium-Kristalle abbauen.

Blaue Dilithium-Monde beherbergen eine festgelegte Menge Dilithium. Wird es auf dem Mond abgebaut, wird er kleiner und das blaue Leuchten lässt nach, bis das Dilithium-Vorkommen erschöpft ist. **Violette Monde** beherbergen einen endlosen Vorrat an Dilithium.

Asteroidengürtel: Das sind Felsbrocken unterschiedlicher Größe, die den Raumschiffen den Weg versperren. Es gibt stehende und dahintreibende Asteroidengürtel.

Schwarze Löcher: Dies sind Gravitationsquellen, die Schiffe mit Havarie einsaugen, falls diese in ihren Einzugsbereich gelangen. Sie sind nur eine Gefahr, wenn der Antrieb eines Schiffes beschädigt wird.

Wurmlöcher: Hierbei handelt es sich um Tore, durch die Raumschiffe unmittelbar von einem Ort an einen anderen gelangen können. Steuert ein Schiff auf ein Wurmloch zu, so öffnet sich das Wurmloch und sein Gegenstück.

Planeten: Wird eine Sternenbasis nahe bei einem Planeten errichtet, wird die Crew schneller aufgestockt als in den Tiefen des Alls.

Nebel: Diese "Gasblasen" im All kann der Spieler je nach Art des Nebels zu strategischen Zwecken nutzen. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Nebelarten, die unterschiedliche Auswirkungen auf die Schiffe haben. Man kann sie anhand der Farbe und weiterer visueller Effekte unterscheiden. Zu den fünf Nebelarten gehören:

Ionischer Nebel: Rötlich, elektrisch, ätherisch; bremst das Schiff ab und reduziert kontinuierlich die Schilde des Schiffes bzw. beschädigt, wenn die Schilde deaktiviert sind, die Systeme.

Radioaktiver Nebel: Gelblich, leicht grünlich; tötet die Crew kontinuierlich, unabhängig vom Status des Schiffes.

Mettrionischer Gasnebel: Dunkelgrün; entfernt alle Waffen mit negativen Auswirkungen, die sich auf dem Schiff befinden; erhöht die Reparaturrate und den Wiederaufbau der Schilde.

Ceruleanischer Nebel: Hellblau; verringert die Schilde; deaktiviert die Fähigkeiten aller Spezialwaffen, alle Waffenfähigkeiten und die Tarnung.

Mutara-Nebel: Rötlich, silbern, funkelnde Elektrizität; deaktiviert Sensorenphalanx und Schilde; verringert die Geschwindigkeit.

Die Spiellandschaft erinnert an Szenen aus Science-Fiction-Serien und -Filmen. Die Bezeichnungen der Monde, Planeten und Nebel, wie beispielsweise Dilithium oder Mutara-Nebel entstammen der Fernsehserie und den Star-Trek-Kinofilmen. Andere Begriffe, wie Planeten, Asteroidengürtel, schwarze Löcher oder radioaktiver Nebel entstammen der realen Welt und besitzen auch deren Entsprechung.

Spielfiguren/Spielobjekte: Der Spieler kann über 30 Schiffstypen errichten, darunter Kampfschiffe, Kreuzer, Zerstörer, Aufklärungsschiffe, Frachter, Transporter und Konstruktionsschiffe. Diese können mit einer Flotte mit einem Arsenal an Waffen von Phasern bis hin zu Photonen-Torpedos bestückt werden und errichten Forschungsstationen, um zusätzliche Sonderwaffen zu entwickeln.

Spezialwaffen müssen erst von Forschungsstationen entwickelt, können dann aber sofort eingesetzt werden. Jede Schiffsklasse kann mindestens eine Spezialfähigkeit besitzen, die Nebula-Klasse der Föderation (und entsprechende Schiffe der Borg, Romulaner und Klingonen) gar deren vier. Das Auslösen einer Spezialwaffe hat meist verheerende Folgen für die Gegner. Der Kettenreaktionspulsar z.B. entzieht mehreren feindlichen Einheiten Energie und entlädt sie dann auf ein Ziel. Oder eine der zerstörerischsten Waffen, deren Produktion entsprechend aufwendig ist: Die klingonische Schockwelle zerstört sowohl das emittierende Schiff wie auch alles andere in einem großen Umkreis.

Die Spielobjekte entsprechen in ihrem Aussehen vollends der Star-Trek-Serie und den -Filmen. Die verschiedenen Schiffe der einzelnen Rassen sehen in der Serie ganz genauso aus.

Insgesamt weisen die Objekte mediale Bezüge auf zu Science-Fiction-Serien, -Filmen, und -Büchern. Auch Bezüge zu Fotografien von den Stars der Serie sind zu finden. In der Spielwelt gibt es auch Puppen der Star-Trek-Figuren in Form von Actionfiguren.

Das Computerspiel könnte voll und ganz als Referenzmedium für die Star-Trek-Serie gelten, da sehr viel Wert auf die Authentizität der Personen und Objekte gelegt wurde.

Das Spiel beinhaltet Lebensthematiken wie Verbreitung, Bereicherung, Kampf und Wettbewerb. Der Spieler nutzt die Spiellandschaft als Vorlage, seine Interessen symbolisch umzusetzen. Dies könnte in Form von Ausbilden eines angemessenen kontrollierbaren Umfeldes, Erlernen neuer Kenntnisse und Fähigkeiten, Beschaffen von Prestigegütern, Anhäufung von Wertsachen oder Auseinandersetzung mit Konkurrenten erfolgen.

b) Syntaktische Aspekte der Inhalte

Zu Beginn des Spiels muss sich der Spieler erst einmal mit den einzelnen Spielelementen vertraut machen. Er muss die Funktionsweise der Schiffarten durchschauen oder sich z.B. mit den Vor- und Nachteilen der vielen verschiedenen Nebel befassen. Hier kommen dem Spieler Kenntnisse über die Star-Trek-Serie zugute, da die Figuren und Objekte in ihrer Funktion und Bedeutung der Serie entsprechen.

Durch die verschiedenen "Kommando-Buttons" werden Schiffe und Einrichtungen gesteuert. Zu diesen Buttons gehören Bewegen, Angreifen, Anhalten, Bauen, Befehle und Spezialtransporte.

Die Spieloberfläche ist sehr übersichtlich gestaltet. Wenn der Spieler mit der Maus auf ein System zeigt, wird der Prozentsatz benötigter Reparaturen angezeigt. Je mehr Crew sich an Bord eines Schiffes befindet, desto schneller wird diese Reparatur abgewickelt. Der grüne Punkt links von der Crew bedeutet, dass sie optimal aktiv ist. Wenn der Wert der Crew jedoch unter 50 Prozent fällt, wird der Punkt gelb. Das bedeutet, dass die Funktionalität der Crew eingeschränkt ist. Wenn die Zahl der Crew unter 25 Prozent fällt, wird der Punkt rot und die Aufgaben, die die Crew ausführt, werden in geringerem Umfang erfüllt. Wenn ein System komplett ausfällt, verliert das Schiff dieses System, z.B. wenn die Lebenserhaltungssysteme versagen, stirbt die Crew. Diese Tatsache könnte sich der Spieler aus der realen Welt herleiten, doch ansonsten gibt es kaum Entsprechungen.

c) Pragmatische Aspekte der Inhalte

Einwirkungsmöglichkeiten des Spielers auf seine Spielobjekte: Der Spieler befiehlt nacheinander die Flotten der Föderation, der Klingonen und Romulaner sowie die Schiffe der Borg, die eine galaktische Schlacht bestreiten. Jede Seite stellt andere taktische Anforderungen an ihn, um die Gegenspieler zu überwältigen. Er kann Raumschiffe und Raumstationen errichten und Sonderwaffen entwickeln, die seiner Seite zum Sieg verhelfen. Gleichzeitig hat der Spieler die Aufgabe, die Konstruktion, Wartung und Besatzung der Schiffe zu überwachen. Auf dem Weg dorthin muss er einen Bürgerkrieg der Klingonen, romulanische Täuschungsmanöver und die Suche der Borg nach absoluter Perfektion überleben. In den Missionen lauern neben Raumgefechten auch schwer passierbare Asteroidenfelder.

Die Steuerung der Spielobjekte erfolgt mit der Maus über die Icons in den Menüleisten. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Bewegungen seiner Spielobjekte durch Befehle

festzulegen. So kann er die Bewegungsrichtung der Objekte anordnen und entscheiden, ob sie angreifen oder sich verteidigen sollen.

Die Crew repariert alles automatisch, wobei die Regenerationsrate mit der Zahl der Mannschaftsmitglieder sinkt. In der Sternenbasis kann der Spieler neue Crew-Mitglieder an Bord "beamen" lassen, aber auch andere Schiffe können aushelfen.

Ohne das Lesen des Handbuchs lassen sich die Handlungsmöglichkeiten und Gefährdungen nur schwer herleiten. Hilfreich sind bei diesem Spiel immer Kenntnisse über die Star-Trek-Serie, sonst könnte der Spieler schwer die Eigenarten der einzelnen Rassen oder verschiedenen Nebel durchschauen.

d) Motivationale Aspekte der Inhalte

Die taktischen Möglichkeiten sind für ein modernes Echtzeit-Strategiespiel recht begrenzt. Zum einen ist das Spiel zwar in 3D gerändert, aber eigentlich operiert der Spieler nur in zwei Dimensionen. Außerdem stehen pro Rasse lediglich acht oder neun Schiffstypen und zehn Gebäude zur Verfügung, die zum größten Teil identisch sind. Nur die Spezialwaffen mancher Schiffe unterscheiden sich deutlich - sie entscheiden daher bei schweren Kämpfen auch über den Ausgang. Diese Tatsachen könnten auf Dauer zu einer Demotivierung beitragen.

In der dritten Förderationsmission muss "Worf" vor feindlich gesinnten Klingonen flüchten. Dabei kommen ihm immer wieder Meteorenschwärme in die Quere. Statt automatisch daran vorbeizufliegen, bleibt er einfach stehen und lässt sich abschießen. Prinzipiell könnte man ein Schiff kampfunfähig schießen und es dann entern, zum Beispiel einen Borg-Kubus in seine Flotte aufnehmen. Die Einheiten sind aber so schießwütig, dass sich eine solche Gelegenheit nie ergeben würde. Dies sind nur zwei Fälle von vielen kleinen Ärgerlichkeiten, die den Spieler demotivieren könnten.

Sehr motivierend für Star-Trek-Fans könnte die Tatsache sein, dass das Spiel sehr stark an die Fernsehserie "Star Trek: The Next Generation" angelehnt ist, z.B. sind die Videosequenzen mit Originalschauspielern und den dazugehörigen Originalsynchronstimmen ausgestattet.

Nicht-Star-Trek-Fans könnten zu Beginn des Spiels auf einige Probleme stoßen, da sie die Eigenheiten der verschiedenen Völker nicht so gut einzuschätzen wissen und damit ihrem Gegner unterlegen sein könnten.

Durch den Verzicht auf übermäßige Komplexität dürften sich Einsteiger wiederum angesprochen fühlen.

e) Präsentative Aspekte der Inhalte

Grafisch präsentiert sich das Spiel aufwendig und gelungen. Von der Dreidimensionalität macht es zwar keinen Gebrauch, dafür sind die Schiffe und Stationen umso eindrucksvoller gestaltet.

Die Inhalte werden sprach- und bildorientiert dargestellt. Zu Beginn jeder Mission erscheint ein kurzer Vorspann, mal als Video, mal in der Spielgrafik gehalten. Auch mitten in den Abschnitten tauchen Videosequenzen auf, die allesamt von guter Qualität sind.

Nicht nur die Zwischensequenzen, auch der Soundtrack und die Einsätze (mit den bekannten, verfeindeten Rassen) sind gelungen.

f) Temporäre Aspekte der Inhalte

In einer typischen Mission fängt der Spieler mit einem Konstruktionsschiff und einer bescheidenen Flotte an. Mit dem Konstruktionsschiff errichtet er zunächst eine Basis, die vor allem für Crew-Nachschub sorgt. Es folgt die Minenstation, mit deren Hilfe er Dilithium fördert, das zum Bau von fast allen anderen Einrichtungen, Schiffen und Waffen benötigt wird. Anschließend fehlt nur noch eine Schiffswerft zum perfekten intergalaktischen Außenposten. Die Station kann neben Crewmen und Offizieren nur zwei Schiffstypen herstellen: weitere Konstruktionsschiffe und Dilithiumfrachter. Mit dem Konstruktionsschiff errichtet der Spieler am besten noch ein paar Phaser- oder Torpedokanonen, die seine Basis verteidigen. Zwischendurch erkunden Aufklärungsschiffe das umliegende Weltall und entdecken früher oder später eine Basis des Gegners. Jetzt gilt es, eine Angriffsflotte zusammenzustellen und die feindliche Basis auszuradieren.

Zu Beginn des Spiels stehen die Regeln stark im Vordergrund. Der Spieler muss erst einmal die Funktionen der einzelnen Spielobjekte durchschauen. Ist ihm dies gelungen, rückt die Spielgeschichte in den Vordergrund. Nun ist der Spieler in der Lage neue Taktiken und Strategien zu entwickeln.

g) Referentielle Aspekte der Inhalte

Folgende Kriterien sind mitteilenswert für Außenstehende:

Das Spiel ist im Star-Trek-Universum angesiedelt.

Der Spieler steuert vier unterschiedliche Völker.

Der Spieler muss unterschiedliche Missionen erfüllen.

Die Spielgeschichte steht hier stark im Vordergrund, da das Spiel von seinem Bezug zur medialen Star-Trek-Welt "lebt".

Auswertung der Befragung zum Spiel „Star Trek Armada“

Beschreibung der Untersuchungsgruppe

Die Untersuchungsgruppe für das Spiel „Star Trek Armada“ bestand aus zehn männlichen Probanden, die zwischen 17 und 30 Jahre alt sind. Das Durchschnittsalter beträgt 22,9 Jahre. Da es möglich wäre, dass der Bezug des Spiels zur Fernsehserie „Star Trek“ einen wichtigen Motivationsfaktor für die Spieler darstellt, könnte der Altersunterschied darin begründet liegen, dass die Star-Trek-Fernsehserie ihren Ursprung in den 1970er Jahren hat und bis heute noch vornehmlich durch neue Folgen, wie z.B. „Star Trek Voyager“ eine große Fangemeinde begeistert.

