

## Neubauten in der Neutralen Zone

# Star Trek: New

Von den unendlichen Weiten auf den Boden der Tatsachen: Das erste Star-Trek-Spiel ohne Weltraum-Schauplatz reichert seine Planeteneroberung mit 3D-Budenzauber und sorgfältigem Basis-Management an.

Mitten in der Neutralen Zone sollte man weder parken, rauchen, noch geheime Waffen testen. Letzteres konnten sich die Romulaner allerdings nicht verkneifen. Das Projekt »Shiva« der Cloaking-Schlawiner verursacht im Jahre 2263 einen lästigen Raum-Zeit-Kollaps, der eine Schar rohstoffreicher Planeten in den Alpha-Quadranten kegelt. Sofort geht die Balgerei um die Sternenschätzchen los. Die Romulaner waren schließlich zuerst da, die Föderation will verängstigte Ureinwohner beschützen, und die Klingonenkrieger sind generell mit von der Partie, wenn es irgendwo etwas zu plündern gibt.

## Treffen der Fraktionen

Drei Völker, viele Planeten, territoriale Streitigkeiten: **New Worlds** ist das erste **Star Trek**-Spiel, bei dem handfeste Planeteneroberung im



Die Passage über diese Schlucht ist bewacht, aber unsere klingonische Übermacht wird siegen.

Stil eines Echtzeit-Strategiespiels serviert wird. Bei einer Präsentation in den Paramount-Studios in Hollywood konnten wir eine taufrische Alpha-Version anspielen.

Als Stützpunkt-Obermacker befehlen Sie einen Stab von Offizieren, die im Laufe der Missionen Erfahrung gewinnen. Kommt Ihr erfahrener Ingenieur bei einem Gefecht ums Leben, erhalten Sie zwar Ersatz. Doch der neue Offizier stammt frisch von der Akademie; Ihre Produktion verliert den Effizienzbonus,

für den der just verschiedene Veteran gesorgt hatte.

## 3D-Eroberung

Wow-Faktor 10 erreicht auf alle Fälle die 3D-Engine, die erheblich rassistischer wirkt als die genreüblichen starren Iso-Landkarten. Sie können stufenlos ins Geschehen rein- und rauszoomen. Eine Übersicht, die links unten eingeblendet wird, lässt sich auch auf Bildschirmgröße aufblasen; im Gegenzug wandert dann die 3D-Ansicht brav ins Fensterchen.

Lasergefechte und Explosionen werden dank 3D-Kartenunterstützung mit feinen Lichteffekten veredelt. Das dreidimensionale Planeten-



Dank 3D-Kartenunterstützung wird jede Einheitenvernichtung zur **Spezialeffekte**-Fiesta.



Andere Planeten, anderes **Klima**: Am Horizont dieser Welt zucken dramatische Blitze.

# Worlds



Die Menüs am unteren Bildrand können Sie ein- und ausklappen. Die **Tricorder-Karte** läßt sich auch bildschirmfüllend aufblasen.



Diese **Romulaner** pirschen sich (noch ungetarnt) an eine Basis heran.

terrain können Sie auch zur Tarnung nutzen: Anmutig wuseln Ihre Gleiter um Bäume herum oder lauern in einer Talsohle, um den Feind zu überraschen. Doch schon die nächste Mission kann auf einer ebenso flachen wie vegetationsarmen Eiswelt spielen, wo in Sachen Deckung nicht viel zu holen ist.

## Erz auf Reisen

Bei all dem hübschen 3D-Glitzer dürfen die spielerischen Butter-und-Brot-Tugenden jedes wackeren Echt-

zeit-Schinkens nicht fehlen. Sie bauen Ihren Stützpunkt aus, errichten Fabriken sowie Verteidigungsanlagen und produzieren unterschiedliche Einheiten. Für all die schönen Schwebepanzer und Truppentransporter brauchen Sie Rohstoffe. Zwar können Sie aus dem Boden gut sichtbare Erzvorkommen plündern, aber zur Errichtung komplexerer Vehikel sind edlere Metalle nötig, die erst einmal erzeugt werden müssen. Das daraus resultierende Ressourcen-Rumgekarre wird

minutiös simuliert: Kleine Karawanen pendeln putzig zwischen Minen, Fabriken und Produktionsstätten.

Liebe zum Detail ist auch bei Konstruktionen und Kämpfen erkennbar. Sobald ein Bauauftrag gegeben wurde, huschen bemannte Roboter kapseln zu den Raffinerien, holen sich dort die benötigten Baumaterialien ab und setzen sie Stück für Stück zusammen. Wenn Sie einen Trupp gepanzerter Gleiter mit Photonen-Bewaffnung auf den Feind hetzen, können Sie im »Playbook« die gewünschte Taktik, etwa »Flankenangriff«, wählen.

## Geistertruppen

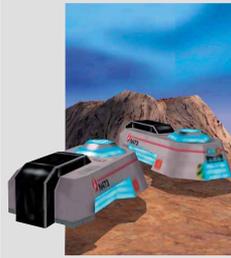
Romulanische Wertarbeit beschert uns Cloak-Technologie, die vor feindlicher Entdeckung schützt. Damit man als Spieler nicht seine Einheiten verlegt (»Wo waren gleich wieder meine unsichtbaren Panzer...?«), sind die eigenen Cloak-Units als transparente Geistervehikel sichtbar. Zur typischen **Star Trek**-Technologie gehören auch Schilde; Sie können Ihren gesamten Stützpunkt mit einer Energie-Käseglocke schützen.

Drei Kampagnen mit insgesamt 40 Missionen erzählen die Story jeweils aus

## Die drei Fraktionen

### Föderation

Die föderierte Menschheit ist wohlgezogen, handelt politisch korrekt und vergißt nie den Muttertag. Auf dem militärischen Sektor mag die Föderation etwas zurückhaltend sein, aber bei wissenschaftlichen Forschungen ist sie gegenüber ihren Rivalen im Vorteil.



### Klingonen

Die Kämpfer halten sich nicht mit pazifistischem Getrödel auf – wer zuerst schießt, lacht am besten. Die rauen Krieger kommandieren brachiale Kampfverbände mit Disruptor-Waffen. Klingonen legen Wert auf Ehre, Abschüsse unbewaffneter Zivilisten sind verpönt.



### Romulaner

Das Motto dieser Pragmatiker: Hauptsache gewonnen – nach dem »wie« fragt morgen kein Romulaner mehr (Ähnlichkeiten mit der Fußball-Nationalmannschaft sind rein zufällig). Dank Cloak-Technologie werden Einheiten getarnt. Im Gegenzug ist die Produktion etwas lahm.



der Sicht der drei Fraktionen. Gegen Ende haben sich alle relativ lieb: Föderation, Klingonen und Romulaner entdecken einen mächtigen neuen Feind, was eine Zwangsalianz nahelegt. **HL**

## Star Trek: New Worlds

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel **Hersteller:** Interplay  
**Termin:** 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Beeindruckende 3D-Engine, vernünftige spielerische Ansätze – und die Star-Trek-Lizenz schadet sicher nicht. Diese pompöse Planetenbesetzung könnte selbst getreuen Tiberian-Sun-Erwartern mehr als einen neugierigen Seitenblick entlocken.«