

Landschlachten mit Lizenz

# Star Trek New Worlds

Das neue Echtzeit-Strategiespiel im Star-Trek-Universum verlegt die Kämpfe zwischen der edlen Föderation, den aggressiven Klingonen und den fiesen Romulanern auf bildschöne 3D-Welten. Doch dort lauern auch mehrere unbekannte Alien-Rassen...

## Inhalt

Die Preview .....	62
Interview mit Trenton Webb .....	65
Jamesons Logbuch .....	68
Freunde und Feinde .....	72

Das Tor ins 23. Jahrhundert steht in einem heruntergekommenen Mietshaus im südenglischen Kurort Bath und ist als schlichte Haustür getarnt. Als wir hindurchgehen, sind Touristenschwärme, Parkplatzmangel und der britische Standardregen vergessen. Statt dessen werden wir auf die **New Worlds** gebeamt. Über diesen fernen Planeten

am Rande der Neutralen Zone kreuzen mächtige **Star Trek**-Raumschiffe der Föderation, klingonische Birds of Prey und romulanische Warbirds. Doch diesmal kämpfen wir nicht im All oder Orbit, sondern unten, auf dem Boden der Neuen Welten, wo wir uns mit

Schwebepanzern, Artillerie und bewaffneten Aufklärern erbitterte Gefechte liefern. Denn wir befinden uns mitten in Interplays Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: New Worlds**. Wir haben das Entwicklerteam Binary Asylum in Bath besucht, um das Epos ausführlich probezuspielen – und um eine brandaktuelle Version in die heimatische Redaktion mitzunehmen.

### Raumschiff als Pate

**New Worlds** spielt zwischen den Kinofilmen **Star Trek 5: Am Rande des Universums** (für die Trekker: Sternzeit 8454,1) und **Star Trek 6: Das unentdeckte Land** (Sternzeit 9521,6). Zu einer Zeit also, als James Tiberius Kirk noch das Kommando über die Enterprise führte. Auch **New Worlds** betritt bisher unentdecktes Gebiet: Erstmals schicken Sie ein **Star Trek**-Spiel



Einige romulanische Truppentypen können sich tarnen. Sobald sie angreifen, werden sie allerdings wieder sichtbar.

auf Planeteneroberung mit Kampffahrzeugen. Interessanterweise gab es weder in den Filmen noch in den Serien jemals schwere Panzer, Geschütze oder bewaffnete Aufklärungsgleiter zu sehen – allenfalls Infanteriegefechte, etwa in **Deep Space Nine**. Diese Lücke wollen die Entwickler von Binary Asylum

schließen. »Wir haben die verschiedenen Raumschiffe als Vorbild genommen«, erzählt uns Design-Manager Trenton Webb. »So haben die Kampfeinheiten der Föderation den stromlinienförmigen Look der Sternflotten-Shuttles. Die Klingonen setzen auf wuchtiges, die Romulaner auf asymmetrisches Design.«



Auf Bonus-CD: Video-Special

### Facts

- 3 Parteien
- 3 Alienrassen
- 30 Missionen
- ca. 40 Truppentypen
- 6 Planetentypen



Phaserpanzer und Photonenartillerie der Föderation greifen einen Vorposten der Tausats an. Die ausblendbaren Menüs am Rand bleiben transparent, bis Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren.

Die wichtigsten Bauwerke lassen sich bis zu sechsmal upgraden.



### Dreier-Invasion

Das gewaltige Truppenaufgebot kommt nicht von ungefähr: Durch einen romulanschen Waffentest am Rand der Neutralen Zone tauchte plötzlich aus dem Nichts ein gutes Dutzend fremder Planeten auf. Weil die Neuen Welten vor Rohstoffen nur so wimmeln, beginnt ein Wett-

lauf um die Vorherrschaft. Riesige Flotten kreisen in den Orbits, beamen Baumaterialien, Personal und die ersten Kampfeinheiten herab. An der Oberfläche entstehen Basis camps, die sofort weitere Streitkräfte produzieren. Schon nach kurzer Zeit brechen Konflikte zwischen den drei Parteien aus. Doch bald darauf merken die Invasoren,



Die 3D-Ansicht können Sie stufenlos drehen, kippen und zoomen. Hier sehen Sie eine Schlacht aus der Vogelperspektive und aus Bodenhöhe.

daß sie nicht alleine sind: Merkwürdige Gebäude und Radarkontakte deuten auf unbekannte Aliens hin.

