

Die nächste Generation

# Star Trek Elite Force 2

Tricorder und Phaser bereitmachen! Mit einer Spezialeinheit lösen Sie intergalaktische Krisen für den Kapitän des Föderations-Flaggschiffs U.S.S. Enterprise.



In einer Raumstation treffen Sie und Ihre Mannschaft auf rudelweise angreifende Außerirdische.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

An Bord eines Raumschiffs der Sternenflotte passieren jede Menge ungewöhnliche Dinge. Da enttarnen sich romulanische Kreuzer direkt vor ihrem Bug, fiese Borg entern das Schiff und versuchen, die Brücke zu stürmen, oder der Warp-Antrieb fällt aus. Dazu verlaufen sich regelmäßig Erkundungsmannschaften auf fremden Planeten und müssen dann von Kollegen gerettet werden.

Solche Probleme sind ein Fall für das »Hazard Team« – die Elite-Sicherheitstruppe der Sternenflotte. Sie schlüpfen im Ego-Shooter *Star Trek: Elite Force 2* in die Rolle des Krisenmanagers Alexander Munro, der die Spezial-Einheit anführt.

## Alte Bekannte

Der Prolog des Spiels führt Sie zurück an Bord des Raumschiffs Voyager, wo Mr. Munro

sein altes Team aus dem Vorgänger wiedertrifft. Danach machen Sie einen Abstecher in die Akademie der Sternenflotte. Hier wird das Hazard Team nach ein paar Trainingseinsätzen keinem Geringeren begegnet als Captain Jean-Luc Picard. Der sucht gerade nach neuen Sicherheitskräften für die U.S.S. Enterprise, und so füllt Ihr Team gerne die offenen Stellen an Bord des Föderations-Flaggschiffs. Das schlägt zugleich eine Brücke vom *Voyager*-Szenario in die Welt der *Next Generation*-Serie, in der *Elite Force 2* angesiedelt ist. Die Science-Fiction-Kulisse bleibt die gleiche, Sie bewegen sich lediglich mit einem neuen Nummernschild durch die *Star Trek*-Galaxien.

## Längere Weltraumreise

Einer der Hauptkritikpunkte am Vorgänger war der viel zu geringe Spielumfang – Action-Spezialisten hatten mit *Elite Force* höchstens 15 Stunden Spaß. Deshalb versprechen die Entwickler für den zweiten Teil deutlich umfangreichere Levels, die den Spieler rund doppelt so lange beschäftigen sollen. Ihre Spezialeinheit besucht unter anderem Wüstenplaneten, Sumpflandschaften und vor allem das Innere von Föderations- und Alien-Raumern. Auf dem Programm steht sogar eine kleine Schwerelos-Einlage auf der

Außenhülle der Enterprise. Insgesamt zwölf große Levels sind in Vorbereitung, dargestellt von einer überarbeiteten Version der *Quake 3*-Engine. Das Verhalten des Spielers während den Einsätzen wirkt sich entscheidend auf den Erfolg des gesamten Teams aus. Fällt etwa ein Techniker den Feinden zum Opfer, bleibt in der Folge mission unter Umständen der einfache Weg versperrt. Außerdem dürfen Sie ab sofort basteln statt ballern: Die Designer wollen in den Spielabschnitten Tech-Konsolen verstreuen, mit denen Sie zum Beispiel Türen öffnen oder Alarmsysteme abschalten. Besonderes Bonbon für Fans ist der neue Tricorder. Mit dem Allzweckgerät erhalten Sie einen Überblick über die nähere Umgebung und spüren sogar Geheimtüren und versteckte Gegner auf.

## Klingonen-Klinge

Das Arsenal des »Hazard Teams« enthält zahlreiche aus Filmen und Fernsehen bekannte Waffen quer durch das Trekkie-Universum. Der Standard-Phaser ist genauso mit dabei wie etwa das Tetryon-Gatling-Gewehr und sogar die klingonische Bat'Leth-Nahkampfwaffe. Die komplette Ausrüstung mit allen 13 Sci-Fi-Schießprügeln steht Ihnen allerdings im Multiplayer-Modus zur Verfügung. **PH**



Auf einem Borg-Würfel müssen Sie verhindern, dass Ihr Team assimiliert wird.

## Star Trek: Elite Force 2

Genre: Ego-Shooter    Entwickler: Ritual Entert.  
Termin: 1. Quartal 2003    Ersteindruck: Sehr gut

Patrick Hartmann: »Mit dem Tricorder durch die Levels schleichen und Geheimtüren aufspüren oder an Tech-Konsolen Kameras deaktivieren – da schalten selbst Star-Trek-Muffel wie ich den Warp-Antrieb auf Vollgas und melden sich freiwillig für den Außenteam-Einsatz.«