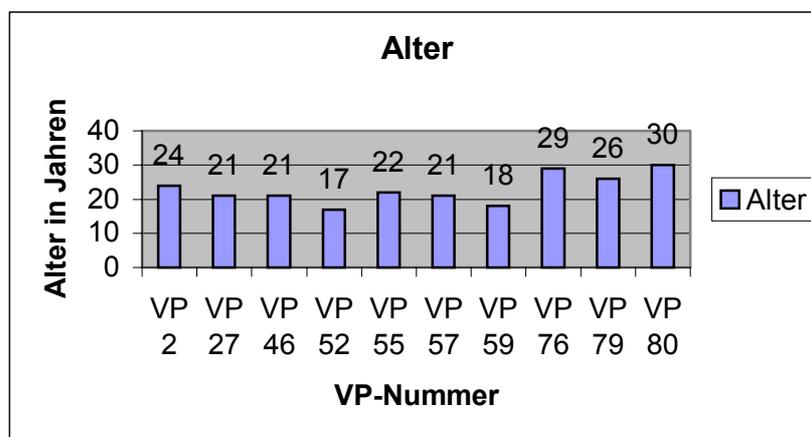


Abbildung 13: Alter der Versuchspersonen

Neun der Versuchspersonen sind deutscher, eine türkischer Nationalität. Acht Probanden besuchten ein Gymnasium, zwei die Realschule. Die generelle Spielerfahrung der Interviewpartner liegt zwischen 4 und 18 Jahren. Der Durchschnittswert beträgt 10,3 Jahre. VP 80 verfügt zwar - gemessen an der Anzahl der Jahre - als ältester Proband über die meiste Spielerfahrung, ein weiterer Zusammenhang zwischen dem Alter der Versuchspersonen und der Spielerfahrung kann bei den verbleibenden neun jedoch nicht festgestellt werden. So weisen z.B. die mit 21 bzw. 22 Jahren fast gleichaltrigen Versuchspersonen VP 55 und VP 57 in ihrer Spielerfahrung eine Differenz von 12 Jahren auf, da sich VP 55 seit 16 Jahren und VP 57 seit 4 Jahren mit Computerspielen beschäftigt.

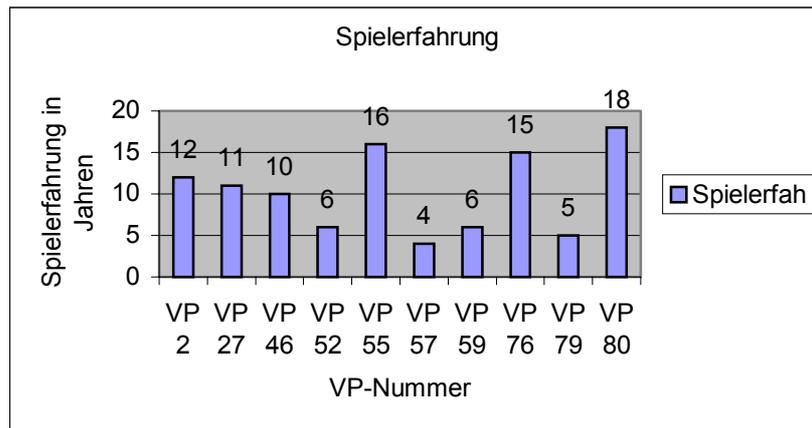


Abbildung 14: Spielerfahrung der Versuchspersonen

Bei der Anzahl der Stunden, in denen sich die Versuchspersonen mit dem Präferenzspiel befasst haben, tritt bei einem Wert zwischen 15 und 240 Stunden eine sehr große Differenz auf. So haben sieben der VPs unter 100 Stunden und drei über 100 Stunden „Star Trek Armada“ gespielt.

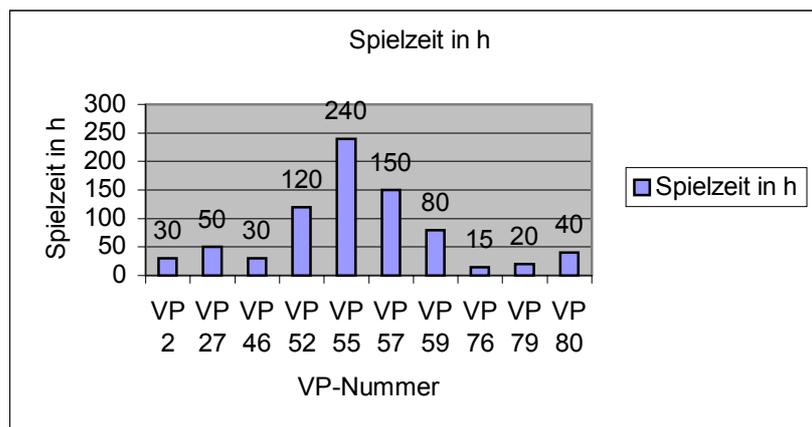


Abbildung 15: Spielzeit in Stunden

Sieben der Probanden sagen aus, dass das Spiel ihren generellen Genrevorlieben entspricht. Zwei gaben eine teilweise Vorliebe für das Genre der Strategiespiele an und eine VP spielt sonst kaum Strategiespiele. Diese Versuchsperson gab auch an, dass sie sich mit „Star Trek Armada“ nur im Rahmen der Forschung beschäftigt hätte.

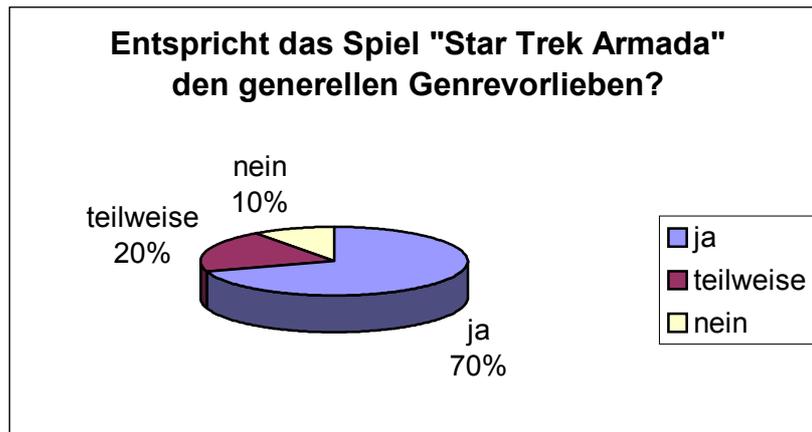


Abbildung 16: Genrevorliebe

Das Spiel „Star Trek Armada“ wird von neun Interviewpartnern als „gut“ und von einem als „mittelmäßig“ beurteilt. Auffallend ist hierbei, dass keine der VPs das Spiel für „ausgezeichnet“ hält. Dies könnte darin begründet sein, dass das Spiel laut Aussagen der Mehrheit der Versuchspersonen nicht hielt, was ursprünglich die Werbung versprach. Der Slogan auf der Verpackung: „Vier Rassen - eine Galaxie - unendliche Strategien“ widerspricht den Aussagen einiger Interviewpartner, der Strategieaspekt in „Star Trek Armada“ sei nicht sehr hoch und es gäbe bessere Strategiespiele auf dem Markt.

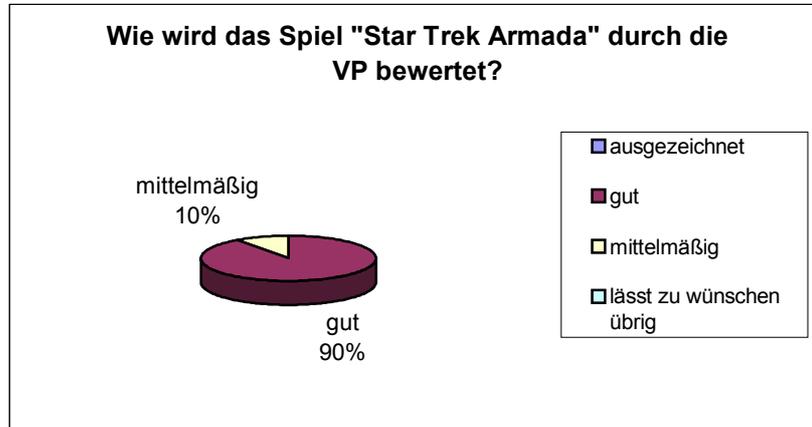


Abbildung 17: Spielbewertung von "Star Trek Armada"

Referentielle Aspekte der Inhalte

Welche Informationen sind dem Spieler wichtig, um das von ihm präferierte Spiel einem Außenstehenden darzustellen?

Hierbei erwähnen neun von zehn Befragten, dass es sich bei dem Spiel „Star Trek Armada“ um ein Echtzeitstrategiespiel handelt. Zwei der Probanden vergleichen das Spiel mit anderen Strategiespielen wie beispielsweise „Starcraft“, „Warcraft“ oder „Command & Conquer“. Es werden von sechs Interviewpartnern die Handlungsaufforderungen aufgezählt, wie beispielsweise Einheiten und Stationen bauen, Rohstoffe sammeln und den Gegner besiegen. So sagt VP 76 aus:

VP 76: „Dann würd ich sagen, es ist ein Echtzeitstrategiespiel in Verbindung mit Aufbausimulation. Dass man bei dem Spiel seine Ressourcen aufbauen muss und danach dann entsprechend handelt, die Gegner zu vernichten. Das ganze führt vornehmlich über den Kampf.“

In diesem Zusammenhang werden aber auch von fünf Versuchspersonen die spielgeschichtlichen Aspekte des Spiels beschrieben:

VP 2: „Also man entscheidet sich für eine Rasse, hier halt, was weiß ich, Klingonen, Borg, Romulaner, Föderation. Bekommt immer ne Anfangsmision oder ne Anfangssituation, wo einem gesagt wird: Hier tu das und das! Bau die und die Station und zerstöre die und die Station vom Gegner! Um dann halt eigene Stationen zu errichten, musst du halt Rohstoffe sammeln, die s dann hier auf Planeten gibt. Davon muss man halt Schiffe bauen, die das abbauen können etc.. Und mit der Zeit werden die Missionen halt immer komplizierter oder aufwendiger und damit halt auch länger. Und mit jeder geschafften Mission kommst du halt in die nächste weiter.“

VP 59: „Da geht es darum, dass die Föderation.. also die Borg greifen die Föderation an und dass du dann Jean-Luc Picard spielst und die Borg vernichten musst. Der Worf spielt mit und der ruft die Klingonen zur Hilfe und Worf hat selber ein Problem mit den Klingonen, mit einem, der die Macht an sich reißen will.“

Nun ist es bei den vorstehenden Aussagen nicht verwunderlich, dass eine deutliche Mehrheit der Befragten erwähnt, dass sich die Handlung des Spiels auf das Star-Trek-Universum stützt. Einige der VPs empfehlen, ein Star-Trek-Fan zu sein, da es förderlich für den Spielerfolg sei, die jeweiligen Charakterzüge der verschiedenen Rassen zu kennen. Weiterhin sind drei Probanden der Meinung, dass das Spiel die dazugehörige Fernsehserie bzw. die Kinofilme gut fortsetzte.

VP 27: „Dass es das Szenario von Star Trek sehr gut umsetzt nach der Serie „Deep Space Nine“ und danach anknüpft quasi und einen Plot weiterführt, der dann mit den Borg, also den Oberbösewichten aus der Serie, zu tun hat und so weiter und so fort. Wo man verschiedene Rassen spielen kann, die Föderation, Romulaner, Borg auch und die Klingonen noch. Das halt auf Echtzeitstrategie aufbaut mit Aufbausimulation: Basis bauen, Gefechte führen, den Gegner vernichten, wie man so schön sagt, am Schluss.“

Aber auch die hervorragende Optik des Spiels bleibt nicht unerwähnt und wird von zwei der Befragten gelobt.

Die vorstehenden Aussagen weisen darauf hin, dass „Star Trek Armada“ den genretypischen Vorlagen entspricht, was sich in dem Vergleich mit anderen Echtzeitstrategiespielen und der eindeutigen Zuordnung zu diesem Genre durch die Interviewpartner widerspiegelt. Weiterhin zeigt sich, dass der Spielinhalt für die Versuchspersonen eine bedeutende Rolle spielt. Dies mag an dem starken Bezug zur Star-Trek-Fernsehserie liegen, die sich unter den Interviewpartnern großer Beliebtheit erfreut. Jedoch werden auch die Handlungsaufforderungen des Spiels gleichermaßen genannt und mit dem Spielinhalt verknüpft, so dass sich hier keine Gewichtung zugunsten eines der beiden Merkmale feststellen lässt.

Und auch die Darstellung der Inhalte scheint von großer Wichtigkeit zu sein, da sich zwei der Befragten spontan positiv zur Grafik des Spiels äußern.

Spielinhalt und Strukturelle Koppelung

Sieht der Spieler Verbindungen zwischen dem Spiel und seinem Leben, indem er beispielsweise bestimmte Hobbies oder mediale Vorlieben darauf beziehen kann? Ermöglicht ihm das Spiel irgendetwas auszuleben, was er möglicherweise in der realen Welt nicht erleben kann?

Alle Befragten geben an, dass sie sich für die Fernsehserie „Star Trek“ interessieren bzw. in der Vergangenheit interessiert haben. Neun von ihnen beschäftigen sich generell mit Medien dieser Art wie Science-Fiction-Filme, -Bücher und -Serien. VP 52 äußert hierzu:

VP 52: „Ja, Star Trek hab ich auch schon seit meiner Kindheit also soweit.. Mit sieben hab ich die ersten Star Trek Folgen gesehen und das hat mich auch schon immer begeistert, Science Fiction im Allgemeinen. [...]“

Zwei der Probanden spielen in ihrer Freizeit Pan & Paper Rollenspiele mit futuristischen Inhalten, wie beispielsweise „Shadowrun“ und Table-Top-Spiele, in denen man mit Raumschiffmodellen auf einem Spielbrett strategische Manöver fliegt:

VP 52: „Ja, das ist das Science-Fiction-Rollenspiel, das mach ich auch. Das heißt „Shadowrun“. Und dieses Table-Top, das ist wirklich wie Schach. Man hat also so schachfigurenmäßig, nur das ganze eben als detailliertes Modell, z.B. Soldat mit Gewehr in der Hand oder so was. Das macht allein vom Basteln her sehr viel Spaß. Man muss das Modell erst zusammenbauen. Dann muss das ganze natürlich auch nach was aussehen, und dann heizt man dann gegen ne andere Armee vor oder gegen mehrere, je nachdem was man abgesprochen hat mit so nem Missionsziel oder so was. Dann hat auch immer das Würfeln was mitzutun und das mach ich auch sehr gerne.“

Doch nicht nur in der Spielwelt gehen die Interviewpartner ähnlichen Hobbies nach, so verfolgt VP 80 auch in der realen Welt die Forschung in der Weltraumtechnik und interessiert sich z.B. für Weltraumflüge und die Marsmission.