### Kissen statt Ketten

Im 23. Jahrhundert sind Räder und Ketten längst Vergangenheit, der moderne Panzerfahrer gleitet knapp über dem Boden auf einem Energiekissen dahin. Elegant schweben Scouts über Bodenwellen, überwinden kleinere Steigungen und umfahren geschickt dichte Baumgruppen. Dazu klicken Sie in der 3D-Ansicht eine Einheit an oder ziehen einen Rahmen um eine Fahrzeuggruppe, die nach einem weiteren Klick ins Gelände brav zum Zielort saust. Ob dabei auch Formationen möglich sein werden, steht noch in den Sternen; bisher sind lediglich Patrouillen-, Eskort- und Verteidigungsbefehle eingebaut.

Das 3D-Gelände wird voll ausgenutzt: Auf Hügeln postierte Artillerie feuert weit ins Tal hinein, Bodensenken dienen als Radardeckung, Lava- oder Gebirgsseen blockieren den Anmarsch. Felsbrücken überspannen Schluchten und bieten taktische Vorteile.

### Phaser-Pyromanen

An der Pyrotechnik wird nicht gespart – Schutzschilde von Bauwerken leuchten grell auf, wenn sie Phaserfeuer trifft, Photonengranaten sorgen für imposante Explosionen, deren grelles Licht auch Einheiten in der Nähe erhellt. Zerstörte Gebäude sacken langsam in sich zusammen, bevor eine Druckwelle ihre Kreise zieht. Wenn Sie Ihre Basis mit einer zusätzlichen Energieschild-Glocke geschützt haben, hält sie Beschuß länger stand – was Ihren stationären Torpedowerfern und Disruptortürmen mehr Zeit für die Abwehrschlacht verschafft.

Sie können das 3D-Gelände scrollen, drehen, zoomen und kippen – lediglich der Blick aus dem Cockpit eines Gleiters bleibt Ihnen verwehrt. Die 3D-Ansicht brauchen Sie nie zu verlassen, denn alle Menüs lassen sich Windowsartig am Rand ausfahren. Die Menüs sind grundsätzlich transparent und werden erst dann voll sichtbar, wenn Sie mit dem Mauszeiger drüberwandern – so wird das Sichtfeld nicht eingeeengt. Die Übersichtskarte läßt sich gar auf Bildschirmgröße aufblasen, dann schrumpft die 3D-Ansicht auf Fensterdimension.

### Flotte Bienen

Der Basisbau geht flott von der Hand: Das gewünschte Bauwerk aus dem Menü gefischt, in die Ebene geklickt, und schon summten Ihre sogenannten Baubienen los, um das Gebäude stückweise hochzuziehen. Anders als bei den bisherigen Genvertretern können Sie erstmalig genau beobachten, wie die Drohnen Material herbeischaffen, die Hülle stückweise zusammenschweißen, frische Stahlplatten heranholen und wirbelnd den Neubau umkreisen, bis er bezugsfertig ist.

Die Häuser der drei Fraktionen unterscheiden sich nur optisch, die Funktionen



Der klingonische Disruptorpanzer hat gegen den Metar (links) kaum eine Chance.

sind die gleichen. Dafür dürfen Sie die wichtigsten Anlagen drei- bis sechsmal upgraden. Nur eine maximal verbesserte klingonische Fahr-



Ein romulanischer **Offizier** verläßt mit seiner Crew ein Shuttle, um seinen neuen Posten anzutreten.

zeugfabrik stellt zum Beispiel deren gefürchtete schwere Disruptor-Artillerie her.

### Offizier an Bord

Eine wichtige Rolle spielen die Offiziere, die Sie in bestimmten Gebäuden und Fahrzeugen einsetzen können. Ein versierter Ingenieur im Konstruktionsgebäude sorgt beispielsweise dafür, daß die Baubienen flotter fliegen. Sie bekommen die Offiziere allerdings nur einmal

leibhaftig zu sehen. Nämlich dann, wenn sie mitsamt Crew aus einem Shuttle steigen und ins zugewiesene Bauwerk marschieren.

Richtig riskant wird das Offiziersleben, sobald er (oder sie) in einem Forschungsgleiter sitzt. So müssen Sie in einer Föderations-Mission einen medizinischen Scan an einer der Alien-Basen durchführen. Sie betrauen mit der Aufgabe einen Arzt, der während der Fahrt angegriffen

wird. Falls sein Gleiter dabei explodiert, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder hat er Glück und fällt nur für den aktuellen Einsatz aus – oder er kommt auf ewig in den **Star Trek**-Himmel.

