

Heute ist ein guter Tag zum Ärgern

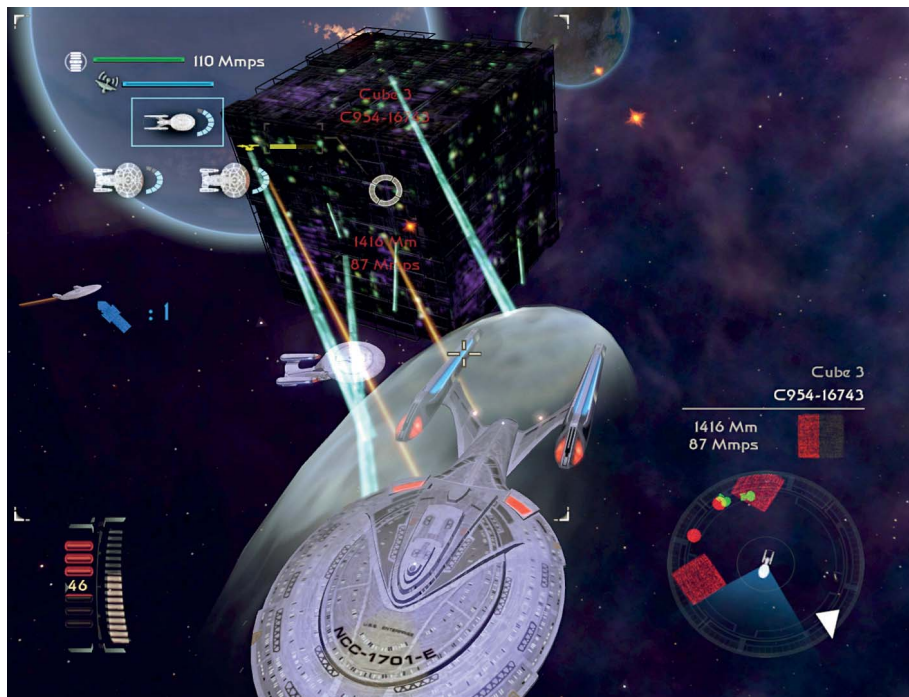
STAR TREK LEGACY

Vereint das Actionspiel die Trek-Fernsehserien zu einem spaßigen Ganzen, oder lockt es keinen Porthos hinterm Warpkerne vor? Das steht im Test, Infos zu Porthos und Warpkerne gibt's unten auf den Seiten.

Bevor Sie den Test zu **Star Trek: Legacy** lesen, müssen Sie drei Fragen beantworten: Auf welchem Schiff führte Jean-Luc Picard sein erstes Kommando? Wie heißt der Lieblingskristall der Borg? Und wann starb Data? Wer's nicht weiß, springt zum Ende Artikels, da stehen die Antworten. Keine Sorge, dabei verpassen Sie nichts: **Legacy** richtet sich ausschließlich an überzeugte Trekkies, die unser Mini-quiz im Schlaf lösen können.

Vierpack im All

Sie kennen die Antworten oder haben gespickt? Damit beweisen Sie, dass Sie **Star Trek** interessiert – und ergo auch **Legacy**. Im Weltall-Actionspiel kommandieren Sie bis zu vier Raumschiffe. Eines steuern Sie mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive selbst. Den anderen weisen Sie auf einer Strategiekarte Ziele zu. Welchen Raumer Sie fliegen, liegt bei Ihnen, auf Tastendruck springen Sie von einem zum nächsten. Zwischen den 15 Aufträgen der Kampagne kaufen Sie Schiffe. Die bezahlen Sie mit Punkten, die es für erfüllte Ziele gibt. Kleine Scouts und Zerstörer sind aber zu schwach, nur Kreuzer und Schlachtschiffe lohnen sich. Das



Die Enterprise-E kämpft gegen einen mächtigen Borg-Kubus, unterstützt von zwei Kriegsschiffen der Galaxy-Klasse.

spricht gegen die Balance, aber für die Motivation: Weil Dickpötte teuer sind, versuchen Sie auch Nebenziele zu erfüllen.