Der regeldynamische Aspekt des Spiels wird ebenfalls von VP 79 genannt, indem sie Verbindungen zur Regeldynamik ihres Lebens sieht:

VP 79: „[...] Und das ist doch, glaub ich, auch n Prinzip, was im Leben auch so ist, wo jeder für sich versucht, erst mal n bisschen Sicherheit so, was weiß ich n Beruf zu lernen, n Haus zu haben und von da aus dann so die Welt erkundet irgendwie. Das glaub ich schon, dass das Elemente sind, die miteinander verbunden sind, weil irgendwo muss die Motivation für das Spiel ja hergeholt werden. Und wenn's nicht aus alltäglichen Situationen ist woher sonst?“

Für VP 80 steht auch in der realen Welt strategisches Denken im Vordergrund, VP 55 äußert sich ähnlich:

VP 55: „Da ich sehr viel Science Fiction von dieser Grundidee, wie ich sie gerade auch beschrieben habe, gerne mag, würde ich jetzt auch mal sagen, davon kann ich das auch erklären, warum ich das gerne habe, weil ich nicht gerne vor einem unlösbaren Problem stehe. Da sich das bei Science Fiction oft widerspiegelt, dass man nur ein bisschen kreativ denken muss, weil die Lösungen auf der Hand liegen, deswegen wird das so interessant, das ganze Konzept. [...] Ich mag nicht vor einem unlösbaren Problem stehen. Ich mag lieber irgendwo stehen und sagen: Ich denke jetzt ein bisschen drüber nach und die Lösung muss doch irgendwo sein! Dann habe ich genauer hingeguckt und habe gesehen: Aha, in der bestimmten Literatur, also in Science Fiction und so weiter, da ist das auch so. [...]“

Weiterhin identifizieren sich vier der Versuchspersonen mit einem im Spiel vorkommenden Volk:

VP 27: „Es ist immer wieder schön in der Rolle der Föderation, mit der ich mich am ehesten identifizieren kann, da sie mehr die Passive ist, die mehr Diplomatie haben möchte, was im Spiel zwar gar nicht vorkommt, aber die halt wenn se kämpft, ja doch am liebsten gewinnt. Und insofern denk ich schon, dass es eine gute Motivation ist, dann die Föderation, die Ideale für die sie steht auch vertreten zu können.“

Die Nennungen der Völker fallen hierbei jedoch sehr unterschiedlich aus. Die Föderation wird dreimal angegeben, da sie „das Gute im Menschen“ verkörpert, und ihre Handlungen meist friedlich und mit Diplomatie verbunden sind. Von einer VP werden die Klingonen genannt, da dies ein sehr kriegerisches Volk ist, in dem der Kampf und die persönliche Ehre einen hohen Stellenwert genießen. Da diese Versuchsperson noch sehr jung ist, könnte dies mit ihrem jugendlichen Selbstfindungsprozess zusammenhängen.

Im Rahmen der Befragung ist aufgefallen, dass alle Spieler Beziehungen zu den konkreten Inhalten des Spiels haben, d.h. speziell dem Thema Star Trek Interesse entgegen bringen. Hingegen äußern nur neun der Befragten, auch den allgemeinen inhaltlichen Motiven, also generellen Science-Fiction-Medien, die über das Star-Trek-Thema hinausgehen, etwas abgewinnen zu können. Psychodynamische Zusammenhänge sind bei sechs der Versuchspersonen erkennbar. Dies äußert sich zum einen in der Identifikation mit einem bestimmten Volk im Spiel und zum anderen in Denk- und Problemlösungsprozessen, die sowohl im Spiel als auch im Alltag angewandt werden. Beziehungen zur Regeldynamik des Spiels „Star Trek Armada“ sieht sogar nur eine Versuchsperson.

Ein Grund dafür, dass die Mehrheit der Versuchspersonen stärkere Bezüge zu den konkreten und allgemeinen Inhalten des Spiels haben als zur Psycho- bzw. Regeldynamik, könnte darin zu sehen sein, dass die letztgenannten Aspekte nicht den eigentlichen Reiz des Spiels ausmachen, sondern hinter die Kampfhandlungen und Science-Fiction-Kulissen zurücktreten. Des weiteren ist aufgrund der erdachten, in ferner Zukunft spielenden Szenarien kaum eine Anlehnung an die Realität erkennbar, so dass es einiger abstrakter Denkprozesse bedarf, um sich hier Verknüpfungen mit dem eigenen Leben bewusst zu machen.

Drei der Interviewpartner sagen, dass sie durch das Spiel „Star Trek Armada“ keine Wünsche ausleben können. Dies liegt laut ihrer Äußerungen daran, dass das Spiel zu flach sei und dies nicht hergeben würde. Weiterhin entspräche die Darstellung des Weltraums im Spiel nicht der realen Sternenkarte und würde somit einen Wirklichkeitsbezug ausschließen.

Die anderen Versuchspersonen sehen sich jedoch durchaus in der Lage, durch das Spiel Dinge ausleben zu können, die ihnen in der realen Welt verwehrt bleiben. So geben vier der VPs an, dass sie es genießen, in diesem Spiel das Kommando über eine große Flotte zu führen und somit Macht über andere zu haben. Aber nicht nur das Machtgefühl ist von Bedeutung, sondern auch die Fähigkeit, eine Strategie wirksam umzusetzen:

VP 27: „Ja, das kann schon sein. Da ich von der Geschichte her.. Also sag ich mal bei Hannibal oder so was, das find ich immer beeindruckend, wie man das so.. Das sind ja Tausende von Menschen gewesen, wie man die unter einen Hut bekommen kann und dann zu einer erfolgreichen Strategie zu führen. Das hat mich schon interessiert von Kindesbeinen an. Ich hab auch früher mit Freunden, hab ich mir auf Sperrholzplatten Karten aufgemalt und ganz kleine Kästchen sechseckig draufgemalt und dann ham wir darauf gespielt.“

VP 52 wiederum hatte schon immer den Wunsch, einmal selbst die Enterprise zu steuern. Dies wird ihr in „Star Trek Armada“ zwar nicht direkt als Pilot ermöglicht, aber sie kann dennoch die entsprechenden Raumschiffe, unter anderem auch die Enterprise, strategisch einsetzen und navigieren.

VP 52: „Ja, ich muss sagen, in der realen Welt riesige Raumschiffe durch die Gegend zu steuern, ist schon schwer. Das kann man da auch machen, wenn man mal Lust drauf hat. Das ist auch eins der Sachen, warum ich mir das gekauft hab. Ich wollte unbedingt.. Ich hab durch dieses „Star Trek Raumflottenakademie“.. Das fand ich da immer toll, so ne Enterprise selber zu steuern, sich da auf den Chefsessel zu setzen. Armada ermöglicht das ganze ja nur im größeren Stil mit mehreren Schiffen, aber ich muss sagen, letztlich macht das nicht so viel Spaß wie ein einzelnes Schiff selber zu steuern.“

Aber nicht nur der spielgeschichtlich relevante Aspekt spielt beim Ausleben von Wünschen eine Rolle. So äußert sich VP 55 beispielsweise:

VP 55: „[...] Aber ich denke im Spiel ist das so, dass ich irgendwie stolz auf mich bin oder - keine Ahnung - mir gleich einen tollen Hut aufsetzen könnte, weil ich gewonnen habe oder so und sage: Ich bin der König!. Das mache ich vielleicht im normalen Leben auch, aber der Drang zu gewinnen ist jetzt nicht allzu groß im normalen Leben. Das ist eher auf

das Spiel bezogen, weil die Opfer geringer sind. Weil ich im normalen Leben wahrscheinlich eher auf Leuten rumtreten müsste und im Spiel tut das ja niemandem weh. Man kann das ja auch vom Einsatz gar nicht vergleichen. Also um den Gewinn im normalen Leben zu erreichen, muss man ja andere Dinge tun als im Spiel. Von daher glaube ich nicht, dass ich da auf die gleiche Art und Weise rangehen würde. Also es sind immer noch getrennte Welten, denke ich.“

Und auch VP 79 sieht sich im Spiel in der Lage, ihre Handlungen erfolgreich zu strukturieren und zu organisieren, wozu ihr im realen Leben häufig die Zeit fehlt:

VP 79: „Irgendwie schon, kurzzeitig so. In dem Moment, wenn das Spiel also läuft und ich hab alles gut geplant so.. Man kommt halt nicht häufig so im wirklichen Leben dazu, viele Sachen auf einmal zu planen und zu gucken und zu organisieren, ob das auch funktioniert. Und wenn das dann funktioniert und man sieht dann oben wie dann der Geldpegel, wie das dann ansteigt so, klar da komm ich im wirklichen Leben nicht so häufig zu und das gibt mir das Spiel. Zwar sehr langsam, aber es kommt.“

Im Ergebnis lauten die Kernaussagen, dass das Spiel den Versuchspersonen dazu dient, ein Raumschiff zu steuern, Machtgefühle und ihren Gewinnrang auszuleben bzw. komplexe Handlungen zu organisieren. Hieraus lässt sich schließen, dass „Star Trek Armada“ einerseits geeignet ist, Erfolgs- bzw. Machtgefühle auszuleben, die sich aus einer Herrscherposition ergeben. Andererseits ist man aber nicht gezwungen, die in der realen Welt meist damit verbundenen Risiken zu tragen, was das Spiel gegenüber der Realität um so angenehmer macht.

Semantische Aspekte der Inhalte

Welchen Bedeutungsgehalt haben Spielgeschichte, -landschaft, -figuren und -objekte für den Computerspieler? Rufen sie Erinnerungen hervor, die nicht direkt mit dem Spiel zu tun haben? Erlebt der Spieler starke gefühlsmäßige Reaktionen, wie Angst, Abscheu oder Entsetzen? Sieht er Bezüge zur Spielwelt, medialen und realen Welt? Ist eine Message, die das Spiel vermitteln will, erkennbar?

Die Hälfte der Befragten gibt an, dass es ihnen sehr wichtig ist, dass das Spiel auf dem Star-Trek-Gedanken basiert, dass die Völker und Schiffe mit der Serie übereinstimmen und

die Hauptcharaktere (Picard, Worf, Sela, Locutus) aus dem Fernsehen bzw. Kino bekannt sind. So sagt VP 59 beispielsweise:

VP 59: „Ja, die Figuren sind mir wichtig. Von den Serien ist dieser Jean-Luc Picard immer dabei gewesen, bei Star Trek Enterprise. Das hat mich gefreut, dass der jetzt in diesem Spiel auch dabei ist, weil da kommen manchmal Star-Trek-Spiele raus, da ist der zwar dabei, aber nur fünf Minuten oder so. Dann sieht man den nur kurz. Und bei dem Spiel ist das schon gut gewesen, dass der da ist und eine komplette Besatzung und so. Die Geschichte ja auch, die stimmt ja fast mit der Serie überein.“

Ebenfalls wichtig für sechs der Versuchspersonen ist eine gute Story, die sich in den bisherigen Handlungsstrang der Serie einfügt.

VP 27: „Die Spielgeschichte setzt nach dem letzten Film an, wenn ich mich recht entsinne. Es strickt die Charaktere von „Deep Space Nine“, z.B. mit Worf, der einen Charakter im Spiel übernimmt und auch den klingonischen Kanzler, mehr zusammen mit denen der Originalserie also sprich mit „Star Trek - Next Generation“, mit der Enterprise, was man so aus „Raumschiff Enterprise“ aus dem Fernsehen kennt. Und vor allem hat mich an dem Spiel interessiert die Umsetzung des Weiterführens der gesamten Geschichte, da jetzt verschiedene Rassen, die Klingonen, die Föderation, die Borg, die Romulaner alle in einem Spiel zusammengefasst werden, um quasi ein Plot, eine Geschichte erzählen zu können, die dann fortschreitet. Und man halt alle Möglichkeiten hat, alle Rassen zu spielen.“

Von drei Probanden wird ein bestimmtes Volk aufgrund seiner technischen Vorzüge favorisiert. So können die Borg gegnerische Schiffe assimilieren oder die Klingonen aufgrund einer Spezialwaffe mit einer Kettenreaktion die Gegner mit einem Schlag vernichten. Aber nicht nur die spieltechnischen Details sind den Versuchspersonen wichtig, so spielen fünf der Probanden besonders gern ein bestimmtes Volk, weil dessen Charakterzüge aus der Serie ihr Interesse geweckt haben oder sie sich, wie bereits in Kapitel 13.3 (Spielinhalt und Strukturelle Koppelung) angegeben, mit dieser Rasse identifizieren:

VP 52: „Borg spiel ich sehr gerne, weil ich dieses Volk auch von den Serienteilen her mag. Sehr interessant, wie die vorgehen. Egal, was man macht, wenn man die Borg spielt, kann man sich immer auch die andere Technologie zunutze machen.“

VP 79: „Die Föderation. [...] Da kann ich mich am ehesten mit identifizieren und es ist für mich von allen Gruppen, die da sind, die schönste Idee, dass der Mensch, wenn er jetzt

also ins Weltall geht, dass er sich tatsächlich durchsetzt gegen die anderen Rassen und da für Frieden sorgt. Und das steckt auch so in einem drin, ja, das Gute.“

Aber auch die Darstellung der Inhalte scheint bei der Auswahl eines Volkes für den Spieler eine Rolle zu spielen, so spielt VP 46 besonders gern die Föderation, da ihr das Design der Schiffe und Stationen sehr zusagt. Und auch VP 79 sieht die Grafik, den Sound und die Stimmen der Charaktere, die den Synchronstimmen der Fernsehserie entsprechen, als bedeutungsvolle Elemente an. VP 80 dagegen schätzt an dem Spiel, dass es ein Echtzeitstrategiespiel ist, das anders ist als alle anderen. So befindet sich das Szenario z.B. nicht auf einem Planeten, wie dies in anderen Spielen dieses Genres der Fall ist, sondern im Weltall. Und VP 76 äußert gar:

VP 76: „Eigentlich gar nichts. Also von den Spielfiguren nicht unbedingt. Ich find es ganz nett, dass es auf Star Trek aufgebaut ist, weil ich selber auch die Star-Trek-Serie mag, aber wären das jetzt andere Figuren, wär mir das auch egal. Für mich wichtiger ist, dass es ne Aufbausimulation ist, das spiel ich eben sehr gerne. Wo man strategisch vorgehen kann und wo letztendlich eben das Ziel ist, durch Macht jemanden anderen zu beherrschen oder durch entsprechende Mittel.“

Wie soeben dargestellt, haben die Völker und Hauptcharaktere im Spiel „Star Trek Armada“ einen hohen Stellenwert, da sie aus der Fernsehserie und den Kinofilmen bekannt sind, die inzwischen Kultstatus genießen. Aber nicht nur die Star-Trek-Figuren stehen im Vordergrund, sondern auch die Gesamtgeschichte. So muss diese schlüssig und logisch zur Vorgeschichte aufgrund der Fernsehserie passen. Genauso wie die Charaktereigenschaften der verschiedenen Völker mit dem „Vorbild“ übereinstimmen müssen. Dies führt in der Konsequenz auch dazu, dass einige Versuchspersonen diese für sie sympathischeren Völker für das Spiel bevorzugen, während andere sich an rein spielbezogenen Merkmalen wie der Stärke der Waffen orientieren.

Für eine Versuchsperson ist die grafische Gestaltung der Objekte wichtig, so dass sie sich beim Spielen für das Volk mit den ihrer Meinung nach formschönsten Schiffen entscheidet. Ein weiterer Interviewpartner (VP 76) tendiert ähnlich zu einer Loslösung von der Star-Trek-Geschichte, indem er den Strategieaspekt hervorhebt. Ihm scheint demnach der spielgeschichtliche Inhalt nicht wichtig zu sein, sondern nur die Regeldynamik eines Echtzeitstrategiespiels.