Fähnrich-Nachschub gibt's zwar genug, doch der stammt frisch von der Schule und ist zunächst sehr unerfahren. Erst durch Training oder überstandene Missionen wird er effizienter. Sobald Sie eine Beam-Plattform errichtet ha-

ben, trudelt das Frischfleisch zügig ein. Verletzte Offiziere heilen im Basis-eigenen Krankenhaus schneller, vor allem, wenn dort ein erfahrener Arzt Dienst schiebt.

### Energie!

Neben den Offizieren brauchen Sie noch Mannschaften (leben in Wohnblöcken) und Energie, die von Generatoren erzeugt wird. Die sollten Sie unbedingt schützen, denn ohne Strom fallen die Schilde aus, Bauwerke stellen die Produktion ein, und Abwehrtürme müssen den Angriffen tatenlos zusehen.

Neue Bauten und Truppen benötigen bis zu sechs verschiedene Rohstoffe, die Sie in Minen abbauen. Wuselige Transportbienen schleppen die Ressourcen zu den Fabri-



Fleißige **Transportdrohnen** legen Rohstoff- und Metallcontainer fein säuberlich vor die Fabrik.

## Interview mit Trenton Webb

**GameStar** Warum habt ihr die **Star-Trek-Schlachten auf Planeten** verlegt?

**Webb** Zum einen wollten wir natürlich die Star-Trek-Lizenz mit dem beliebten Echtzeit-Strategiegenre verbinden. Zum anderen haben wir uns gefragt, wie die Planeten überhaupt erobert werden. In den Serien wechseln sie zwar oft den Besitzer, doch die eigentlichen Bodenkämpfe werden nicht gezeigt.

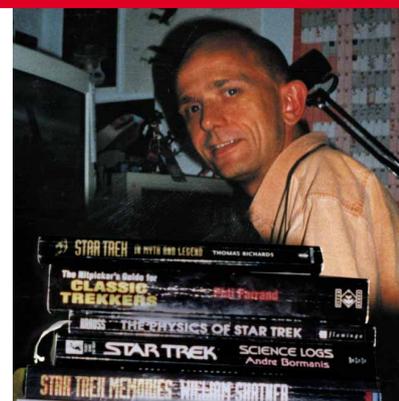
**GameStar** Woher habt ihr dann die Vorbilder für die Kampfeinheiten genommen, wenn sie in den Filmen und Serien gar nicht zu sehen sind?

**Webb** Star Trek hat eine riesige Fangemeinde, die ausgiebig über die Technik,

Philosophie und Historie debattiert. Im Internet gibt's zum Beispiel zahlreiche Newsgroups, die über die Machbarkeit des Warpantriebs debattieren. Und eben über die Bodentruppen: Wie sie aussehen könnten, ihre Bewaffnung, Schilde und so weiter. Wir haben uns die »realistischsten« Ideen rausgepickt und sie durch eigene Einfälle ergänzt.

**GameStar** Die Star-Trek-Lizenz hält ja der Filmgigant Paramount. Inwieweit haben euch die Studiobosse in die Entwicklung reingeredet? Sind das Kontroll-Freaks wie bei Lucasfilm?

**Webb** Dem Konzept hat Paramount sofort zugestimmt. Anschließend haben



Trenton Webb, Design-Manager bei Binary Asylum, hinter einem Stapel Fachliteratur.

wir die ersten Skizzen der Einheiten und Gebäude vorgelegt. Meistens gab's nur kleine Verbesserungsvorschläge. Nur ein Bauwerk wurde zunächst abgelehnt: Es sah angeblich wie ein »romulanisches Toilettenhäuschen« aus.

