

Picard Reloaded

Star Trek Elite Force 2

Feuergefechte auf der Enterprise, genmanipulierte Monster und ein charismatischer Captain – als föderierter Elitesoldat erwarten Sie viele Rätsel und handfeste Action.



Auf CD:
Video-Special
Auf DVD:
Interaktiver Test
Auf »ab-16«:
härtere Fassung
Auf »ab-18«:
noch härtere Fassung

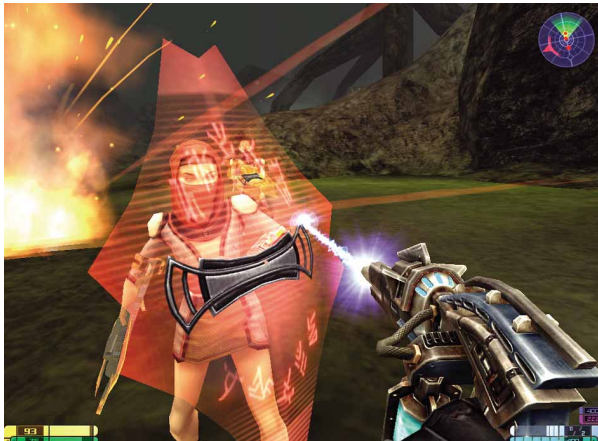
Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

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

Facts

- 11 Abschnitte
- 8 Team-Mitglieder
- 24 Gegner-typen
- 13 Waffen
- 16 Multiplayer-Levels
- 3 Original-TV-Darsteller



Die humanoide Rasse der **Idryll** steht in Verbindung mit den Gen-Monstern.

So richtig punkten kann die Sternenflotte kaum in Sachen psychologische Kriegsführung. Föderierte Offiziere haben oft eher schmale Schultern und – von den ewigen Spätschichten auf der Schiffsbrücke – ein krummes Kreuz. Aliens dagegen sind dicke Biester mit scharfen Krallen und Zähnen und einem Atem, der gegen alle stellare Chemiewaffengesetze verstößt. Das alles weiß auch Cap-

tain Picard. Und holt deshalb im Ego-Shooter **Star Trek: Elite Force 2** eine Eingreifgruppe an Bord, die mehr Eindruck schindet: das Hazard Team. Als dessen Anführer Alexander Munro verteidigen Sie die Enterprise-E gegen außerirdische Invasoren und bekämpfen bei Außenmissionen Monster aller Art. In dem Spiel von Ritual Entertainment (**Fakk 2**) dreht sich alles um eine galaxisweite Verschwö-



In einer Sequenz kämpfen Sie mit Glatzkopf **Picard** auf der Enterprise-Brücke.

rung. Gentechnisch manipulierte Rieseninsekten tauchen nahe der Neutralen Zone auf. Wer steckt dahinter – wollen womöglich die Romulaner ihren Machtbereich ausdehnen?

Das unentdeckte Land

Im Spielverlauf kommen Sie viel rum im Universum. Der erste Einsatz steigt noch im Delta-Quadranten; für die Voyager kämpfen Sie dort in einem Borg-Schiff. Später besuchen Sie die USS Dallas, die stark beschädigt im All treibt, lernen die Ruinen einer alten Zivilisation kennen und schleichen über einen Sumpfplaneten. Das Spiel basiert wie der Vorgänger auf der **Quake 3**-Engine, allerdings setzen die Programmierer diesmal mehr Polygone ein – sichtbar vor allem bei den detailreicheren Borg-Umgebungen. Insgesamt geht's aber recht farbarm zu; vor allem in den Außengebieten agieren stets graubraune Figuren unter einem dunklen Himmel in düsteren Felsschluchten. Die Story wird von Zwischensequenzen in der 3D-Engine erzählt, die etwas langatmig inszeniert sind.

Kämpfen und knobeln

Gleich nach der ersten Mission wird Picard auf Sie aufmerksam, und Sie landen auf der Enterprise-E. Elf umfangreiche Einsätze warten insgesamt auf Sie; die Gesamtspielzeit ist deutlich länger als beim arg kurzen Vorgänger, liegt aber auch für Einsteiger kaum über 15 Stunden. An Bord einer attraxianischen Raumstation verteidigen Sie einen Trupp Aliens minutenlang gegen immer neue anstürmende Monster. Im Maschinenraum der Enterprise wehren Sie Angreifer ab, die den Warp Kern in die Luft jagen wollen. Und beim Besuch in einer Ferenghi-Bar kloppen Sie sich sogar mit dem Türsteher. Gelegentlich lässt Munro den



Auf dem Planeten Tolochon 2 legen Sie sich mit **romulanischen Elitesoldaten** und deren Energiespieß an.