Auf die Frage, ob es Elemente im Spiel gäbe, die bei den Probanden starke gefühlsmäßige Reaktionen wie Angst, Abscheu oder Entsetzen hervorrufen würden, sagt VP 2, dass „Star Trek Armada“ ein sehr sachliches, kühles Spiel ist und somit keinerlei Gefühle bei ihr weckt. Sechs der Befragten sind der Meinung, dass das Spiel zu harmlos sei, um solche negativen Gefühle bei ihnen auszulösen. So sieht der Spieler z.B. nicht, wie Besatzungsmitglieder sterben, sondern nur wie die Schiffe und Stationen explodieren. Lediglich der Zahlenwert in der Anzeige für die Besatzungsmitglieder wird niedriger. VP 57 und 79 äußern sich jedoch anders:

VP 57: „Ja, am Anfang als ich die Borgmission gespielt hab, hab ich die mit äußerstem Widerwillen gespielt. Und zu Beginn hab ich auch aufgehört bei dieser Borgmission. Da hab ich dann gedacht: Na ja, jetzt musst du sie ja eigentlich doch weiter spielen, um dieses Spiel durchspielen zu können. Aber gern habe ich diese Mission nicht gespielt. Und vor allen Dingen als es darum ging, die Erde zu assimilieren, hat mir nicht besonders gepasst.“

VP 79: „Angst nicht. Aber schon, dass ich denke, wenn ich mich dann rein versetze so, und ich spiel jetzt die Föderation und da kommen jetzt also die anderen Rassen und sind jetzt so die Zwischensequenzen, dass man mit denen Kontakt aufnehmen soll und mit denen dann n Friedensvertrag.. Und die sind ja in dem Spiel nicht immer freundlich dargestellt, dann antworten die: Nein, wir werden das nicht tun! Klar ist mir das unsympathisch, dass ich dann denke: Warum wollen die mir denn nicht helfen? Ich bin doch die Föderation schließlich, ich will nur was Gutes.“

Aber auch positive Gefühle werden durch die Elemente des Spiels ausgelöst. So erfreut sich VP 52 beispielsweise besonders an der Optik und Atmosphäre des Spiels:

VP 52: „[...] Mich erfreut das mehr, wenn ich mir das so ansehe. Weil das so schön mit den Lichtern, Figuren, der Sprachausgabe usw. dargestellt ist. Die Atmosphäre von dem Spiel ist super, das zaubert mir immer wieder ein Lächeln aufs Gesicht.“

VP 55 dagegen erlebt ein positives Machtgefühl, wenn sie die Borg spielt, die in ihrem Freundeskreis nicht sehr hoch angesehen sind, und dann über ihre Freunde gewinnt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Spiel „Star Trek Armada“ bei der Mehrheit der Probanden keine starken negativen gefühlsmäßigen Reaktionen auslöst. Lediglich VP 57 fühlte sich in der Rolle der alles assimilierenden Borg unwohl. Positive Gefühle werden

dagegen durch die hervorragende Grafik und Atmosphäre des Spiels sowie durch erlebte Triumphe über mitspielende Freunde erzeugt.

Bei der Frage zu Bezügen zur medialen Welt geben alle Interviewpartner an, einen sehr starken Bezug zur Star-Trek-Serie, vornehmlich „Star Trek – Next Generation“ und „Deep Space Nine“, sowie den dazugehörigen Kinofilmen zu sehen. Dies liegt daran, dass das gesamte Spielsetting auf dem Star-Trek-Universum beruht. Drei der Versuchspersonen meinen noch Bezüge zu anderen Science-Fiction-Filmen wie z.B. „Kampfstern Galaktika“, „Star Wars“ und „Raumschiff Orion“ zu sehen, da in diesen ähnliche Charaktere auftauchen und diese auch mit dem Weltraum zu tun haben. VP 27 äußert zudem:

VP 27: „[...] Ich mein, in fast allen Science-Fiction-Filmen ist es so, dass ab und an eine große Macht dann doch durch eine kleine Heldengruppe besiegt oder geschlagen werden kann, die eigentlich keine Chance hat. Also dieses Aussichtslose und trotzdem gewinnen halt. Aber ansonsten kann ich da keine großartigen Parallelen zu anderen Science-Fiction-Büchern ziehen.“

Vier der Interviewpartner sehen keine Bezüge zur medialen Welt außer zu Star Trek. Dies könnte daran liegen, dass sich das Star-Trek-Universum höchst spezifischer Charaktere und Raumschiffe bedient, die sich laut dieser vier Probanden nicht auf andere Medien übertragen lassen.

Einen Bezug zur Spielwelt können vier der Probanden ebenfalls nicht feststellen. Dies könnte zum einen daran liegen, dass die Versuchspersonen aufgrund ihres Alters wenig Interesse für Merchandising-Artikel aus dem Spielwarenbereich, wie beispielsweise Actionfiguren, haben. Zum Anderen gibt es aber auch im Science-Fiction-Bereich kaum Brett- bzw. Kartenspiele.

Zwei VPs vergleichen „Star Trek Armada“ mit Brettstrategiespielen wie „Warhammer“ und „Siedler von Catan“, da diese ähnliche Strukturen aufweisen:

VP 79: „Ich weiß es nicht. Also im Grunde genommen gibt es viele Spiele, gerade die neueren, wie „Siedler von Catan“, die sind ja alle im Grunde so, dass man sich Teil an Teil aneinander bauen muss und sich ausbreiten muss. Und das wird größer und das ist hier im Spiel ja durch die Nebel symbolisiert und klar, dann kannst du da was errichten und kriegst dann von da was und kannst da was errichten. Ich glaub, das sind einzelne Elemente, die auch in diesen Spielen vorkommen.“

Zwei weitere Versuchspersonen kennen ein Brettstrategiespiel namens „Star Trek Command“, in dem der Spieler drei bis vier Schiffe kontrollieren kann,

Schildeinstellungen vornimmt und ähnliches. VP 52 gibt an, dass Pan & Paper-Rollenspiele mit dem Thema Science Fiction existieren wie z.B. „Shadowrun“. Ferner erwähnt sie Table-Top-Spiele, in denen man Raumschiffmodelle auf einem Spielbrett navigieren kann. Weiterhin nennt VP 55 ein Kartenspiel, das auf Star Trek basiert. VP 80 sieht Bezüge zur Spielwelt im Bauen von Raumschiffmodellen.

Einen Bezug zwischen dem Spiel „Star Trek Armada“ und der realen Welt sehen sechs der Befragten nicht, da es sich um Science Fiction handelt und das Erkunden von Planeten in diesem Maße in der Realität noch nicht möglich ist.

VP 27 sieht nur Verbindungen in bezug auf die Taktik und vergleicht das kämpferische Vorgehen mit einer Luftschlacht.

Weiterhin sieht VP 46 Bezüge zu Völkern in der realen Welt:

VP 46: „Es ist ja auch ziemlich bekannt, dass Star Trek Anleihen bei realen Völkern gemacht hat. Ja, die Föderation sollte ja ursprünglich so was wie Amerika sein. Vielleicht auch so in Richtung Vereinte Nationen. Die Ferengis werden meistens so als asiatische Völker interpretiert, Cardasianer so ein bisschen Richtung Deutsche, Borg eigentlich keine bestimmte... sondern allgemeine Technologie, Klingonen Richtung Russen und so, also ehemalige Sowjetunion.“

VP 59 erkennt einen Bezug in dem Sinne, dass sich Menschen vereinen und gemeinsam gegen eine Bedrohung von Außen vorgehen:

VP 59: „Ja. Wo du das gerade sagst, diese neue Vereinigung von den Rappern mit Xavier Naidoo und so, dass die dann Alliierte sind gegen die Borg halt und gegen die asozialen Rechtsradikalen vorgehen.“

Einen soziodynamischen Aspekt nennt VP 79:

VP 79: „[...] Und das ist doch, glaub ich, auch n Prinzip, was im Leben auch so ist, wo jeder für sich versucht, erst mal n bisschen Sicherheit so, was weiß ich n Beruf zu lernen, n Haus zu haben und von da aus dann so die Welt erkundet irgendwie. Das glaub ich schon, dass das Elemente sind, die miteinander verbunden sind, weil irgendwo muss die Motivation für das Spiel ja hergeholt werden. Und wenn's nicht aus alltäglichen Situationen ist, woher sonst?“

Die Aussagen der Versuchspersonen zeigen, dass Anlehnungen an die reale Welt in den verschiedensten Bereichen zu finden sind. So werden Parallelen im weltpolitischen, regionalpolitischen oder auch im privaten Bereich gefunden.

Im Gegensatz zur Fernsehserie erkennen acht der Interviewpartner keine Spielmessage in „Star Trek Armada“. So sagt VP 55 beispielsweise:

VP 55: „Nein, ich glaube nicht; gar nicht. Wenn sie das wollten, dann hätten sie ein besseres Spiel machen müssen. Also insgesamt, ich glaube nicht, dass die da weit genug gedacht haben. Normalerweise macht Star Trek das immer. Star Trek hat immer irgendeine Message, die sie vermitteln wollen, aber die Story in dem Spiel selber ist nicht ausgefeilt genug, um das zu tragen. In den Folgen selber ist vielleicht immer irgendwas, was sich mit Minderheiten beschäftigt oder mit ethisch verwerflichen Dingen und so weiter. Aber da es hier in dem Spiel eigentlich nur um einen Krieg geht, und das Spiel aber nicht gut genug ist, kann man noch nicht einmal sagen: Das Spiel ist dafür da, um gegen Krieg Werbung zu machen oder so. Das funktioniert einfach nicht. Das geht, glaube ich, nicht auf, das wäre nicht schlüssig.“

Zwei Probanden geben dagegen an, dass das Spiel deutlich machen will, dass es von Vorteil ist, eine Allianz mit anderen Völkern gegen einen gemeinsamen starken Gegner zu bilden.

VP 27: “[...] Also das Spiel ist darauf ausgerichtet, dass nicht die bösen Borg am Ende gewinnen, obwohl sie halt viel stärker, viel mächtiger sind, als die anderen, sondern halt die gute Föderation in Zusammenarbeit mit den anderen drei Völkern. Halt, dass es sinniger ist, eine Allianz gegen einen stärkeren Gegner zu bilden. [...]“

Die vorgenannten Ausführungen belegen, dass „Star Trek Armada“ zwar inhaltlich auf der Fernsehserie basiert, die Geschichte jedoch wesentlich einfacher konzipiert ist. So ist das Spiel rein kriegerisch ausgerichtet und der in der Fernsehserie behandelte zwischenmenschliche und moralische Aspekt fand keinen Platz, was jedoch für das Genre der Strategiespiele nicht untypisch ist.

Motivationale Aspekte der Inhalte

Welchen Beitrag leisten Spielgeschichte, -landschaft, -figuren und -objekte für das Spielinteresse und die Spielfreude am Computerspiel?

Wie schon in Kapitel 13.3 (Spielinhalt und Strukturelle Koppelung) und Kapitel 13.4 (Semantische Aspekte der Inhalte) angeführt wurde, geben alle zehn Interviewpartner an, dass der Bezug zur Star-Trek-Fernsehserie bzw. den –Kinofilmen einen

Hauptmotivationsfaktor ausmacht. So sagen sechs der Versuchspersonen, dass sie der Sound, die der Fernsehserie entsprechenden Synchronstimmen und die Geräusche vorwiegend begeistern:

VP 55: „[...] Aber dennoch, dass diese Rückgaben so Star-Trek-like sind, das ist auf jeden Fall motivationssteigernd, weil man da auch mit mehreren Leuten am Computer sitzen kann und jemandem nur zeigen: Ich wollte dir bloß zeigen, was die Einheiten sagen!. Und dann jemand, der Romulaner gut findet, der findet das einfach grandios, dass [...] irgend jemand sagt: Greifen sie diese verräterischen Idioten an! Das ist gut auf jeden Fall. Ja, das ist auch der Grund, warum man nach Frust vielleicht noch mal versucht.“

Aber nicht nur die Detailgenauigkeit der Geräusche, auch die korrekte Darstellung der einzelnen Raumschiffe und Waffen wirken auf drei der Probanden hoch motivierend. So äußert sich VP 76 beispielsweise:

VP 76: „Ja, die Spielfigur der Föderation. Dann eben die, wenn man sie ganz ausgebaut hat, diese Enterprise-Form, die finde ich gut.“

IL: „Also auch die Schiffe, dass du sagst: Ja, das ist toll, die Schiffe kenne ich aus der Serie.“

VP 76: „Ja, das ist ganz nett.“

Die Rolle der Föderation wurde von zwei weiteren Versuchspersonen als Motivationsfaktor genannt:

VP 57: „Ja das kommt darauf an. Wenn ich mit der Föderation spiele, dann sind es die Werte der Föderation, die mich motivieren. Wenn ich die anderen Rassen spiele, dann ist es eigentlich mehr die Spielspannung, weil ich mich mit denen nicht so identifizieren kann. Da möchte ich eigentlich mehr gewinnen. Wohingegen, wenn ich mit der Föderation spiele, dann steckt dann auch noch was anderes hinter.“

Jedoch gibt es auch ganz bestimmte Charaktere, die auf die Spieler motivationsfördernd wirken können. VP 52 sagt dazu:

VP 52: „Na ja, da gabs eine Gestalt, die hat mich sehr motiviert, die war Locutus. Die hat mich immer wieder motiviert, ne Mission zu spielen, weil der seine Absichten ganz gut übergebracht hat. Warn zwar immer nur mit einem Satz zu besprechen: Widerstand ist zwecklos. Aber ansonsten, na ja.“

VP 79 hat an diesem Spiel besonders motiviert, dass sie direkt angesprochen wurde und somit das Gefühl hatte, die Missionsaufgabe würde von ihr abhängen, sie konnte sich somit besser in das Spiel hineinversetzen und sich mit einem Flottenkommandanten identifizieren.

Da „Star Trek Armada“ auch über eine Spielgeschichte verfügt, ist es nicht verwunderlich, dass fünf der Interviewpartner äußern, die Entwicklung der Spielgeschichte und der Fortlauf der Handlung hätten sie sehr motiviert.

VP 52: „Am meisten motiviert hatte mich wirklich der Inhalt. Ich wollte die ganze Story kennen lernen, deswegen bis zum Ende gespielt...“

IL: „Also dass man sieht, wie die Spielgeschichte sich entwickelt?“

VP 52: „Wie das von Anfang bis Ende eben abgelaufen sein soll.“

Drei andere Versuchspersonen wiederum hat eine gelungene Verschränkung zwischen dem Inhalt und der Regeldynamik motiviert.