## Ins nächste Jahrtausend

New Worlds ist nicht der einzige Star-Trek-Titel, der in den nächsten Monaten erscheinen soll: Interplay bastelt mit der Lizenz zur »alten« Enterprise noch am Weltraumspiel **Klingon Academy**, dem Nachfolger von Starfleet Academy. Activision sicherte sich im Frühjahr die Spielrechte an Next Generation, Voyager, Deep Space Nine und der geheimnisumwitterten neuen Fernsehserie, die voraussichtlich ab 2001 ausgestrahlt wird. Bisher macht der 3D-Actiontitel **Voyager** dank Quake-3-Engine den besten Eindruck, gefolgt vom Echtzeit-Strategiespiel **Armada**, das im Weltraum angesiedelt ist. Das Action-Adventure **Insurrection** wurde kürzlich in **The Hidden Danger** umbenannt, weil es nicht mehr während, sondern nach dem Kinofilm Der Aufstand spielt. Von Simon&Schuster soll Anfang 2000 das 3D-Action-Adventure **Deep Space Nine** (mit Unreal-Engine) erscheinen, in dem Sie auf der gleichnamigen Raumstation kämpfen und rätseln.



In Activisions Echtzeit-Strategiespiel Armada kämpfen Sie mit Jean-Luc Picard im Weltraum.

ken, wo sie dann in Metalle umgewandelt werden.

### Einigkeit macht stark

Jede der drei Kampagnen wird neun umfangreiche Missionen enthalten. Meistens sind in einem Einsatz mehre-

re Siegbedingungen zu erfüllen. So müssen Sie unter ständigen Angriffen bestimmte Gebäude errichten, einen Alien-Tempel aufspüren, scannen und mit den erhaltenen Daten Ihre Basis heil erreichen, um dann Ihren Gegner zu vernichten. Wenn Sie sich für eine Kriegspartei entschieden haben, werden Sie deren Kampagne komplett durchspielen – ein ständiger Seitenwechsel wie bei **T.A. Kingdoms** ist zum Glück nicht vorgesehen.

Nur in den ersten Missionen kabbeln sich Föderation, Klingonen und Romulaner untereinander. Dann eint die drei eine große Gefahr, die das bekannte Universum vernichten könnte: Friedliche Aliens, die Taubat, berichten von einer äußerst aggressiven Rasse. Jene Metar und ihr Hilfsvolk, die Hubin, sind technologisch weit überlegen.

### Ansichtssache

Ungewöhnliche Wege schlägt **New Worlds** auch bei der Hintergrundgeschichte ein: Die drei Feldzüge erzählen ein und dieselbe Story aus der Sicht der jeweiligen Partei. Wenn Sie die Föderation durchgespielt haben und mit den Klingonen weitermachen, sehen Sie plötzlich alles mit anderen Augen: Die Taubat sind nicht mehr schutzbedürftige Wesen, sondern ag-



Ein Raumschiff im Tiefflug unterstützt die Bodentruppen bei der Abwehrschlacht. Steuern können Sie die Boliden allerdings nicht.

gressive Konkurrenten. Statt Kooperation ist ihre Vernichtung angesagt, Romulaner und Föderation haben gefälligst zu verschwinden. Doch bald schon merken auch die Klingonen, daß sie alleine gegen die Metar keine Chance haben. Dann müssen Sie beispielsweise eine schwache romulanische Basis gegen die Aliens verteidigen.

Sechs Multiplayer-Missionen sind geschickt in die Handlung eingewoben. Diese Einsätze spielen zwischen den Solo-Szenarios und picken sich jeweils einen Teil der Story heraus. Wenn Sie die Mehrspieler-Missionen solo bestehen wollen, spielt der Computer die anderen Parteien.

Design Manager Trenton Webb: »Wir haben die Story von New Worlds bewußt zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm angesiedelt. Denn in Star Trek 6 kommen sich Klingonen und Föderati-

on näher, die alte Feindschaft geht zu Ende.« Von der Enterprise oder ihrer Besatzung bekommen Sie allerdings nichts zu sehen.

Dafür greifen Ihnen in einigen Missionen Kriegsschiffe unter die Arme, so bombardiert ein riesiger romulanischer Warbird angreifende Metars, die angesichts des aus allen Rohren feuernden Kampfpotts plötzlich winzig wirken. Steuern können Sie die gescipteten Raumschiffe allerdings nicht. Und bald schon müssen Sie ganz auf die Luftunterstützung verzichten: In den Briefings erfahren Sie, daß die Metar die Schiffe reihenweise aus dem Orbit pusten. So wird eine klingonische Kriegsflotte aus 37 Kreuzern komplett vernichtet. Kirk-Fans können hingegen aufatmen – unser Covermotiv zeigt nicht die Enterprise, sondern ein Schwesterschiff... **MD**



Größere Gebäude sacken nach einer gewaltigen Explosion zusammen.

