

Alarmstufe Rot!

STAR TREK LEGACY

Von Archer bis Janeway – im actionlastigen Strategiespiel *Star Trek Legacy* schicken Sie als Admiral eine kleine, aber feine Flotte hochgezüchteter Raumschiffe quer durch alle Quadranten.

Auf *Star Trek*-Spielen liegt ein Fluch! Nur äußerst wenige Titel aus dem Enterprise-Universum sind wirklich gut, noch weniger gleichzeitig gut und erfolgreich. Noch dieses Jahr will der Action-Strategietitel *Star Trek: Legacy* den Bann brechen. Fast trotzig meint Pete Hines, PR- und Marketingchef des *Legacy*-Publishers Bethesda Softworks: »Hätten wir uns deswegen Sorgen gemacht, dann hätten wir uns gar nicht um die Lizenz beworben.« Fast eupho-

risch stimmt Dr. Ian Davis, Chef und Creative Director des *Legacy*-Entwicklers Mad Doc Software ein: »Wir fühlen uns wie zu Hause – ich habe *Star Trek* viel zu verdanken und will mich dafür revanchieren.« Was der Doktor der Robotik mit Abschlüssen in Informatik, Englisch und Mathematik meint: Sein Entwicklerteam gab 2001 mit *Star Trek: Armada 2* seinen Einstand. Nun wagt sich Mad Doc zum zweiten Mal an die große Serienlizenz.

Schutzschilde +2

Worum geht's in *Star Trek: Legacy*? Sie verkörpern einen Sternenflotten-Admiral, der sich mit Hilfe einer kleinen Raumschiff-Flotte gegen allerlei Feinde behaupten muss. Das Spiel beginnt in der **Enterprise**-Ära und wird bis in die Zeit von **Deep Space Nine** und **Voyager** führen. Die Betonung soll auf Action liegen: »Legacy ist eher ein Squad-Shooter als ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem ihr

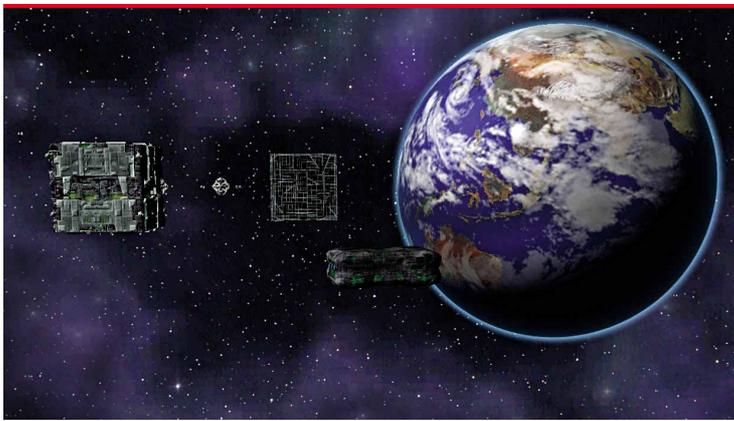
komplizierte Technologiebäume erforschen müsst«, erklärt Ian Davis. Die Forschungsabteilung der Sternenflotte entwickelt im Laufe der Zeit eigenständig neue Addons, Upgrades und Raumschiffe, die Sie mit so genannten Kommandopunkten erwerben. Die Punkte erhalten Sie nach erfolgreichen Missionen und verteilen diese dann wie in einem Rollenspiel auf Ihre Party, pardon, Flotte. Zur Geschichte der Kampagne will uns Davis nur verraten, dass wir »mit einem oder zwei Schiffen der NX-01-Klasse starten«, dass Missionen oft auf mehr als eine Weise zu meistern sind und dass wir das komplette *Star Trek*-Universum bereisen – bekannte Handlungsorte inklusive. Allerdings soll die Story bestimmen, in welcher Reihenfolge Sie welche Gebiete ansteuern.

Alt oder neu?

Auf einem der Bildschirmfotos präsentiert uns Mad Doc Software ein Gefecht, in dem Föderationsraumer aus der Kirk- und Picard-Ära Seite an Seite kämpfen. Würde ein Schiff aus der *Trek*-Gegenwart eines aus der Vergangenheit nicht weit übertreffen? »Ah, die uralte Frage«, grinst Ian Davis. »Vielleicht wollt



Dramatik! Unsere Flotte nimmt einen Feind ins Visier, der sich vorwitzig in die Nähe einer Raumstation (unten im Bild) gewagt hat.



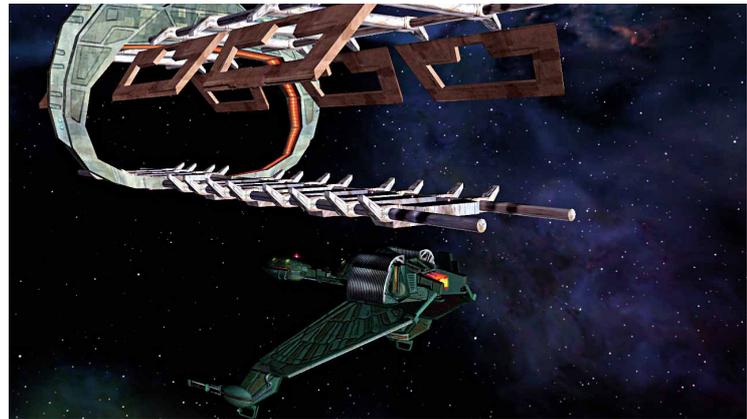
Da braut sich was zusammen: Ein Borg-Geschwader fliegt verdächtig nah an die Erde heran.



Alles drin im Universum von Star Trek Legacy: Raumnebel, Asteroidenfelder, Planeten, Sterne.