VP 76: „Das Genre. Insofern natürlich die Verschränkung aus beidem. Die Thematik ist wie gesagt ganz nett und die Regeln sind sicherlich klar, leicht verständlich für mich zumindest, das insgesamt wirkt schon dann motivierend, das Spiel weiterzuspielen.“

Zwei der Interviewpartner zeigen sich von dem Intro sehr beeindruckt. Drei weitere Probanden sehen einen Motivationsaspekt in den Zwischensequenzen, die nach jeder erfolgreichen Mission eingeblendet werden:

VP 27: „Ich denke doch eher, dass mich bei dem Spiel, bei Star Trek, mich der Inhalt also das Fortkommen in der Geschichte mehr interessiert hat als jetzt generell zu gewinnen. Also ich hab mich immer gefreut auf die Zwischenszenen, die dann quasi den Plot weiterspielen oder während dem Spielen selber halt, dass dann kurz Zwischenanwendungen kommen oder Textmessages oder Sprachmitteilungen, die dann halt sagen, wies weitergeht. So was hat mich, glaub ich, mehr motiviert weiter zu machen als generell den Sieg davon zu tragen.“

Von der gelungenen Grafik motiviert fühlten sich fünf Versuchspersonen.

Auch hinsichtlich des Hauptbeitrages für das Spielinteresse und die Spielfreude zeigt sich anhand der Aussagen aller Versuchspersonen, dass dieser durch den Bezug zu den Star-Trek-Fernseh- bzw. Kinofilmen erbracht wird. Hieraus lässt sich schlussfolgern, dass das vorliegende Computerspiel seine Zielgruppe eher dadurch findet, dass es ein weiteres Star-Trek-Medium ist, als durch seine Rolle als eigenständiges Computerspiel. Den Probanden fielen hierbei als besonders motivierend die detailgenauen Geräusche und die hochwertige Grafik auf, aber auch das beeindruckende Intro sowie die Zwischensequenzen.

Jedoch auch die Spielgeschichte als inhaltlicher Star-Trek-Aspekt konnte die Versuchspersonen stark zum Weiterspielen anregen.

Wie bereits in Kapitel 13.3 (Inhalt und Strukturelle Koppelung) angeführt, liegt ein weiterer Motivationsfaktor in den psychodynamischen Aspekten des Spiels, d.h. in der

Identifikation mit einem bestimmten Volk. Hiermit eng verknüpft ist auch die eine Versuchsperson besonders motivierende Rolle des „Missionsleiters“.

Syntaktische Aspekte der Inhalte

Wie tragen Spielgeschichte, -landschaft, -figuren und -objekte zum Verständnis des Spiels und seiner Abläufe bei? Gibt es Elemente im Spiel, die dem Spieler helfen, das Spiel zu verstehen? Fallen dem Spieler inhaltliche Disparitäten auf? Welchen Einfluss haben die Spielregeln auf die moralische Bewertung der Spielinhalte?

Die Mehrheit der Interviewpartner verfügt über Vorerfahrungen aus ähnlichen Strategiespielen und befasst sich aus diesem Grund kaum mit dem Handbuch.

VP 59: „Also das, was du jetzt gerade gesagt hast, das brauche ich fast gar nicht mehr, weil in jedem Strategiespiel, Aufbauspiel, geht es um die gleiche Handlung: Ressourcen sammeln und Truppen bauen. Ich habe da mit „Starcraft“ angefangen, seitdem kenne ich das. Da brauche ich keine Handbücher mehr, da brauche ich keine Hilfe von anderen. Vielleicht nur bei den neuesten Sachen, da ändern sich ja die Technologien und so. Da hole ich mir ein paar Tipps von Freunden, sonst höre ich da gar nicht auf das Spiel, die Hilfeanleitung oder so.“

Nur eine der Versuchspersonen liest das Handbuch immer zuerst, eine andere VP hat nur die Auswirkungen der verschiedenen Nebelarten im Handbuch nachgeschlagen:

IL: „Also bei Star Trek Armada brauchtest du das Handbuch jetzt nicht?“

VP 76: „Kaum. Die eine oder andere Sache hab ich nachgelesen, welche Wirkung jetzt die einzelnen Nebel haben, aber sonst zum Steuern oder so im großen und ganzen nicht.“

Einen hohen Selbsterklärungswert des Spiels „Star Trek Armada“ erkennen sechs der Befragten. So erkunden sie das Spiel durch experimentieren und ausprobieren.

VP 79: „Nee, das kann man direkt spielen. Okay, man wird zwar häufiger anfangen müssen, aber man versteht es, es lässt sich an sich verstehen. Also wenn du da mit dem Raumschiff durch die Gegend fährst und du kommst in so nen Nebel und du siehst, dass dein Raumschiff anfängt zu blitzen und siehst, dass die Energieanzeige runter geht, dann ist natürlich schwer, jetzt zu tun, als wenn man nichts verstehen würde, dass da jetzt gerade der Nebel nicht gut ist für das Raumschiff. Klar, das Spiel, das erklärt sich von selber.“

Drei der Probanden erwähnen, dass das Tutorium, welches sich in der Föderationskampagne gestaltet, gut in das Spiel einführt. So wird in diesen ersten Missionen viel Raum für das genauere Erkunden und Testen der Fähigkeiten der einzelnen Schiffsmo­delle gelassen, da der Gegner nicht sehr stark ist und selten angreift. Dem Spieler bleibt genügend Zeit, sich mit Forschungen zu befassen.

VP 55: „Also diese Föderationskampagne am Anfang, die führt ja so ein bisschen die Story ein, aber wirklich eine Herausforderung war die nicht. Aber ich habe es anhand der wirklich sofort verstanden.“

Nur einer der Interviewpartner bemerkt keine inhaltlichen Disparitäten im Spiel „Star Trek Armada“. Jedoch sagen vier der Befragten aus, dass bestimmte Völker nicht stark genug seien. So äußern drei der Versuchspersonen, dass sie erwartet haben, die Borg nicht so leicht besiegen zu können, da diese Rasse in der Fernsehserie eine fast unbesiegbare Macht darstellt.

VP 76: „Also was mir in dem Spiel unrealistisch aus der Serie erscheint, das wäre z.B., dass die Borg viel zu leicht zu besiegen sind. Da hätte ich dann im Grunde, wenn es näher in Anlehnung an die Serie wär, stärkeren Widerstand erwartet. Aber dass die halt im Grunde vom Aufbau her genauso viel Energie haben wie mein stärkstes Schiff, das ist dann nicht passend. Und das ist bei den anderen genauso, wobei die ja in den Serien auch gleich stark sind. Das ist n bisschen Schade.“

VP 79 dagegen meint, dass die Föderation zu schwach gegenüber den anderen Völkern ausgerüstet sei:

VP 79: „Da die Föderation für mich das größte von allem ist, find ich, dass die Föderation irgendwie zu schwach ausgestattet ist, ehrlich gesagt. Weil die mir in der Serie sehr mächtig irgendwie vorkommen und sich doch immer durch alles durchsetzen und so. Und im Spiel ist das so, dass die anderen schon gewisse Eigenschaften haben, wo ich denke so: Hm, wär das in der Serie wirklich auch so? Nee, da ist die Föderation natürlich viel, viel stärker in Wirklichkeit. Das ist unrealistisch.“

VP 57 bemerkt, dass auch einige Schiffstypen unangemessen ausgestattet seien:

VP 57: „Ja doch, das gibt's schon, aber das ist ein bisschen korinthenkackerhaft. Die Schiffe, die Defiantklasse von der Föderation, die sind absolut unterbewertet, und wenn man sich da die Serie „Deep Space Nine“ angucken würde, schießen die mit der Defiant ne halbe Flotte zusammen und da sind das nur kleine Lückenfüller, also was völlig Unwichtiges.“

Weiterhin ist für diese Versuchsperson völlig unlogisch, warum Sternenbasen, die direkt über einem Planeten erbaut werden, die Besatzung schneller aufrüsten. Auch VP 76 ist darüber verwundert, dass der Vorrat an Personal und Rohstoffen nie erschöpft zu sein scheint:

VP 76: „Nee. Also Sachen, die mir vielleicht ungewöhnlich erschienen oder einfach nicht so passend erschienen, dass ich eben ständig Leutenachschub hab. Also so was, das ist dann, denk ich, äußerst schwierig. Weil das ist eigentlich nicht realistisch. Irgendwann sind die Leute halt eben einfach nicht mehr da, und dann muss ich mit den Ressourcen auskommen, die ich habe, aber das ist halt eben nicht der Fall, ich hab Nachschub ohne Ende. Die werden gezüchtet, geklont sonst was, ich weiß nicht. (lacht) Das ist halt nicht so ganz passend. Auf der anderen Seite, davon lebt eigentlich n Strategie- oder n Echtzeitstrategiespiel, dass ich halt eben weitermachen kann oder auch dass es diese Energieplaneten gibt, die eigentlich unerschöpflich sind. Das erscheint mir auch nicht logisch.“

Des weiteren hat das Auftauchen einer Star-Trek-untypischen weiteren Rasse, die sich als feindlich erwies, VP 76 verwirrt. So handelte es sich hierbei um krakenartige Wesen, die nach Meinung der VP noch nie in einer Folge der Fernsehserie aufgetreten wären. Ein anderer Proband gibt an, dass er das schnellere Reparieren eines Raumschiffes, indem man es in einen grünen Nebel navigiert, nicht nachvollziehen könne:

VP 27: „Genau, das kann man sich eigentlich nur schwer vorstellen, dass eine Gaswolke, die halt n bisschen dichter ist als son Weltall dann ein Schiff reparieren kann. Schrauben wieder zusammendreht, Schaltkreise repariert oder irgendwie so was. Andererseits kann man wiederum verstehen, dass andere Nebel, die halt ionisch geladen sind, wo überall Spannungen drin sind, die die Schilde, was ja ein Energiefeld um das Schiff sein soll, aufheben können, also das kann ich mir dann schon irgendwie erklären.“

Als weiteren Widerspruch sieht VP 52 die Darstellung des Weltalls im Spiel an, die weder der Realität noch der Fernsehserie entspräche. Ferner bemerkt VP 2, dass die Raumschiffe im Gegensatz zur Fernsehserie zu unselbständig seien:

VP 2: „Wenn man jetzt irgendwelchen Raumschiffen sagt, die solln sich jetzt tarnen und irgendwo hinfliegen und dann fliegen se irgendwo gegen oder durch n Nebel und enttarnen sich dann halt, fliegen dann aber weiter.“

Und auch VP 55 nennt ein spielgeschichtlich bedingtes sinnwidriges Detail in einem Abschnitt des Spiels:

VP 55: „Ja, es gibt später in der allerletzten Kampagne, das ist die Kampagne nach der Borg-Kampagne, Omega heißt die. Da wird man zu einer bestimmten Handlung gezwungen, was in Ordnung ist, weil die Story sich sonst nicht so fügen würde, wie die sich das eigentlich gedacht haben. Aber auf der anderen Seite, gerade eben dieser Effekt oder dass mein Schiff nur deswegen aufgehalten (wird), weil es an dem anderen Schiff nicht vorbei kam, obwohl es einfach nur ein bisschen nach unten hätte fliegen müssen und dann wieder nach oben. Das habe ich ja schon gesagt, dass das manchmal frustreich ist, aber insgesamt kann ich das verschmerzen, glaube ich, weil das nicht daran liegt, dass die Story schlecht ist, sondern in einem kleinen Detail.“

In der Konsequenz zeigt sich, dass für die Spieler kaum die Hilfe des Handbuchs notwendig ist. Dies ergibt sich zum einen daraus, dass „Star Trek Armada“ über einen hohen Selbsterklärungswert verfügt. Zum Anderen ist es aber auch für die Versuchspersonen hilfreich, Vorerfahrungen mit Spielen des selben Genres zu besitzen. Trotzdem das Spiel im Vergleich zur Fernsehserie widersprüchliche Details aufweist, lassen sich diese jedoch nach kurzer Irritation überwinden und akzeptieren.

Da es sich bei dem Spiel „Star Trek Armada“ um ein Science-Fiction-Kriegsspiel handelt, wird vom Spieler oft verlangt, gegnerische Völker zu vernichten. Trotz dieses Aspektes empfindet keiner der zehn Interviewpartner moralische Vorbehalte während des Spielens. Dies liegt laut VP 80 daran, dass es sich bei „Star Trek Armada“ um ein futuristisches Szenario handelt und nicht um reale Kriege, wie beispielsweise den 2. Weltkrieg, dessen Grausamkeit und Opfer man kennt. Eine andere Versuchsperson sagt aus, dass man die Spielfiguren nicht sterben sieht. Der Spieler registriert nur, wie der Zahlenwert für die Besatzung in den Schiffsanzeigen sinkt. Zwei der Befragten sehen sich in einem Rollenspiel, in dem man einen Auftrag bekommt und diesen erledigt.

VP 27: „Nein, nein nicht wirklich. Ich glaube in der Mission spielt man auch die Romulaner, und allein von der Position in der Serie her sind sie sowieso ein klein wenig verschlagen. Und insofern, wenn man die Rolle eines Romulaners übernimmt oder halt wie n Rollenspiel, dann gehörts einfach dazu, denk ich mal, dann in der Rolle das dann auch zu tun. Es ist natürlich moralisch.. Man könnt natürlich vorher nett fragen, aber da ist das Spiel ja nicht für gedacht, es ist ja dafür auch wesentlich zu komplex, würd ich sagen, wenn man noch Diplomatie mit reinbringen würde. Es ist halt nur als Echtzeitstrategiespiel konzipiert und von daher haben derartige Überlegungen keinen

Platz. Es gibt das einfache Ziel, den Gegner zu besiegen und das muss man halt erreichen.“

Andere Probanden wiederum sehen „Star Trek Armada“ nur als Spiel, mit dem sie niemandem schaden und machen sich kaum Gedanken über die Moral. So äußert sich VP 79 z.B.:

VP 79: „Nö, keine. Das ist ja nur n Spiel. Da denk ich auch nicht groß drüber nach, ich überleg mir halt schnell: Macht das Sinn? Muss ich das machen, ist das wirklich wichtig? Ist das die nächste Aufgabe des Spiels? Es kann auch sein, dass ich das mal nicht mache, um zu gucken, was passiert, aber das nächste mal mach ich's einfach. Nö, also moralische Bedenken hab ich da keine.“

Diese Aussagen zeigen, dass die Versuchspersonen, die von ihnen verlangten kriegerischen Handlungen nur als spielintern betrachten. Auf dieser abstrakten Ebene werden Aktionen nur noch von ihrer Effizienz im Rahmen des Spiels abhängig gemacht, nicht aber von realen Wertemustern. So dass sich der Spieler den Regeln des Spiels vollständig „unterwirft“.

Pragmatische Aspekte der Inhalte

Welchen Beitrag leisten Spielgeschichte, -landschaft, -figuren und -objekte zum wirkungsvollen spielerischen Handeln im Computerspiel? Wie kann der Spieler auf diese Dinge einwirken? Welche Gefährdungen ergeben sich im Spiel? Wie lassen sich diese Gefährdungen erkennen?

