Chula - Das Spiel

Eine Delegation aus dem Gamma-Quadranten stellt Quark ein beliebtes Spiel vor. Bei "Chula" gilt es, die vier Spielfiguren sicher ins Ziel zu bringen. Was sie ihm nicht verraten: Bei den Spielfiguren handelt es sich um Sisko, Bashir, Kira und Daxâ€¦

< Vorherige Episode | NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: Move Along Home

Episodennummer: 1x10

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 14. MÃ¤rz 1993

Erstausstrahlung D: 20. MÃ¤rz 1994

Drehbuch: Michael Piller, Frederick Rappaport, Lisa Rich & Jeanne Carrigan-Fauci

Regie: David Carson

Hauptdarsteller:
Avery Brooks als Commander Benjamin Sisko,
Rene Auberjonois als Odo,
Nana Visitor als Major Kira Nerys,
Terry Farrell als Lieutenant Jadzia Dax,
Colm Meaney als Chief Miles O'Brien,
Siddig El Fadil als Doctor Julian Bashir,
Cirroc Lofton als Jake Sisko,
Armin Shimerman als Quark.

Gastdarsteller:
Joel Brooks als Falow,
James Lashly als George Primmin,
Clara Bryant als Chandra u.a.

Kurzinhalt:
Commander Sisko und der restliche FÃ¼hrungsstab der Station erwarten angespannt die Ankunft einer Delegation einer bisher unbekannten Spezies aus dem Gamma-Quadranten. Alle â€“ mit Ausnahme von Julian Bashir, dem seine Galauniform abhandengekommen ist â€“ haben sich extra fÃ¼r diesen Anlass besonders herausgeputzt und sind durchaus aufgeregt â€“ der Abend verlÃ¤uft dann jedoch anders als erwartet. Denn zur groÃŸen Verwunderung von Sisko & Co. ist die Delegation in erster Linie an einem Etablissement namens "Quarks" interessiert, wo sie hoffen, ihren Spieltrieb ausleben zu kÃ¶nnen. Und so vergnÃ¼gt sich also die Delegation der Fremden beim Dabo spielen, und ist dabei durchaus auch erfolgreich â€“ bis es Quark zu bunt wird und er den Tisch von einem seiner Mitarbeiter manipulieren lÃ¤sst. Doch die Fremden kommen ihm auf die Schliche, und zwingen ihn dazu, eines ihrer eigenen Spiele auszuprobieren: Chula. Dabei

besitzt der Spieler vier Figuren, die es durch Auswahl zwischen verschiedenen Wegen ins Ziel zu bewegen gilt. Dabei lauern auf die Figuren natÃ¼rlich alle mÃ¶glichen RÃ¤tsel und Gefahren, die es zu bewÃ¤ltigen bzw. zu Ã¼berstehen gilt. Quark ist von dem Spiel fasziniert und macht sich sogleich daran, sein GlÃ¼ck zu probieren. Was er jedoch anfangs noch nicht weiÃŸ: Bei seinen Spielfiguren handelt es sich um Commander Sisko, Doktor Bashir, Major Kira und Lt. Daxâ€¦

DenkwÃ¼rdige Zitate:
"There's an old Ferengi expression: Good things come in small packages."

(Ich glaub, diese Redensart sollte ich mir merken.)

"Use your tricorders for proximity checks every two minutes. And if all else fails, just yell again, Doctor. We'll find you."

(Commander Sisko macht sich etwas Ã¼ber den schreckhaften Bashir lustig.)

"If you were hurt, I'd leave you behind."

"Then I'm glad I'm not the one who's hurt."

(Das kann ich Sisko nachfÃ¼hlen.)

Review von Christian Siegel:

Vor allem zu Beginn, wenn Sisko im seltsamen Raum aufwacht (scheinbar schlafen auf der Station alle in ihren Uniformen), wirkt "Chula â€“ Das Spiel" fast wie der (harmlose) VorgÃ¤nger zu "Cube": Die (unfreiwilligen) Mitspieler ziehen von Raum zu Raum, und mÃ¼ssen dabei RÃ¤tsel lÃ¶sen und Gefahren Ã¼berstehen. Dieses Grundkonzept hÃ¤tte in meinen Augen ja durchaus funktionieren kÃ¶nnen. Das Problem an dieser Episode ist nur halt leider, dass man einen falschen Schwerpunkt setzt. Ich hÃ¤tte gerne noch mehr an interessanten (Denk-)Aufgaben fÃ¼r die Spieler gesehen, die den Zuschauer zum MitrÃ¤tseln einladen. So etwas wie die Szene bei der Party, wo sich das Gegengift gegen das Gas im Sekt befindet (die Kinderreim-HÃ¼pfszene hat fÃ¼r mich hingegen nur bedingt funktioniert). GrundsÃ¤tzlich positiv fand ich an der Folge zudem, dass Quark mal etwas nÃ¤her beleuchtet wurde, und fÃ¼r seine habgierig-betrÃ¼gerische Art hier endlich mal so richtig bestraft wurde. Einige der Sets des "Spielfelds" waren ebenfalls ganz nett gemacht. Zudem war die Folge ziemlich gut inszeniert, wobei fÃ¼r mich vor allem die oben angesprochene erste Szene mit Sisko hervorstach.