Kapitäns-Auflauf

Die Kampagne führt Sie durch die gesamte **Star Trek**-Historie, samt passender Schiffe und Charaktere: Zu Beginn kommen Sie mit Captain Archer (aus **En-**

terprise) einer vulkanischen Schurkin auf die Spur. Dann enträtseln Sie mit Captain Kirk, was die Forscherin mit den Klingonen plant. Schließlich legen Sie ihr mit Captain Picard das Handwerk. Gar nicht so einfach, sie hat mächtige Freunde: die Borg. Was die Vulkanierin mit den Maschinenwesen mausehelt, erfahren Sie in den öden

Spielgrafik-Zwischenfilmen jedoch nicht. Infos gibt's nur in spärlich bebilderten Logbuch-Monologen, die sich im Hauptmenü hinter »Extras« verstecken. Liebloser kann man die – an sich gute – Handlung nicht verpacken. Immerhin absolvieren Benjamin Sisko (**Deep Space Nine**) und Kathryn Janeway (**Voyager**) Gastauftritte. Mit der



Los geht's mit **Jonathan Archer** samt seiner Enterprise und den Pötten aus der jüngsten TV-Serie.

Danach fliegen Sie mit **James T. Kirk** die klassischen Schiffe aus der ersten Serie und den Filmen.

Mit **Jean-Luc Picard** fliegen Sie die Schiffe aus **Das nächste Jahrhundert** und den neuesten Kinofilmen.



Auch Captain Kirks **Enterprise-A** bekommt es mit den Borg zu tun.

Originalstimme spricht jedoch ausschließlich Captain Picard.

Träge Taktik

Die Raumbkämpfe von **Legacy** erinnern eher an Seeschlachten. Mit Ihrem behäbigen Schiff umkreisen Sie den Feind und decken ihn mit Phaser- und Torpedossalven ein. Das erfordert Timing: Strahlenkanonen müssen sich nach Gebrauch wieder aufladen; Torpedos verfehlen das Ziel, wenn Sie zu früh losballern. Zudem verteilen Sie die Schiffsenergie auf Antrieb, Waffen und Schilde. Das ist taktisch sinnvoll doch wenn Sie ein System stärken, werden die anderen schwächer. Das größte Ärgernis im Kampf ist nicht die schwache KI (einige Feinde schießen nicht zurück), sondern die fummelige Steuerung: Es dauert Sekunden, den trägen Pott zu wenden. Die Gefechte sind optisch und akustisch unspektakulär. Die detaillierten Schiffe bleiben die einzige Sehenswürdigkeit im 3D-All.

Fummeln mit Felsen

Ihre KI-Verbündeten führen Befehle häufig nicht richtig aus oder wenden umständlich. Das nervt besonders im elften Einsatz, dem Tiefpunkt von **Legacy**. Darin soll Picards Flotte Plane-

tenrümmern abschießen. Weil ständig neue Felsbrocken auftauchen, dirigieren Sie die Schiffe hin und her. Das fordert massig Mikromanagement, ist aber machbar. Doch dann sollen Sie drei Geschütztürme an bestimmte Orte bringen. Das kostet Zeit und Nerven: Schiff zum Turm schicken, Traktorstrahl aktivieren, Ziel vorgeben und ständig prüfen, ob die Verbündeten Ihre Befehle auch richtig ausführen (was selten vorkommt). Die restliche Flotte kümmert sich derweil weiter um die Felsen – Fummelei an allen Fronten. Kaum sind die Türme platziert, rast ein Riesebrocken heran. Um ihn zu stoppen, müssen Sie kleinere Felsen per Traktorstrahl auf ihn schleudern. Wegen Fummelsteuerung und Doof-KI klappt das im ersten Anlauf fast nie. Also müssen Sie neu starten. Dann wissen Sie, wo der Brocken auftaucht, und können schon vorher Kleinfelsen anschleppen. Der Neustart ist nötig, weil Sie während der Einsätze nicht speichern dürfen. Ein Lehrbeispiel für schlechtes Missionsdesign.

Lichtblick und Antwort

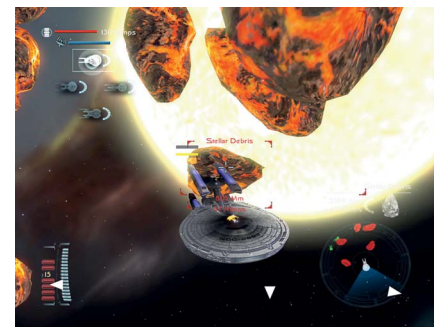
Es gibt in **Legacy** auch Lichtblicke, manche Einsätze sind span-

nend: Unter anderem schleichen Sie ins klingonische Sperrgebiet oder schützen Flüchtlingskonvois vor den Borg. Timing ist dabei Trumpf: Während Sie selbst kämpfen, verteilen Sie Ihre Flotte an strategisch wichtige Punkte oder hetzen sie gebündelt auf ein Ziel. Oft müssen Sie zwischen den Schiffen wechseln, etwa um mit einem beschädigten Pott zu flüchten. Das Schiff repariert mit der Zeit seine Schäden selbst, kämpft derweil aber schwächer. Das bringt Leerlauf, klappt aber auch im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet. Darin schicken bis zu vier Spieler ihre Flotten ins behäbige Deathmatch; neben der Föderation dürfen Sie hier auch Romulaner, Klingonen und Borg herumkommandieren.