Die Mehrheit der Befragten antworten, dass sie auf die Objekte des Spiels einwirken können, wie es die Regeln des Spiels erlauben. Als Beispiel soll folgende Aussage dienen:

VP 76: „Beeinflussen kann ich die Richtung der einzelnen Schiffe und auch wo sie hinfahren, zum Teil wen sie angreifen. Ich kann beeinflussen, ob ich Ressourcen sammle oder nicht und welche Entwicklungsstufen ich erreichen möchte und welche nicht. Wie viele Ressourcen ich dafür ausgeben will oder auch, je nach dem wenn ich begrenzte Ressourcen hab, entscheiden, welche Ausbauten ich denn haben möchte. Kann auch die Platzierung der einzelnen Gebäude bestimmen und welchen Gegner ich halt eben angreife, wenn's mehrere sind und welchen ich dann in Ruhe lasse oder ob ich alle gleichzeitig angreife. In die Richtung.“

Zudem merken zwei der Probanden an, dass man jedoch eine gewisse Reihenfolge im Bau der Stationen einhalten muss. So baut man anfangs beispielsweise eine einfache Schiffswerft und eine Forschungsstation. Erst wenn der Spieler diese beiden Stationen besitzt, ist es ihm möglich, eine verbesserte Schiffswerft zum Bauen größerer Raumschiffe zu errichten. Weiterhin ist die Reihenfolge der Missionen vorgegeben, da diese aufeinander aufbauen und somit die Spielgeschichte entwickeln. VP 46 sagt dazu aus, dass die Einwirkungsmöglichkeiten nur darin bestünden, Schiffe anzuklicken und hin und her zu schicken, verbunden mit der Aufgabe, immer für genug Crew zu sorgen. Anscheinend meint die VP damit, dass der Spieler die Spielgeschichte nicht beeinflussen kann. Diese ist von den Programmierern vorgegeben und lässt kein anderes Ende als das vorhergesehene zu. Die strategisch-taktischen Möglichkeiten des Spiels werden von VP 2 gerügt:

VP 2: „[...] Wie gesagt, das Problem, das ich bei solchen Spielen mittlerweile hab, ist halt so, dass dieser Strategieaspekt nicht wirklich sehr groß ist. Um sich da zu verteidigen, reicht's, wenn man einfach nur zig Schiffe bunkert mit n paar Geschützen drum herum verteilt und dann kann kommen, was will. Also früher oder später würd's ja wortwörtlich halt verbluten daran. Was dann die Offensive angeht, ist halt genau das selbe Konzept. Es macht keinen Sinn, irgendwie clevere Strategiemanöver zu machen mit nur zwei, drei Raumschiffen oder so, weil es würde im Endeffekt vom Spiel nicht belohnt, weil man halt mit zwei, drei Schiffen keine Chance hat. Deswegen geht's im Endeffekt nur.. Oder das ist meine Strategie, vielleicht könnens andere anders spielen, hab ich bis jetzt aber noch nicht gesehen, dass man sich einfach nur einbunkert, groß wird und den anderen dann in einem einzigen Schlag halt fertig macht.“

Als Gefährdungen werden von der Mehrheit der Probanden die Missionsgegner genannt, die die eigenen Spielfiguren bekämpfen. VP 76 führt zudem noch die zusätzlich auftretende Rasse der krakenähnlichen Wesen auf. Die Probanden geben an, diese Gefahr daran zu erkennen, dass der Gegner sofort das Feuer eröffnet bzw. ein akustischer Hinweis: „Sie werden angegriffen!“ erfolgt. Weiterhin erkennen vier Probanden die feindlichen Schiffe an der anderen Farbe auf dem Radarbildschirm am unteren rechten Bildschirmrand und VP 80 äußert gar, dass sie aufgrund ihrer sehr guten Kenntnisse über die Fernsehserie, die gegnerischen Schiffe am Aussehen erkennt. Vier VPs geben an, dass auch bestimmte Nebel Gefahren bergen. Z.B. zerstört der rote Nebel systematisch ein Schiff, wenn es ihn durchquert. VP 79 sagt hierzu, dass sie die Auswirkungen der Nebel an den jeweiligen Schiffsanzeigen ablesen könne:

VP 79: „Kann man direkt erkennen. Also wenn man sieht, dass das da durchfliegt, dann sieht man, dass die Energie von dem Ding runtergeht. Das erkennt man direkt. Vor allen Dingen, weil das farblich gekennzeichnet ist. Der Teil ist also, kann man sagen, kinderleicht, weil grün ist gut, rot schlecht. So würd man sich das einprägen können. Das ist aber aus dem Leben genommen, ne? (lacht)“

Jedoch heben auch drei der Befragten noch hervor, dass die Hauptcharaktere Picard, Sela, Worf und Locutus besonders zu schützen sind, da bei ihrem Ableben die Mission als verloren gilt. Eine Rohstoffknappheit ist laut Aussage von VP 2 ebenso unförderlich für eine erfolgreiche Missionsbewältigung. Ist der Spieler doch kaum in der Lage, Einheiten zu erzeugen und Forschungen durchzuführen, wenn er sich anfangs nicht Delithiummonde zum Rohstoffabbau sichert.

Zusammenfassend lässt sich anführen, dass das Spiel zahlreiche Strukturen bereithält um dem Spieler Gefährdungen anzukündigen. Auch hierbei wird das Verständnis durch Vorerfahrung mit anderen Spielen erheblich begünstigt, da Feindeinwirkungen leichter zu identifizieren sind und bestimmte Schemata immer wiederkehren, z.B. Ressourcen erkennen, sichern und sinnvoll einsetzen. Es ist auch typisch für das Genre der Strategiespiele, dass der Gegner durch auffällige Merkmale, wie beispielsweise eine andere Spielerfarbe gekennzeichnet ist. Für das Verständnis insbesondere von „Star Trek Armada“ ist der Bezug zur Fernsehserie „Star Trek – Next Generation“ von Vorteil, da hierdurch auch der Nichtspieler erhebliche inhaltliche Vorerfahrungen einbringen kann. So kennt dieser z.B. die Eigenschaften der einzelnen Völker und die gegebenenfalls hieraus resultierenden Gefahren.

Präsentative Aspekte der Inhalte

Wie beschreibt der Spieler die optische Darstellung des Spiels? Empfindet er diese dem Spielinhalt gegenüber angemessen? Hat die Darstellungsweise Einfluss auf seine Wahrnehmung des Spielinhalts?

Ein Großteil der Interviewpartner beschreibt die optische Darstellung der Spielinhalte als spielfilmartigen Computerrealismus, der an die Fernsehserie angelehnt ist:

VP 52: „Das ist.. Also ich weiß nicht, was es eher trifft. Es ist keine Filmsequenz, wie man das in diversen Adventures mal gesehen hat, es wurden ja so Adventures per Film gedreht,

wo man dann Einwirkungen in den Film hatte. Das ist es nicht mehr, es ist aber auch kein Comic mehr. Man versuchte, es so realistisch wie möglich darzustellen mit den jetzig bekannten Mitteln. Man hatte ne sehr gute Grafikengine aufgefahren und eben auch die Einstellungen und Details sehr, sehr hoch geschraubt, also wenn ich mir überlege, dass man da um die 16 Schiffe der Sovereign-Klasse unter seinem Kommando haben kann, womit man, wenn man jedes ranzoomt, man diese Rettungskapseln sogar noch auf dem Deck erkennen kann und von unten her diese ganzen Lichter seitlich, da muss man sagen, die haben sich sehr viel Mühe gegeben, das so gut wie möglich darzustellen. Und die Umgebung ist auch voll okay.“

Die gerade genannte Liebe zum Detail wird von vier Probanden sehr gelobt. Besonders hervorgehoben werden die der Fernsehserie entsprechenden Synchronstimmen der Hauptcharaktere und die Darstellung der Schiffe und Waffen. Diese Details erkennt der Spieler jedoch meist nur, wenn er die Zoomfunktion des Spiels nutzt. Diese Möglichkeit wenden drei der Interviewpartner an:

VP 52: „Auch von der Grafik her wurde das sehr gut aufgebaut. Also wie ich ja vorhin beim Spielen gezeigt habe, ich mach sehr gerne diese Kameranewenker in diese Gebäude hinein, um mir einfach nur anzusehen, wie so was gebaut wird, wie das grafisch dargestellt wird. Die ganzen vielen schönen Lichter und wie das alles blinkt. Das find ich schön.“

VP 79 vertritt die Meinung, die Grafik entspräche einer Mischung zwischen Naturalismus, Spielfilm und Zeichentrick:

IL: „Wie würdest du denn die optische Darstellung des Spielinhalts beschreiben? Ist das eher naturalistisch oder Zeichentrick oder filmmäßig?“

VP 79: „Das ist halt n bisschen.. Ja, wie ist es? Es ist ne Mischung würd ich sagen. Klar, hats n bisschen von Zeichentrick, weil es natürlich irgendwie ja gemalt ist. Auf der anderen Seite bewegt es sich aber auch ganz gut und die Geräusche dazu, das ist Science Fiction halt und so im Weltraum, deswegen würd ich sagen, das ist so ne Mischung.“

Die Videosequenzen, welche nach jeder Mission eingespielt werden und die Spielgeschichte vervollständigen, werden von zwei Interviewpartnern als misslungen bewertet:

VP 2: „[...] Was auf der anderen Seite wieder schlecht ist, sind wie gesagt diese Videosequenzen, die wirken halt vom grafischen Element her im Vergleich zu der Spielebene eigentlich sehr erbärmlich. Also da gibt es andere Spiele, die viel bessere Videosequenzen haben, die jetzt auch nicht unbedingt superrealistisch sein müssen, sondern ja, wo man halt merkt, da hamse sich jetzt nicht wirklich Mühe gegeben.“

Jedoch wurde trotz allem die Darstellung der Spielinhalte von acht der Befragten als angemessen angesehen. Nur zwei Probanden hätten der 2D-Darstellung eine 3D-Perspektive vorgezogen:

VP 79: „Das hätt ich besser gefunden. Da gabs mal n anderes Spiel, das hieß „Homeworld“. Da hatt ich halt die Möglichkeit, um das ganze Schiff drum herum zu gehen oder so, und das hat mir von der Dimensionalität her viel mehr geboten, das war noch echter irgendwie. Weil jetzt ist es ja wirklich so, ich guck mit einer Perspektive da drauf, kann auf dem Brett auch hin und her scrollen, aber ich kann die Perspektive von dem Schiff nicht wirklich verändern. Es ist nicht so, dass ich jetzt unter das Schiff gehen könnte oder neben das Schiff.“

Da die Grafik von der Mehrheit der Versuchspersonen als dem Spielinhalt angemessen empfunden wird, ist es nicht verwunderlich, dass sieben der Befragten äußern, sie würden den Spielinhalt bei einer anderen Darstellungsweise wie beispielsweise zeichentrickartiger oder noch comichafter ganz anders wahrnehmen:

VP 46: „Also, dann würd ich's.. dann wärs nicht mehr wie Star Trek. Wenn ich Star Trek spiele, dann gehe ich davon aus, dass das realistisch dargestellt wird. Wenns comicartig wäre, könnte ich das nicht so ernst nehmen.“

Eine der Versuchspersonen äußert sogar, sich unter diesen grafischen Bedingungen erst gar nicht mit dem Spiel zu befassen, da für sie gerade die Optik des Spiels ausschlaggebend für den Spielspaß ist. VP 80 dagegen sieht in einer anderen Darstellungsweise kein Problem:

VP 80: „Kommt drauf an wie s gemacht ist. Also man kann, glaub ich, auch mit Zeichentrickelementen noch ziemlich viel rausholen. Es gibt bei Star Trek ja auch diese Zeichentrickserie, wobei die lief nur über 20 Folgen. Man kann auch einfach mit Zeichentrickschiffen, die so aussehen, das spielen.“

IL: „Würdest du das dann auch noch genauso gerne spielen?“

VP 80: „Wenn das Gameplay und alles genauso ist, ja.“

Das überwiegend positive Urteil der Versuchspersonen zeigt, dass die grafische Darstellung den Spielinhalt optimal präsentiert und auch sehr viel Wert auf eine der Realität der Fernsehserie angelehnte Wiedergabe gelegt wird. Dies belegen auch die Aussagen zur Detailgenauigkeit der Schiffe und Waffen bzw. zu den Synchronstimmen. Weiterhin ist aufgefallen, dass die Mehrheit nicht bereit ist, eine andere Darstellungsweise, die stärker zu Zeichentrick bzw. Comic tendiert, ohne eine veränderte Wahrnehmung der Inhalte zu akzeptieren. Hierdurch zeigt sich, dass durch die konkreten Erwartungen der

Versuchspersonen der scheinbar grenzenlosen fantasievollen Thematik erhebliche Beschränkungen auferlegt sind.

Temporäre Aspekte der Inhalte

Wie wichtig sind die Spielgeschichte, -umgebung, -objekte und -figuren in den verschiedenen Phasen des Spielprozesses? Nach welchen Kriterien wählt sich der Spieler ein Computerspiel aus? Wie wichtig ist ihm in der Einstiegsphase der Inhalt? Wie nimmt er den Inhalt wahr, wenn er sich mit dem Spiel vertraut gemacht hat? Wie wirkt während der einzelnen Spielphasen die Präsentation des Inhalts auf den Spieler?

Beim Kauf eines neuen Computerspiels geben sechs der Interviewpartner an, die Präsentation habe den selben Stellenwert wie die Spielgeschichte.

VP 80: „Es muss auf jeden Fall beides stimmen. Also n Spiel, wo nur ne gute Grafik drin ist und die Spielforderung, -handlung blöd ist, macht ja auch keinen Sinn.“

Für VP 46 dagegen ist die Präsentation das Kaufkriterium:

VP 46: „Also, bei einem neuen Spiel achte ich auf die Spielgrafik und dass man schon ein bisschen davon gehört hat. Und vom Inhalt her? Ja, das ist immer ein bisschen schlecht, weil den sieht man von außen schlecht. Da ist dann eher Grafik im Vordergrund.. Also, ich würd aber nicht sagen, dass mir ein Spiel mit der besten Grafik am besten gefällt. Aber bei der ersten Kaufentscheidung gehts doch am stärksten rein.“

Einige der Interviewpartner unterscheiden jedoch zwischen den einzelnen Spielgenres. So wird von zwei VPs bei einem 3D-Shooter mehr Wert auf die Grafik als auf die Spielgeschichte gelegt.

VP 2: „Also, wenn man natürlich jetzt sagt: Hier, superneuer Ego-Shooter, total realistische Grafik und so, da ist die Geschichte natürlich auch gehupft wie gesprungen. Also, weil die Geschichten da halt auch im Endeffekt austauschbar sind.“

VP 27 meint, dass bei Spielen, die an die Realität angelehnt sind, die richtige Darstellung des Inhalt wichtig ist, da man sie mit der Realität vergleichen kann:

VP 27: „Bei Strategiespielen, zweiter Weltkrieg oder so was, die jetzt historisch positioniert sind, weil ich die Alliierten übernehmen kann oder ähnliches, da ist der Inhalt schon relativ wichtig, da die Schlachten auch wichtig sind, halt realistisch dargestellt aus der Geschichte heraus.“

Da VP 27 schon über eine elfjährige Spielerfahrung verfügt, ist es ihr weiterhin wichtig, dass das Thema des Spiels neu ist und es sich hierbei nicht um eine wieder aufbereitete

Geschichte handelt, die in ein neues Design verpackt wurde. Auch bei VP 55 spielt die Spielgeschichte eine große Rolle. So legt sie viel Wert auf die Schlüssigkeit der Handlung.