## Star Trek: New Worlds

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Interplay  
**Termin:** September '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Martin Deppe:** »Echtzeit-Strategie, schicke 3D-Grafik, interessante Story – New Worlds wird auch Star-Trek-Hassern gefallen. Mir haben's vor allem die elegant schwebenden Kampfgleiter und die wuselnden Bau-drohnen angetan. Wenn die Ansicht im fertigen Spiel noch etwas schneller dreht und zoomt, werde ich den Herbst liebend gern auf den Neuen Welten verbringen.«

## Die drei Kriegsparteien

# Freunde und Feinde

Föderation, Klingonen und Romulaner kämpfen mit völlig unterschiedlichen Taktiken – Diplomatie, roher Gewalt oder hinterhältiger List.

## Drei Rassen, drei Designstile



**Föderation:** Die Technik-Freaks setzen auf effiziente Offiziere, Forschung und grau-schwarze Einheiten im bekannten Shuttle-Look.



**Romulaner:** Sie schicken flinke und wendige Einheiten ins Rennen, Tarnmechanismen ermöglichen ihnen Überraschungsangriffe.



**Klingonen:** Funktionalität geht vor; die fliegenden Backsteine gewinnen zwar keinen Schönheitspreis, sind aber vollgepackt mit Feuerkraft.

Stellen Sie sich den Welt-raum mal als großes Klassenzimmer vor, in dem viele Schüler den harten Überlebenskampf des täglichen Unterrichts führen. Und jetzt unterteilen Sie die Schulklasse in drei Parteien: Die erste ist vor allem neugierig und hilfsbereit. Sie zeigt verirrt den ABC-Schützen den Weg in ihr Klassenzimmer, trägt stets adrett gebügelte Schuluniformen und nennt sich »Föderation«. Die zweite Gruppe besteht aus wüsten Raufbolden, denen Ehre über alles geht: Ein Mitglied dieser Gang stellt sich seinem neuen Lehrer nicht einfach als Gunnar Lott vor, sondern mit möglichst tiefer Stimme als »Gun'nar, Sohn des Lo'tt!« Gun'nar ist nämlich ein »Klingone«. Vertreter der dritten Partei kennen wir alle: Arrogante, hinterhältige Strebertypen, immer nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht – die »Romulaner«.

## Drei Ziele, drei Wege

In *New Worlds* unterscheiden sich sowohl die Missionsziele als auch die Taktiken, mit denen eine Fraktion sie angeht. Das wird am besten anhand einer Beispielmision deutlich: In einem der Multiplayer-Szenarios halten die Alien-Metars in ihrer Basis einige Offiziere der Sternenflotte als Geisel. Neben dem Gefängnis birgt ein Tempel ein Artefakt, auf das

die Romulaner scharf sind. Und die gesamte Basis bedroht die Klingonen, die in der Nähe einen Vorposten errichtet haben. Die Aufträge: Auf Seiten der Föderation sollen Sie die Gefangenen befreien, als Romulaner das Artefakt im Tempel scannen, und als Klingone müssen Sie die Metar-Basis in Schutt und Asche legen. Also trifft sich alles fröhlich in der Mitte...

## Föderation: schnelle Helfershelfer



Die Föderation hat die besten Schilde und Offiziere. Die Schilde halten am längsten und laden sich am schnellsten wieder auf. Die guten Offiziere bringen handfeste wirtschaftliche Vorteile, denn Rohstoffe werden schneller aufgespürt, abgebaut und weiterverarbeitet.

Wenn Sie in der oben beschriebenen Mission die Föderation spielen, müssen Sie mit einem leichtbewaffneten Transporter blitzschnell direkt an das Gefängnis heran, um die Geiseln an Bord zu nehmen. Währenddessen beschäftigen Ihre flinken Phasernpanzer die Abwehrtürme und Verteidiger der Metar.



Die Föderation setzt auf **Überraschungsangriffe** mit flinken Phaserpanzern und leichter Artillerie, die schnell produziert ist.

Falls Sie vor Ihrer Befreiungsaktion die verbündeten Taubat aufgesucht haben, unterstützen diese sie mit ihren leichten Einheiten. Genauso flott wie der Anmarsch muß die Flucht zur Föderationsbasis ablaufen: Verfolgt von den überlegenen Metar-Gleitern dürfen Sie sich nicht auf größere Rückzugsgefechte einlassen – ihre Einheiten wären chancenlos. Damit der Transporter mit den Offizieren unter allen Umständen sein Ziel erreicht, kommt der Föderations-typische Heldenmut zum Einsatz – ein Teil Ihrer Eskorte opfert sich, um die Verfolger aufzuhalten.