Nun die Antworten: Jean-Luc Picards erstes Schiff war die Stargazer, die Borg mögen den

perfekten Omegakristall, Data starb im Film **Star Trek: Nemesis**. Darauf nimmt **Legacy** Bezug: Die Stargazer steuern Sie in der Planetentrümmer-Mission, den Omegakristall entdeckt Kirk in einer Klingonenbasis, und Datas Tod beklagt Picard in einem Zwischenfilm. Trekkies freuen sich drüber; für alle anderen ist **Legacy** sowieso nichts. **GR**

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3190



Im lahmsten Einsatz sprengen Sie **Planetentrümmer**.

STAR TREK: LEGACY 3D-ACTION

ENTWICKLER Mad Doc Software (Star Trek: Armada 2, GS 01/02: 83 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft / Bethesda TERMIN (D) 21.12.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 3,2 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,5 GB RAM 3,2 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON -
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3191

USK: ab 12 Jahren

MULTISPIELER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (4), Team-Deathmatch (4)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein MULTISPIELER-SPASS 10 Stunden
 FAZIT Die behäbigen Schlachten eignen sich nur für Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, originalgetreue Raumschiffe + grob aufgelöste Hintergründe - schwache Effekte - teils hässliche Texturen	6/10
SOUND	+ orchestrale, passende Musik + professionelle Synchronsprecher - teils dünne Kampfeffekte - kein Surroundsound	7/10
BALANCE	+ erste Mission als Tutorial + vier Schwierigkeitsgrade - kleine Schiffe zu schwach - wer falsch einkauft, muss neu laden	7/10
ATMOSPHÄRE	+ alle Star-Trek-Epochen samt bekannter Charaktere und Schiffe - öde Zwischensequenzen - nur Picard mit Originalstimme	7/10
BEDIENUNG	+ nützliche... - aber fummelige Karte + gewöhnungsbedürftige Steuerung - kein freies Speichern trotz unfairer Stellen	6/10
UMFANG	+ vier Völker mit zahlreichen Schiffen + 15 teils umfangreiche Missionen... - ...die Sie nach zehn Stunden geschafft haben	7/10
LEVELDESIGN	+ manchmal spannend + abwechslungsreiche Ziele - meist gleicher Ablauf - viel Leerlauf - Felsenjagd als Tiefpunkt	5/10
KI	+ im Skirmish brauchbar - in Missionen oft komplett passiv - kaum herausfordernd für Profis - Schiffe bleiben hängen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ Schiffe unterscheiden sich spielerisch + taktische... - aber behäbige Gefechte - nur zwei Waffen (Phaser, Torpedos)	7/10
HANDLUNG	+ Handlungsbogen spannt sich über alle Epochen + Borg! - lahm präsentiert und erzählt - nur die Föderation spielbar	6/10

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden
 FAZIT: LIEBLOSE ENTERPRISE-ACTION, NUR FÜR TREKKIES.

63 SPIELSPASS

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Raumschiff GameStar, Logbuch des Testers, Sternzeit 1312,06. Meine Mission ist schwierig. Ich mag Star Trek, kenne alle Serien und Filme. Und ich war entsetzt, als mit Enterprise die letzte Trek-Serie den Quotentod starb. Umso mehr habe ich mich auf Legacy gefreut – und bin wieder entsetzt: Mad Doc hat Picard & Co. zu einem lieblosen Actionbrei verkokt, mit Magergrafik, Gurken-KI und Flickwerk-Story. Wenigstens fordern die behäbigen Kämpfe eine Prise Timing: Ich muss Feinde ausmanövrieren und die Flotte richtig einsetzen. Weil auch Steuerung und Missionsdesign schwächeln, eignet sich Legacy nur für leidensfähige Trekkies, die dringend eine Dosis Enterprise brauchen.



»Nahe am Star Dreck«