Im Ergebnis zeigen sich die hohen Ansprüche der Spielekonsumenten darin, dass für die Mehrheit der Versuchspersonen die grafische Präsentation genauso wichtig ist wie die Spielgeschichte. Dies könnte an der Vielfalt des Marktes und den gestiegenen technischen Möglichkeiten in der Programmierung der Computerspiele liegen. Jedoch sind hierbei auch Nuancen dahingehend erkennbar, dass bestimmte Spielgenres Defizite in der Spielgeschichte durch eine überragende Grafik ausgleichen können.

Während der Anfangsphase, in der sich der Spieler mit dem Spiel vertraut macht, ist für vier der Interviewpartner wichtig, dass zu Beginn auf das Thema eingegangen wird und der Vorspann auf die Story einstimmt. Für sie steht die Spielgeschichte im Vordergrund:

VP 80: „Da ist es etwas anders, weil die Motivation, das Spiel zu kaufen natürlich auch die war, dass neben den Forderungen der Handlung das einfach in diesem Science-Fiction-Universum spielt von Star Trek.“

IL: „Also war dir da am Anfang schon die Geschichte auch wichtiger?“

VP 80: „Ja.“

Vier andere Interviewpartner dagegen sehen die Handlungsaufforderungen und die Auseinandersetzung mit den Regeln für relevanter an:

VP 57: „Da ist es wichtiger, zuerst die Regeln zu können, denn am Anfang hab ich tatsächlich diesen Fehler gemacht und ganz viele Schiffe der Defiant-Klasse gebaut, und die waren natürlich Scheiße. Da konnt ich dann nichts mit anfangen und dementsprechend bin ich dann auch eingegangen.“

Diese Aussagen ändern sich auch nicht, wenn der Spieler die Anfangsphase hinter sich gelassen hat und sich mitten im Spielprozess befindet. So stehen für vier Interviewpartner weiterhin die Handlungsaufforderungen im Vordergrund und die Spielgeschichte tritt zurück:

IL: „Oder einfach nur, dass du weiter vorankommst, die ganzen Handlungsanforderungen, die an dich gestellt werden, bewältigst und dich von Etappe zu Etappe hangelst. Also was ist dir da wichtig?“

VP 2: „Darum geht's mir im Endeffekt bei dem Spiel. Die Story ist nichtssagend und die Möglichkeit zur Identifikation und dass man halt sagt: Hey, den Typen find ich irgendwie cool oder toll oder den mag ich nicht oder so. Die ist ja gar nicht gegeben. Weil man sieht

die in diesen Videosequenzen zwar irgendwie kasperlemäßig n bisschen irgendwie was reden oder so, aber danach hat man halt wieder nur diese sachliche Ebene mit Raumschiffen und so und.. Also eigentlich überhaupt nicht.“

Für fünf der VPs bleibt dagegen die Spielgeschichte bedeutender:

VP 52: „Aber was ich interessant finde, ist einfach, wie sich diese Story dann entwickelt, wie man dann eben weiß, wenn man das Ganze aus der Sicht der Borg am Ende dann erst spielt, was die vorhaben.“

Im Ergebnis legen vier der Probanden in der Anfangsphase mehr Wert auf die Spielgeschichte, während sich vier andere nur für die Regeln und Handlungsaufforderungen interessieren. Auffällig hierbei ist, dass die Versuchspersonen, für die in der Anfangsphase die Geschichte von größerer Bedeutung ist, ähnliche Aussagen für die Phase des Spielprozesses treffen. Bei den Probanden, bei denen die Regeln und Handlungsaufforderungen im Vordergrund stehen, verhielt es sich genauso. So gab es keine VP, der am Anfang die Story wichtig war und später nicht mehr. Genauso wenig wie ein Interviewpartner von anfänglichem Regelinteresse später auf ein ausschließliches spielgeschichtliches Interesse umschwenkt.

Hierdurch wird deutlich, dass Spieler sehr unterschiedliche Herangehensweisen an Computerspiele zeigen. Während die einen - ob berechtigt oder nicht - überzeugt sind, intuitiv „drauflos“ spielen zu können, verschaffen sich die anderen Sicherheit durch Regeln.

Zur Bedeutung der Präsentation äußerten acht der Interviewpartner, dass diese gleichgut in den einzelnen Spielphasen sein sollte.

VP 76: „Nee, sie (die Grafik) behält insofern konstant ihre Wichtigkeit, weil bei Aufbaustrategiespielen man ja auch oft Phasen hat, die weniger hektisch sind, wo man im Grunde auch aufbaut, und dann will ich schon ne nette Grafik sehen.“

Für zwei der Probanden dagegen stellt die Präsentation nur einen Einstiegsreiz dar und verliert im Laufe des Spiels an Bedeutung:

VP 46: „Also, ich sag mal: Am Anfang achtet man mehr auf Details, dass man mal näher an die Raumschiffe ranzoomt und sich die ansieht und auch um zu sehen, wie die einzelnen Konstruktionsschiffchen abdocken. Und später guckt man dann, dass man in der weitesten Entfernung den Überblick hat und halt gewinnt und so. Die Wahrnehmung davon ändert sich natürlich schon und die Details sind am Ende auch nicht mehr ganz so wichtig.“

An den Aussagen der beiden letztgenannten Versuchspersonen zeigt sich, dass auch eine gute Grafik gewissen Gewöhnungseffekten unterliegt und nur durch eine sich abwechslungsreich fortentwickelnde Handlung kompensiert werden kann.

Auf die Frage, ob ihnen die Spielfiguren ans Herz wachsen würden, antworten fünf Probanden, dass dies aufgrund der unzureichenden Spieltiefe von „Star Trek Armada“ nicht möglich sei. So sind die Hauptcharaktere im Spiel nur in den Videosequenzen zu sehen. Einen weiteren Grund nennt VP 76:

VP 76: „Nein. Zumal die auch nicht unterschieden sind großartig. Also es gibt jetzt nicht eine Spielfigur, die besonders hübsch ist und eine, die in Normalform ist, wo man noch sagen könnte, man könnte sein Herz daran hängen, die sehen ja alle gleich aus.“

Bei drei Interviewpartnern konnte zwar eine emotionale Besetzung der Spielfiguren festgestellt werden, jedoch beruhte diese auf der Fernsehserie:

VP 52: „Nee, also bei Star Trek, was mir nicht vorher schon ans Herz gewachsen ist, das kann nicht. Den Worf, den fand ich schon immer ziemlich cool drauf. Den hab ich auch behütet, wie sonst was. Die Admiral Sela, die hab ich teilweise sehr gerne in Selbstmordkommandos reingeschickt, weil die war mir doch n Zacken zu hinterlistig.“

Eintauchen in die virtuelle Welt

Konzentration

Wie hoch ist der Grad der Konzentration des Spielers während des Spielens und welche Ursachen hat dies?

Bei sechs der Interviewpartner konnten keine Hinweise auf eine starke Konzentration festgestellt werden. Dies wurde meist damit begründet, dass die Spielgeschichte kaum das Interesse der Spieler weckt:

VP 27: „Weil es nicht in dem Maße wirklich spannend ist. Da man sich ungefähr vorstellen kann, wenn man Star Trek an sich schon länger verfolgt, wie die Geschichte ausgehen wird. Man weiß, wie die einzelnen Völker sich verhalten, man weiß, dass am Ende die Föderation gewinnt. Also das ist eigentlich immer so. Die haben zwischendurch n Hänger, aber dann gewinnen sie trotzdem, also von daher kann man auch irgendwann mal nach einer Rasse ne Pause machen.“

Vier der VPs haben während des Spielens das Zeitgefühl verloren. Die Ursachen hierfür werden von zwei der Versuchspersonen in den Handlungsaufforderungen gesehen. So sagt VP 80 beispielsweise:

VP 80: „Ja, die Handlungsaufforderungen, also dass man wirklich gefesselt ist von dem was man tun muss, sehr viele Dinge auch oftmals gleichzeitig machen muss oder im Auge behalten muss wie bei dem Spiel.“

VP 2 sieht das Erreichen des Endziels als Anlass für eine starke Konzentration an. Für VP 46 dagegen liegen die Gründe in einem anderen Bereich:

VP 46: „Ich würd sagen die Präsentation wars da.. weil man die ganzen Details sieht. Man versucht dann auch sehr bewusst, diese ganzen Details zu sehen. Da kann man auch die Ansicht auf Schiffe zentrieren, so dass man die ganze Zeit praktisch mitfliegt. Das hab ich am Anfang viel gemacht und dass man dann auch ziemlich intensiv spielt.“

Außer VP 80 vergisst keiner der Probanden das Essen und Trinken. Die Versuchspersonen nehmen ihre Umwelt angemessen wahr, so äußern die meisten, dass sie auch während des Spielens noch Telefonate entgegen nehmen würden.

Der Konzentrationsgrad der Versuchspersonen bewegt sich somit nach den hier getroffenen Aussagen im mittleren bis unteren Bereich. Da die Spielgeschichte selbst das Interesse einiger Spieler kaum weckt, liegt die Ursache für eine erhöhte Konzentration in den zahlreichen Handlungsaufforderungen und der detailreichen Präsentation.

Verschmelzen

Erlebt der Spieler eine Verschmelzung mit dem Spielgeschehen? Wovon ist dieses Eintauchen abhängig? Welche Bedeutung hat die Form der Steuerung für den Verschmelzungsprozess?

Sechs Versuchspersonen erleben keine starke Verschmelzung mit dem Spielgeschehen. VP 46 äußert sich dazu wie folgt:

VP 46: „Ich hab halt schon mal gesagt, es ist ziemlich flach, es ist halt nur ein schönes Spiel mit ner schönen Atmosphäre, aber nicht was auf mich besonders einwirkt oder wo ich besonders eintauche.“

Einen anderen Grund für das Ausbleiben einer Verschmelzung mit „Star Trek Armada“ nennt VP 27:

VP 27: *„Allein die Tatsache, dass es ein Bildschirm ist, der bei mir zwar 19 Zoll groß ist, aber trotzdem immer noch so n minimales Sichtfeld und Blickfeld ist von einem.. Allein das verhindert es. Es wär was anderes, wenn es wirklich Virtual Reality wäre, im Sinne von einem Helm mit nem Handschuh und ähnlichem wär und wirklich tatsächlich körperliche Auswirkungen hätte, aber es ist halt nur n Monitor. Man hat n paar Bildchen drauf, die n bisschen blinken und schönen Ton, aber sich da so rein zu vertiefen, das geht glaub ich nicht.“*

Dagegen können vier Probanden von einem Eintauchen in die virtuelle Welt des Spiels berichten.

VP 79: *„Ja auf jeden Fall auch. Da waren eins, zwei Level zwischendrin, die waren für die Föderation sehr schwer gestaltet so und da saß ich auch davor und dachte so: Oh, jetzt komm und flieg jetzt hier rüber! Doch auch.“*

VP 79 sieht die Ursache für den Verschmelzungsprozess im Schwierigkeitsgrad des Spiels:

VP 79: *„Bei dem wars so gewesen, das hat ja diesen Aufgabencharakter. Und da ist es dadurch passiert, dass ich die Aufgabe nicht auf Anhieb geschafft habe. Also d.h., dass erst mal so n bisschen Frustration eigentlich kam und ich dachte: Das kann doch nicht sein, das kann doch nicht zu schwer für dich sein. Und das hat dann den Effekt gebracht, dass ich dachte: Ich muss, ich muss, ich muss, ich muss! So Ehrgeiz. [...]“*

Für VP 52 dagegen liegen die Gründe in der hervorragenden Darstellung der Spielinhalte:

VP 52: *„Wenn ich auf die Optik eben achte, wenn ich mich wirklich in so ne Fabrik rein versetze, also die Kamera so drehe, dass ich in der Fabrik drinne bin und mir da einfach nur mal ansehe, wie dieses Schiff gebaut wird, dann sehe ich nicht mehr die Tastatur und alles, dann sehe ich einfach nur noch, wie dieses Schiff gebaut wird und da liegt dann meine Hauptaufmerksamkeit.“*

Aber auch die Spielgeschichte kann zu einer Verschmelzung beitragen. So äußert sich VP 59:

VP 59: *„Ja, das war, ich sage es mal so, die Videosequenz, die hatte mich richtig geflachst, weil die gesagt hatten, die Borg greifen an mit einer großen Masse. Dann ging das bei mir super schnell ab, dass ich alles aufgebaut hatte. Dann habe ich auf die gewartet und die kamen erst eine super Zeit lang später. Sonst muss man aber immer darauf achten, dass man schon bereit ist, bevor der Gegner kommt.“*

Die schnellste Verschmelzung mit dem Spielgeschehen erleben sieben der Befragten aus der Perspektive einer subjektiven Kamera. Als Beispiel soll hier die Aussage von VP 55 dienen:

VP 55: „Ich denke aus so einer Ich-Perspektive wahrscheinlich noch am ehesten, weil einem das in gewisser Weise eine tatsächliche Position innerhalb dieser Umgebung suggeriert. Bei den Echtzeit-Strategiespielen schaut man eben von oben drauf und entscheidet wie im Sandkasten: Ich schiebe jetzt meinen Panzer dahin und der macht das für mich und ich bleibe davon völlig unberührt. Ich habe zwar nachher, wenn ich verliere, da hängt mir was nach. Da hat mich jemand besiegt, aber es juckt mich nicht weiter, außer vielleicht seelisch. Und im Spiel selber kann ich, also zum Beispiel dieses eben mit den Aliens, da ist schon der Adrenalinpiegel, der Schock, den man da kriegt, ist viel näher dran. Insofern kann ich davon am meisten direkte seelische Vereinigung mitnehmen.“

Zwei Versuchspersonen sehen die Gründe für eine Verschmelzung jedoch nicht in der Art der Perspektive. So sagt VP 80:

VP 80: „Das hat damit, glaub ich, nichts zu tun. Das hat nichts mit der Steuerung oder der Sichtperspektive zu tun. Also eher wirklich mit dem, was man tun muss.“

Mit sechs Versuchspersonen konnte die Mehrheit keine starke Verschmelzung mit dem Spielgeschehen feststellen. Dies wurde auf die fehlende Tiefe des Spiels und die zur Zeit noch nicht vorhandenen technischen Möglichkeiten einer virtuellen Realität zurückgeführt. Die vier Probanden, denen ein Eintauchen möglich war, begründen dies mit schwierigen Spielsituationen, die ein hohes Engagement erfordern, der realistischen Darstellung und einer mitreißenden Spielgeschichte.

Nach Meinung von sieben der Befragten fördert die subjektive Kameraperspektive den Verschmelzungsprozess erheblich, während zwei Versuchspersonen ihn eher auf die geforderte Handlung zurückführen.