An Raumstationen angedockt reparieren Sie kleinere Schäden und laden Nachschub ein.



Jede der vier Rassen besitzt eigene Raumdocks zur Entwicklung und dem Bau neuer Schiffe.

ihr ein Schiff, dem ihr viele Upgrades und Addons verpasst habt, nicht so einfach auf den Raumschiff-Friedhof schicken. Und ist es nicht das, was Star Trek ausmacht? Die Liebe zum eigenen Raumschiff?« Solche poetischen Worte in allen Ehren, doch auf einem Schlachtfeld hat Nostalgie doch wenig zu suchen. »Wer sagt denn, dass ein bis ans äußerste aufgerüstete Schiff der Constitution-Klasse nicht mit einem der Ambassador-Klasse mithalten kann?«, entgegnet Davis. So oder so, Ihre Flotte sollte Ihnen besser am Herzen liegen, denn einen Verlust machen Sie nicht so schnell wett: »Unser Ziel ist Realismus – ein nagelneues Constitution-Schiff in 30 Sekunden zu bauen ist ein Ding der Unmöglich-

keit!« sagt Davis. Über 60 Vehikel der Föderation, Klingonen, Borg und Romulaner sollen insgesamt durchs All kreuzen.

Das große Ganze

Schon in der **Starfleet Command**-Serie standen sich Föderation, Klingonen und Co. gegenüber, doch exzessives Hardcore-Micromanagement sorgte dafür, dass die gar nicht mal üblen Spiele kein Massenerfolg wurden – wir sagen nur »elektronische Gegen-Gegenmaßnahmen«. **Star Trek: Legacy** soll zugänglich und übersichtlich bleiben, auch wenn jedes Schiff seine charakteristischen Stärken und Schwächen besitzt. Wie aber dürfen wir uns den eigentlichen Kampf vorstellen? In Pseudo-3D wie in **Starfleet Com-**

mand oder komplett dreidimensional wie in **Homeworld**? »Wir haben echte 3D-Schlachten in Echtzeit, allerdings werdet ihr dabei nicht die Übersicht verlieren«, beschreibt Davis die Gefechte. »Typischerweise steuert ihr nicht mehr als vier Schiffe gleichzeitig. Unsere schlaue KI sorgt dafür, dass ihr euch nicht um die Bordsysteme kümmern müsst, sondern euch voll und ganz auf den Kampf konzentrieren könnt.« Zerbröselt dennoch ein gegnerischer Schuss einen Teil der Schiffsaußenwand, hilft ein Besuch im Raumdock. Wohl dem, der in einem Sonnensystem auf einen Feind trifft, in dem sich eine solche freundliche Reparaturwerkstatt befindet. »Passt nur auf, dass eure Feinde das Raumdock nicht zerstören, oder, noch schlimmer, es für den Eigenbedarf besetzen!«, illustriert Ian Davis die taktische Vielfalt des Spiels. **RA**

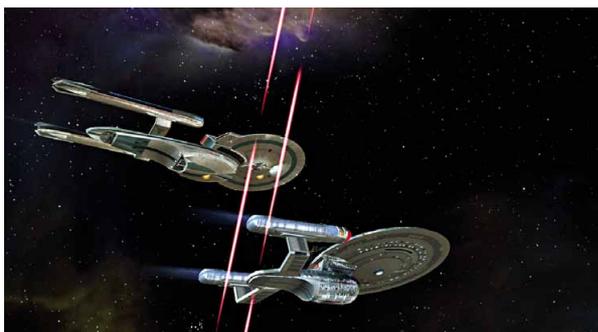
ENTWICKLER-CHECK

Die Designer des 1999 gegründeten Studios mit Sitz in Andover, Massachusetts, sind nicht nur Echtzeitstrategie-Experten (Star Trek: Armada 2, Empire Earth 2). Mad Doc Software veröffentlichte 2002 mit Jane's Combat Simulations: Attack Squadron eine waschechte Flugsimulation und 2003 das Rollenspiel-Addon Legends of Aranna für Dungeon Siege. Neben Star Trek: Legacy entsteht bei den verrückten Wissenschaftler derzeit das Rollenspiel Spellweaver und ein noch namenloser Taktik-Shooter auf Basis der Unreal Engine 3.



DER STAR-TREK-FLUCH

Selbst gute Trek-Titel haben es nicht leicht. Nehmen wir den aktuellsten Titel, das gelungene Star Trek Voyager: Elite Force 2 (2003): »Wir machten das Star-Trek-Logo auf der Packung so klein wie möglich, um niemanden abzuschrecken«, erinnert sich Tom Mustaine, Gründer und Präsident des Entwicklers Ritual Software. Die Testberichte waren positiv, das Spiel verkaufte sich gut. »Doch ausgerechnet dann kam unser Publisher Activision auf die Idee, Paramount wegen mangelnder Qualität der Film- und TV-Vorlagen zu verklagen! Mit dem Ergebnis, dass das Spiel nicht mehr nachproduziert werden durfte.«



Jedes der über 60 Raumschiffe im Spiel besitzt ein detailliertes Schadensmodell, das punktgenaue Zerstörungen wichtiger Systeme erlaubt.

STAR TREK LEGACY

Genre: Action-Strategie
Termin: Herbst 2006

Entwickler: Mad Doc Software / Bethesda
Status: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Zeit wird's, dass mal wieder ein guter Trek-Titel erscheint. Bei Mad Doc Software weiß ich das 22. Jahrhundert in guten Händen – vor allem, wenn die erfahrenen Entwickler ihre kühnen Pläne von »Star-Trek-Weltraumaction trifft Rainbow Six« in die Tat umsetzen können. Der Erscheinungstermin kommt mir allerdings beim derzeitigen Stand der Dinge etwas ambitioniert vor.«