Das groÃŸe Problem von "Chula â€“ Das Spiel" liegt jedoch darin, dass die Episode krampfhaft versucht, uns glauben zu machen, dass die Spielfiguren in Lebensgefahr wÃ¤ren â€“ was ganz einfach nicht funktioniert. Kein Zuschauer Ã¼ber 10 Jahren wird einen Tod von gleich vier Besatzungsmitgliedern â€“ oder auch nur einem von ihnen â€“ ernsthaft in Betracht ziehen. Eben darin liegt dann auch die Crux der Episode: Denn statt sich, wie von mir oben erwÃ¤hnt, auf interessante Aufgaben zu konzentrieren und den Zuschauer darÃ¼ber zu unterhalten, muss vielmehr wieder ein Standard-Bedrohungsszenario herhalten, dass zudem wieder einmal Ã¼berhaupt nicht funktioniert. SpÃ¤testens als es Bashir doch tatsÃ¤chlich zu erwischen scheint, war nun mal klar, dass all dies eben tatsÃ¤chlich nur ein Spiel ist â€“ woraufhin sich sÃ¤mtliche potentielle Spannung bei mir in Rauch aufgelÃ¶st hat. Problematisch auch, dass wir als Zuschauer â€“ so wie Quark â€“ die Regeln Ã¼berhaupt nicht kennen. Ich versteh schon, dass dies Absicht war, damit wir Quarks Ãœberforderung, Verwirrung und Verzweiflung nachvollziehen kÃ¶nnen. Nur ist es halt leider immer schwer, mit einem Spielgeschehen â€“ egal worum es geht â€“ mitzufiebern, wenn man die Regeln nicht kennt. Last but definitely not least hat auch die SchlÃ¼sselstelle der Episode, wo Quark den Spielleiter anfleht, da er nicht entscheiden will, wer geopfert werden soll, fÃ¼r mich nicht funktioniert. Einerseits, da mir zu dem Zeitpunkt bereits bewusst war, dass alle am Ende ohnehin wohlbehalten zurÃ¼ckkehren wÃ¼rden, und selbst demjenigen den er opfert nichts passieren wird. Vor allem aber, da

Quark ja nicht einmal eine Ahnung hat, welche Spielfigur welche Person darstellt. Dies war fÃ¼r mich ein eklatanter dramaturgischer Fehler â€“ denn hÃ¤tte er tatsÃ¤chlich entscheiden mÃ¼ssen, wen der drei der vermeintlich in den Tod schickt, hÃ¤tte man mit ihm so richtig mitfÃ¼hlen kÃ¶nnen, es wÃ¤re ein groÃŸartiges moralisches Dilemma gewesen. Und sowohl sein Gedankenprozess als auch seine Entscheidung hÃ¤tten uns viel Ã¼ber ihn verraten kÃ¶nnen. Wirklich bedauerlich, dass man diese Chance ungenÃ¼tzt verstreichen lieÃŸ.

Fazit:

"Chula â€“ Das Spiel" leidet in erster Linie darunter, dass die Macher ihre Zuschauer immer noch fÃ¼r naiv und leichtglÃ¤ubig halten, und in meinen Augen einen falschen Schwerpunkt setzen. Statt sich auf interessante RÃ¤tsel und Aufgaben der Spielfiguren zu konzentrieren, versucht man verzweifelt, ein GefÃ¼hl der Bedrohung aufzubauen â€“ was von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. SpÃ¤testens, wenn Bashir verschwindet, weiÃŸ man einfach, dass sie alle am Ende wohlbehalten in der Promenade stehen werden â€“ ganz egal, wie das Spiel auch ausgeht. Dadurch verflÃ¼chtigt sich sÃ¤mtliche potentiell vorhandene Spannung. Erschwerend kommt nun noch hinzu, dass man als Zuschauer die Regeln genauso wenig kennt wie Quark â€“ was zwar seine Hilflosigkeit nachvollziehbar macht, es uns aber erschwert, beim Spiel zu richtig mitzufiebern. Und die SchlÃ¼sselszene der Folge leidet darunter, dass Quark ja nicht einmal weiÃŸ, welche Person sich hinter welcher Spielfigur befindet, weshalb seine Wahl unweigerlich eine willkÃ¼rliche, zufÃ¤llige sein muss. HÃ¤tte man ihn tatsÃ¤chlich dazu gezwungen, eine fundierte Entscheidung zu treffen, wen er opfert, hÃ¤tte ich das deutlich interessanter und mitreiÃŸender gefunden. Gelungen finde ich an "Chula â€“ Das Spiel" somit in erster Linie das Konzept, die teils netten Sets der SpieleoberflÃ¤che, sowie das eine oder andere RÃ¤tsel, vor dem die Spielfiguren stehen. Dennoch, mit einem anderen Zugang hÃ¤tte sich aus dieser Episode so viel mehr herausholen lassen kÃ¶nnen, dass ich sie trotz des soliden Unterhaltungswerts doch eher frustrierend finde.

Wertung: 2 von 5 Punkten

Christian Siegel

(Bilder Â© CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}