Zusammenhang von Inhalt und Perspektive

Welchen Einfluss hat die Form der Perspektive auf die Wahrnehmung des Spielinhalts?

Fünf der Probanden sehen keinen Zusammenhang zwischen der Perspektive des Spiels, wie subjektive Kamera, elektronischer Stellvertreter oder indirekte Position (Gottposition), und der Wahrnehmung der Spielinhalte. So sagt VP 27 beispielsweise:

VP 27: „Der Inhalt ist ja insofern nicht wirklich perspektivenabhängig. Man kann in nem First-Person-Shooter den Inhalt genauso gut mitbekommen, wenn z.B. wie bei „Chronicle“ Mitteilungen kommen halt soundmäßig, die dann halt in der 3D-Ansicht

kommen, halt so Mitteilungen: Blablabla, das und das ist passiert, sie müssen das und das erledigen oder so.“

Eine Versuchsperson äußert, dass der Spieler unabhängig von der Perspektive immer ein Feedback durch die Spielfiguren erhält und somit den Inhalt angemessen verfolgen kann. Andere Probanden sind der Meinung, die Wahrnehmung des Inhalts würde von anderen Faktoren, wie der Spieltiefe oder der Konzentration abhängen.

Dagegen gaben vier Interviewpartner an, den Inhalt stärker aus der indirekten Position, wie bei Strategiespielen üblich, wahrzunehmen, da der Spieler eine bessere Übersicht über das Spielgeschehen hat. Einige VPs sagen, dass man bei einem Ego-Shooter viel zu sehr mit dem Überleben des Alter-Egos beschäftigt ist, um den Inhalt noch angemessen wahrnehmen zu können:

VP 76: „Ich glaube ja. Also ich glaube schon, dass man aus der Vogelperspektive den Gesamtüberblick hat und auch etwas mehr Ruhe und Zeit hat, zumindest bei dem Genre, den Spielinhalt wahrzunehmen. Beim Ego-Shooter muss ich im Grunde genommen ne ganz andere Konzentration an den Tag legen, weil jede Ecke schon durchaus dafür sorgen kann, dass meine Spielfigur nicht lange überlebt.“

Eine Versuchsperson kann zu dieser Frage keine Äußerungen treffen, da sie sich nur mit Spielen mit indirekter Position beschäftigt und somit über keine Vergleichsmöglichkeiten verfügt.

Im Ergebnis sieht die Hälfte der Befragten keinen Zusammenhang zwischen der Perspektive und der Wahrnehmung des Spielinhalts, sondern führt diese auf Mitteilungen aus dem Spiel, Spieltiefe oder die eigene Konzentration zurück. Vier Probanden haben jedoch aus der indirekten Position eine bessere Übersicht, welche ihnen die Betrachtung und Deutung der Spielinhalte erleichtert.

Spielinhalt und Gedächtnis

Wenn ein Spiel komplett abgeschlossen wurde, welche Aspekte bleiben dem Spieler in Erinnerung?

Die Präsentation der Inhalte in Form von Screenshots, bestimmten Geräuschen oder Sätzen wird von acht der Versuchspersonen sehr lange in Erinnerung behalten:

VP 79: *„Ja, wenn etwas ganz auffälliges ist z.B.. Wenn irgendjemand etwas häufig sagt, wie z.B. bei Star Trek dieses: Heute ist ein guter Tag zum Sterben. Das sind so Sprüche, die die ganze Zeit kommen und da wird man sich zwangsläufig dran erinnern.“*

Der Inhalt des Spiels hat sich ebenfalls acht der Probanden sehr eingeprägt. Drei VPs nennen in diesem Zusammenhang die Spielgeschichte, so sagt VP 52 z.B.:

VP 52: *„[...] Bei „Deus Ex“ ganz klar die Story von vorne bis hinten, wie das alles aufgebaut war. Da hab ich das ganze Spiel noch in Erinnerung, jeden einzelnen Abschnitt, jedes einzelne Körperteil, was ich mir reingebaut habe, jede einzelne Stadt, wo ich war, jeden Teil von Paris. Da hat wirklich alles überzeugt.“*

Weiterhin führt VP 52 aus, dass ihr in dem Ego-Shooter „Deus Ex“ die verschiedenen Enden der Geschichte besonders in Erinnerung bleiben, da bei diesem Spiel die Möglichkeit besteht, das Ende der Geschichte als Spieler zu beeinflussen.

Drei Versuchspersonen geben an, sich sehr gut bestimmter Charaktere bzw. Rassen zu entsinnen.

VP 2 sagt zudem aus:

VP 2: *„Ja, kommt drauf an. Also bei „Diablo“ ist dann natürlich auch so die Atmosphäre oder so. An die erinnert man sich dann auch schon.“*

Ein weiterer Interviewpartner hebt einzelne Elemente besonders hervor:

VP 59: *„Die einzelnen Elemente.“*

IL: *„Also an bestimmte Personen, Objekte Erinnerst du dich dann als erstes?“*

VP 59: *„Nicht gerade Personen, aber wenn die Erweiterung dazu kommt zum Beispiel, guckt man sofort nach, was ist geblieben und was hat sich geändert. Das weiß man dann direkt. [...]“*

Die Handlungsmuster in einem Spiel bleiben vier Probanden im Gedächtnis. VP 52 führt hierzu an, dass sie sich sehr gut an diese erinnert, da sie bei „Deus Ex“ beispielsweise ganz anders handeln musste, als dies in einem gewöhnlichen Ego-Shooter üblich war. VP 55 äußert sich dazu wie folgt:

VP 55: *„Dann die Möglichkeiten, die man hat, natürlich. Ich weiß, dass die Föderation bestimmte Schiffe bauen kann und ich weiß genau, wie ich mit einer bestimmten Rasse anzugreifen habe.“*

Aber auch die eigene Bewertung des Spiels hat sich bei vier Probanden im Gedächtnis eingeprägt. So wird hier oft der Spaß- bzw. Frustrfaktor eines Spiels erwähnt. Weiterhin erinnern sich die Versuchspersonen daran, ob sie das Spiel als interessant empfanden oder ob ihre Erwartungen erfüllt bzw. nicht erfüllt wurden.

Acht Interviewpartner erinnern sich besonders stark an den eigenen Erfolg im Spiel. So werden sehr oft gescheiterte Missionen ins Gedächtnis zurück gerufen:

VP 55: „Ja, also das bleibt auf jeden Fall hängen. Die Missionen erkenne ich sofort. Ich könnte jetzt zum Beispiel bei „Starcraft“ sagen, welche Mission ich da immer noch nicht geschafft habe, wo ich also auf Gott-Modus, auf die feige Sache umschalten musste, um es zu schaffen. Wenn ich jetzt jemand anders über die Schulter gucke, wie der ein Level spielt, was ich schon längst hatte oder was ich nicht geschafft habe, dann würde ich immer sagen: An der und der Stelle würde ich das und das machen, das funktioniert perfekt. Dann sehe ich, wie er das vielleicht anders macht und sehe, wie der total verliert. Dann weiß ich, das wusste ich doch, habe ich dir doch gesagt, das funktioniert so nicht. Also ich weiß immer, was ich an den entsprechenden Stellen falsch oder richtig gemacht habe.“

Jedoch auch mühsam errungene Erfolgserlebnisse bleiben im Gedächtnis:

VP 80: „Also ich glaub, die Sachen, die einem auch bei anderen Spielen am besten in Erinnerung bleiben, sind die, wo man auch am meisten gefordert war und dementsprechend dann in den Situationen, wo s haarscharf noch funktioniert hat oder wo der Gegner wirklich nur mit viel Mühe geschlagen werden konnte.“

An äußere Umstände während des Spielens können sich fünf Interviewpartner entsinnen. So erinnert sich VP 27 beispielsweise an eine Spielsession während sie mit Freunden an ihrer Abiturzeitung arbeitete. Und auch VP 46 erinnert sich deutlich:

VP 46: „Ich kann mich aber an manche Onlinepartien erinnern. Es gab ein Online Spiel, das ging erst um zwei nachts los. Das war so ein offizielles Spiel vom Hersteller. Ich musste am nächsten Tag spätestens 12 Uhr zur Arbeit, und der, mit dem ich da gespielt hab, der musste sogar am nächsten Tag morgens raus. Der hat da den Commander gemacht. Wir hatten ein längeres Spiel. Ich wollte sogar aufhören, und der hat mich sogar überredet weiter zu machen. Also an solche Ereignisse kann ich mich dann immer ganz gut erinnern.“

Aber auch die Personen, mit denen sich die Interviewpartner mit einem bestimmten Spiel beschäftigt haben, scheinen eine große Rolle zu spielen. So denkt ein Proband immer an eine ehemalige Partnerin, da dieses Spiel gemeinsam gespielt wurde.

Und auch VP 79 erinnert sich an Lebensumstände während er ein Spiel gespielt hat:

VP 79: „Ja, das passiert. Also wenn ich z.B. ne Trennung von einer Freundin hatte und hab in dieser Zeit n bestimmtes Spiel geockt, dann fällt mir auch noch mal der Schmerz ein, den ich in diesem Augenblick hatte. Das kommt wieder.“

Mit jeweils acht Versuchspersonen werden am meisten die Präsentation, die Inhalte und der eigene Erfolg im Spiel in Erinnerung behalten. Hierbei zeigt sich, dass die bereits bei der Kaufentscheidung eine überragende Rolle spielende Präsentation nach ihrem ebenso großen Stellenwert im Spiel selbst auch die nachträgliche Erinnerung der Spieler dominiert. Auch scheinen für die Spieler „virtuelle“ Erfolge genauso wichtig zu sein wie solche im realen Leben, da sie von fast allen Versuchspersonen in Erinnerung behalten werden.

Fünf der Befragten können sich an bedeutende Umstände erinnern, die außerhalb des Spiels liegen. Dies könnte ein Indiz dafür sein, dass Faktoren außerhalb des Spiels ihre Wichtigkeit behalten und nicht durch spielinterne Vorgänge verdrängt werden.

Schließlich können sich noch jeweils vier der Probanden der Handlungsaufforderungen und der eigenen Bewertung des Spiels entsinnen.

Zusammenfassung

Die Interviews offenbaren, dass die Beliebtheit des Spiels „Star Trek Armada“ von der Anlehnung an die Fernsehserie „Star Trek – Next Generation“ und „Star Trek – Deep Space Nine“ stark profitiert. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass alle Versuchspersonen diese Serien und die dazugehörigen Kinofilme verfolgen bzw. in der Vergangenheit verfolgt haben. Weiterhin ist aber auch eine allgemeine Tendenz der Probanden dahingehend erkennbar, dass sich die große Mehrheit über „Star Trek“ hinaus mit Science-Fiction-Büchern und -Filmen beschäftigt. Als psychodynamische Aspekte der strukturellen Koppelung vermochten nur wenige Versuchspersonen sich mit bestimmten Völkern zu identifizieren, da diese nicht den eigentlichen Reiz des Spiels ausmachen und hinter die Kampfhandlungen und Science-Fiction-Kulissen zurücktreten. Neben den speziellen Interessen der Spieler für das Science-Fiction-Genre ist ein weiterer Grund für fehlende psycho- bzw. regeldynamische Parallelen, dass aufgrund der erdachten, in ferner Zukunft spielenden Szenarien kaum eine Anlehnung an die Realität erkennbar ist und es so einiger Abstraktionsfähigkeit bedarf, Verknüpfungen mit dem eigenen Leben herzustellen. Weiterhin ermöglicht „Star Trek Armada“ dem Spieler Erfolgs- bzw. Machtgefühle auszuleben, die sich aus einer Herrscherposition ergeben. Man ist jedoch nicht gezwungen, die meist in der Realität mit solchen Machtpositionen verbundene Verantwortung zu tragen, so dass das Spiel eine gefahrlose Möglichkeit darstellt, sich und seine Fähigkeiten auszuprobieren.

Die Aussagen der Probanden zeigen ferner, dass die Versuchspersonen die von ihnen verlangten kriegerischen Handlungen nur als spielintern betrachten, so dass kein Transfer gewalttätiger Handlungsschemata in die reale Welt zu befürchten ist. Auf der abstrakten Ebene des Spiels werden Aktionen nur noch nach ihrer Effizienz im Rahmen des Spiels bemessen, so dass sich der Spieler den Regeln des Spiels vollständig unterordnet und sie nicht von realen Wertemustern abhängig macht. Dies wird auch dadurch begünstigt, dass das im Vergleich zur Fernsehserie genretypische einfachere Konzept des Spiels überwiegend kriegerische Aspekte beinhaltet und auf zwischenmenschliche bzw. moralische Gesichtspunkte weitgehend verzichtet. Folglich ist für die Mehrheit der Probanden keine Spielmessage erkennbar.

Auch hinsichtlich des Hauptbeitrages für das Spielinteresse und die Spielfreude zeigt sich anhand der Aussagen aller Versuchspersonen, dass dieser durch den Bezug zu den Star-Trek-Fernseh- bzw. Kinofilmen erbracht wird. Hieraus wird ersichtlich, dass „Star Trek Armada“ seine Zielgruppe vor allem dadurch findet, dass es ein weiteres Star-Trek-Medium darstellt, und weniger durch seine Rolle als eigenständiges Computerspiel. Für die Probanden waren besonders die detailgenauen Geräusche, die hochwertige Grafik, das beeindruckende Intro und die Zwischensequenzen motivierend. Jedoch auch die Spielgeschichte als inhaltlicher Star-Trek-Aspekt konnte die Versuchspersonen stark zum Weiterspielen anregen, mehr noch als die psychodynamischen Aspekte des Spiels, d.h. die Identifikation mit einem bestimmten Volk, dessen Charaktereigenschaften aus der Fernsehserie bekannt sind.

Für die Spieler ist kaum die Hilfe des Handbuchs notwendig, da „Star Trek Armada“ über einen hohen Selbsterklärungswert verfügt. Darüber hinaus ist es aber auch für die Versuchspersonen hilfreich, Vorerfahrungen mit Spielen des selben Genres zu besitzen. Trotzdem das Spiel im Vergleich zur Fernsehserie widersprüchliche Details aufweist, lassen sich diese jedoch nach kurzer Irritation überwinden und akzeptieren.

Nach Meinung der Probanden präsentiert die grafische Darstellung den Spielinhalt optimal und umfasst auch eine an die Realität der Fernsehserie angelehnte Wiedergabe. Dies zeigt sich auch in den Aussagen zur Detailgenauigkeit der Schiffe und Waffen bzw. zu den Synchronstimmen. Die Mehrheit der Befragten ist jedoch nicht bereit, eine andere Darstellungsweise, die stärker zu Zeichentrick bzw. Comic tendiert, ohne eine veränderte Wahrnehmung der Inhalte zu akzeptieren. Hierdurch zeigt sich, dass durch die konkreten Erwartungen der Versuchspersonen der scheinbar grenzenlosen fantasievollen Thematik erhebliche Beschränkungen auferlegt sind.