### Klingonen: mit der Brechstange



Als Klingone bringen Sie die bestbewaffneten Einheiten ins Spiel, denn ihre Disruptoren haben die höchste Durchschlagskraft. Dafür sind Klingon-Truppen relativ langsam, bei der Produktion haben sie ebenfalls Nachteile.

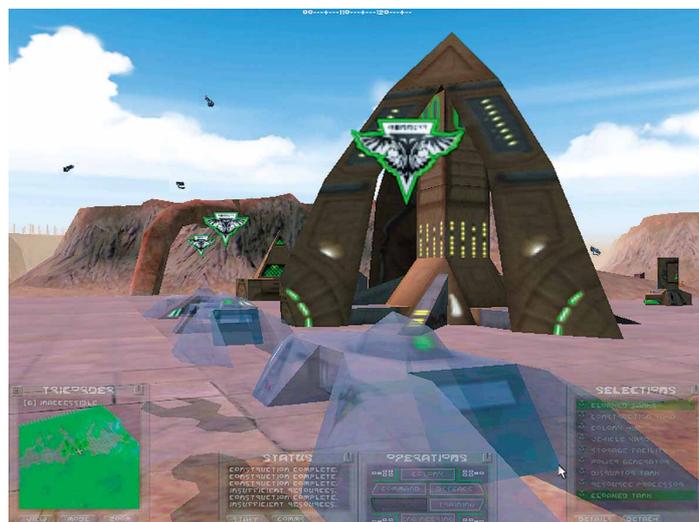
In unserem Beispiel genießen sie allerdings einen entscheidenden Bonus: Ihre mobile Photonen-Artillerie

sen die Gegner überall Scouts haben und eine schnelle Eingreiftruppe bereithalten. In unserem Beispielszenario ist also Versteckspielen angesagt. Geschickt müssen wir feindlichen Patrouillen ausweichen, uns um Abwehrtürme herumzögeln und an den Zieltempel heranpirschen. Dort wird's ernst – sobald wir den Scan-Button anklicken, stürzt sich die halbe Metar-Armee auf unsere Panzer. Beim Rückzug zur Station können wir aber unseren Stoßtrupp wieder tarnen und die angeknabberten Schilde unterwegs aufladen. **MD**

feuert weiter als die Abwehrtürme der Metar. Wenn Sie die Geschütze noch auf einem nahegelegenen Hügel plazieren, schlagen ihre Geschosse tief in der feindlichen Basis ein. Ihre schweren Disruptoren-Panzer blocken Gegenangriffe ab, indem sie die Zugänge zum Hügel besetzen. Ein mobiler Schildgenerator legt derweil eine zusätzliche Schutzglocke über ihre Kampfseinheiten.

Doch die Metar lassen sich einen solch brachialen Angriff nicht gefallen und sind clever genug, um derweil Ihre Basis unter Feuer zu nehmen. Wenn Sie zu we-

klingonischen tarnt ihre Cloak-Technologie nicht nur Raumschiffe, sondern auch einige Panzertypen und bewaffnete Transporter. Solange diese getarnten Truppen nicht zu nahe an eine feindliche Einheit herankommen, bleiben sie unsichtbar. Die Sache hat allerdings einen Haken: Sobald Sie das Feuer eröffnen oder einen Scan starten, entarnen sich Ihre Vehikel. Und sind dann wegen ihrer schwachen Schilde äußerst verwundbar. Romulaner lieben deshalb die Hit-and-run-Taktik – getarnt anschleichen, zuschlagen, verschwinden. Um dagegen anzukommen, müs-



Romulanische Cloak-Panzer schleichen sich an die Front. Damit Sie die Einheiten nicht aus versehen aus den Augen verlieren, werden sie **transparent** dargestellt.

nige stationäre Photonenwerfer oder Disruptortürme gebaut und auf Abwehrtruppen verzichtet haben, kann Ihre Mission schnell scheitern.

### Romulaner: List und Tücke



Die Romulaner haben die schnellsten Einheiten in **New Worlds**. Im Gegensatz zur



Die klingonische **Photonen-Artillerie** hat die höchste Durchschlagskraft.