



Beam me down, Scotty

Star Trek Away Team

»Data, nehmen Sie ein Außenteam, und sehen Sie sich das mal an.« Demnächst landen Sie selbst auf fremden Welten – und decken eine galaktische Verschwörung auf.



Auf Video-CD:
Video-Special

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

Die Mitglieder der Außenteams in *Star Trek*-Serien verwandeln sich in Glibbermonster, fallen ins Koma, werden von Energiestrahlen vaporisiert oder Aliens zum Frühstück verputzt. Abgesehen von den Haupthelden leben sie oft nur bis zum ersten Phaserschuss. Was bislang kaum jemand weiß: Es gibt auch jenseits von Prominenz wie Picard oder Worf ein paar Föderierte, die Ausflüge auf Vulkanmonde oder Wälder-Welten überleben. Demnächst erscheint das Echtzeit-Taktikspiel *Away Team*, in dem Sie mit einem geheimen

Einsatztrupp aus vier Elite-Offizieren in Außenmissionen nach Schurken jagen. Zu Beginn sind die dabei, Bewohner einer romulanischen Raumstation zu manipulieren, um anschließend auf ähnlich mysteriöse Weise die Galaxie zu erobern. Ihre Aufgabe: Entlarven Sie mit Ihren Leuten die Verschwörung – und sorgen Sie dafür, dass sie beendet wird. Ein Außenteam von GameStar hat sich für Sie zum Entwicklerstudio Reflexive in Irvine/Kalifornien gebeamt und vor Ort mehrere gefährliche Einsätze des viel versprechenden Programms gespielt.

Romulus und Kronos

Ähnlich wie im Vorbild *Commandos* scheuchen Sie aus der Vogelperspektive einen Trupp von Spezialisten über detaillierte 2D-Levels. Sie sind auf der Klingonenwelt Kronos sowie in Borg-Würfeln unterwegs. Sie schleichen sich in ein von Meutern besetztes Sternflotten-Raumschiff und besuchen das Hauptquartier der Föderation in San Francisco. Bei diesen Einsätzen dürfen Sie feindliche Kollegen nicht töten, sondern nur vorübergehend schlafen legen. Sogar den Heimatplaneten der



Auch auf einer *Dschungelwelt* sind Sie unterwegs.

Romulaner erkunden Sie. Weil er in den TV-Folgen bislang nicht richtig vorgestellt wurde, haben ihn die Entwickler zusammen mit der Filmgesellschaft Paramount eigens fürs Spiel



Die *Borg* greifen anfangs nicht an; erst wenn Sie das Feuer eröffnen, ballern sie zurück.



Blaue *Sichtfelder* à la *Commandos* zeigen, wo der feindliche Klingone gerade hinguckt.

entworfen. Grafisch gefallen haben uns die liebevoll gestalteten Karten: zwar nicht so detailreich wie in **Commandos**, aber originell und clever aufgebaut.

Auf den gerne verwendeten Sichtnebel verzichten die Entwickler. Sie sollen von Einsatzbeginn an sehen, was auf Sie zukommt, und den galaktischen Gefahren durch Planung entkommen. In jeder Mission gibt es mehrere Primär-Aufgaben und ein paar Sekundär-Ziele, die Sie absolvieren müssen.

Sehen und hören

Blaue Sichtfelder zeigen Ihnen ganz wie im Vorbild, wohin eine Borg-Wache oder eine Sicherheitskamera gerade sieht. Wie in **Commandos** löst die Entdeckung erledigter Gegner Alarm aus. Allerdings sollen Sie in einigen Missionen beispielsweise eine bewusste Drohne per Mini-Teleporter wegschaffen können. Auch Geräusche spielen eine Rolle: Auf Wunsch zeigt das Programm an, wie weit die patschenden Schritte Ihrer Elitekämpfer oder die Schallwellen einer Bombe zu hören sind.

Im Spielverlauf erhalten Sie immer besseres Gerät. Anfangs müssen Sie mit Standard-Pha-



Feuer frei: In den Straßen der klingonischen Heimatwelt kommen Sie ohne **Phaser** nicht sehr weit.

gezielt einsetzen können, dürfen Sie wie in **Baldur's Gate 2** jederzeit das Spiel anhalten und in Ruhe neue Befehle erteilen.

Trekkiges Personal

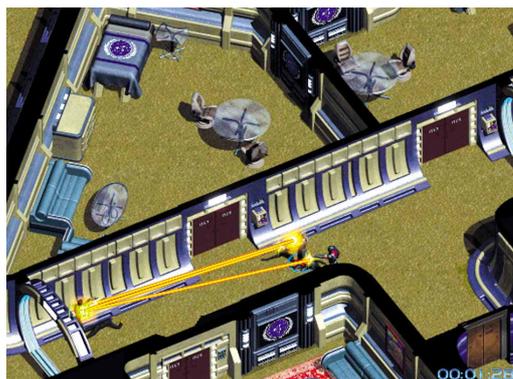
Ihre vier Mannen rekrutieren Sie stets vor Missionsbeginn aus einem Pool von 18 Soldaten. Diese unterscheiden sich teils kräftig: Beispielsweise kann einer der Vulkanier

sogar auf Distanz seinen Geist mit dem eines Gegner verschmelzen und ihn für kurze Zeit fernsteuern. Ein wild tätowierter Indianer bewegt sich fast geräuschlos, eine betazoide Offizierin kann Gedanken lesen und so mehr über die Mission erfahren. Weitere Kollegen sind

besonders gute Mediziner oder Kämpfer. Die Zusammenstellung Ihres Trupps wirkt sich noch weiter aus: Manche Teamkollegen kommen besser, andere schlechter miteinander aus. Auf ihre Fähigkeiten soll das keinen Einfluss haben, wohl aber auf den Unterhaltungswert. Ähnlich wie in **Baldur's Gate 2** plaudern die Figuren unterein-



Die blauen **Schallwellen** verraten, bis wohin Gegner Sie oder Ihre Waffen hören.



Im Föderationsraumschiff zwingen Sie eine **Meuterei** nieder.

ander auskommen, später finden Sie Anti-Schutzschild-Granaten oder vielleicht auch das höchst wirkungsvolle Scharfschützengewehr. In einigen Missionen stellt die Sternenflotte Ihnen Unsichtbarkeits-Apparate zur Verfügung, oder Sie bekommen Lärmköder, die Feinde ablenken. Damit Sie all die Goodies auch in kritischen Situationen

ander, streiten sich oder reißen situationsbezogene Witze.

Gelegentlich schließen sich Ihnen auch Trek-Berühmtheiten an. Etwa Worf oder Data, selbst ein entfernter Verwandter von James T. Kirk ist mit von der Partie. Data spielt die größte Rolle und hilft Ihnen aus dem Orbit mit Einzelheiten zur jeweiligen Mission.

Das Programm soll hier zu Lande vollständig übersetzt mit den gewohnten Synchronstimmen von Data und Worf erscheinen. Die letzten Details in Sachen Multiplayer stehen zwar noch nicht fest, es wird aber auf jeden Fall einen Koop-Modus geben, in dem bis zu fünf Spieler gemeinsam die Figuren durch die Kampagne steuern. **PS**

Star Trek: Away Team

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Activision
Termin: März 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Da stöpsel' ich mir doch schon mal den Kommunikator an den roten Pulli: **Away Team** macht einen klasse Eindruck. Abgesehen von den abwechslungsreichen Missionen gefallen mir vor allem die **Trek-Offiziere** mit ihren vielfältigen Fähigkeiten.«