Oft wählen Sie in **Dialogen** aus mehreren Antworten.



Der »Vierbein«-Exomorph schleudert gleich mehrere **Energiekugeln** in Ihre Richtung, danach schaltet das Biest seinen Schutzschild an und lässt Ihre Geschosse an sich abprallen. (1024x768)

Schießprügel stecken, etwa dann, wenn er mit Tricorder und Geschick Fallen überwindet. Oder überflüssige Puzzles löst: Immer wieder müssen Sie über Schalterrätselfn brüten und bei-

spielsweise in einer 2D-Ansicht komplizierte Leitungen um Sicherungen herum verlegen. Gelegentliche Multiple-Choice-Dialoge sind problemlos, weil Sie in denen immer weiterkommen.

Erster Kontakt

Wenn Sie mit dem Lasergewehr im Anschlag durch **Elite Force 2** laufen, ist vor allem mit einer Gefahr zu rechnen: den fiesen Exo-

morphen. Die meiste Zeit kämpfen Sie gegen diese gentechnisch manipulierten Bestien. Die treten in mehreren Größenordnungen auf: Kniehohe Ausgaben greifen im Rudel aus fünf bis zehn Bies-tern an. Voluminösere Versionen haben besondere Tricks auf Lager: Ein »Stalker« etwa kann sich unsichtbar machen; von einer Unterart namens »Vierbein« prallen Geschosse ab; der »Com-

Technik-Check

Auflösung

Star Trek: Elite Force 2 reagiert in der Performance stark auf eine veränderte Auflösung. Da zwischen 640x480 und 1600x1200 alle Einstellungen möglich sind, lässt sich das Spiel auf diesem Weg an fast jedes System anpassen. Das ist ideal für »Normalo-PCs« ohne brandneue 3D-Grafikkarte.

RAM/Festplatte

Auf Ihrer Festplatte beansprucht Elite Force 2 circa 1,3 GByte an Speicherplatz. Zusätzlich sollten Sie 200 MByte für die Auslagerungsdatei und etwa vier bis fünf MByte pro Savegame kalkulieren. Ab 128 MByte RAM treten Sie auf der Enterprise an, 256 MByte benötigen Sie für durchweg ruckelfreien Spielgenuss mit kurzen Ladezeiten.

Tuning-Tipps

- 1 Die größten Performance-Sprünge machen Sie mit dem Herabsetzen der Texturqualität. Bei niedriger Einstellung sind die Texturen aber extrem verwaschen.
- 2 Schalten Sie die Schatten auf »einfach« oder am besten gleich ganz ab – der rechenintensive »Schablonen«-Modus reduziert sogar die Grafikqualität.
- 3 Bei niedrigen Framerates wirkt das Umstellen auf »Vertex-Lighting« wahre Geschwindigkeits-Wunder. Die Optik der Levels leidet dabei jedoch sichtbar.
- 4 Kurven- und Oberflächendetails brauchen kaum Rechenleistung, ein Abschalten mindert die visuelle Qualität aber drastisch. Besser aktiviert lassen! **FG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GFX 5800 Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480x16 Min. Details										
	800x600x32 Max. Details										
800 MHz	800x600x32 Min. Details										
	1024x768x32 Max. Details										
1.000 MHz	1024x768x32 Min. Details										
	1280x1024x32 Max. Details										
1.200 MHz	1280x1024x32 Min. Details										
	1600x1200x32 Max. Details										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Florian Stangl



Hurra, ich flieg mit Picard!

Was für ein Glück, ich flieg mit Jean-Luc – als Fan der Next-Generation-Enterprise gefallen mir Szenario und Atmosphäre von Elite Force

2 besser als im Vorgänger. Auch am Missionsdesign an sich und der deutlich verbesserten KI habe ich nichts zu meckern. Einzig die teils nervigen Schalter-Such-Rätsel unterbrechen den actionlastigen Spielfluss unnötig.

Obwohl Elite Force 2 mehr Spieldauer bietet als der ultrakurze Teil 1, kann ich die Wertungs-Warpstufe nicht erhöhen. Im Gegenteil: Die austauschbaren Monster-Aliens gehen mir schnell auf den Zeiger. Die hätten in x-beliebige andere Spiele gepasst, nicht aber ins Star-Trek-Universum.



In der *Enterprise* wehren Sie eine Invasion von Außerirdischen ab.

mander« fliegt durch die Luft. Die Exomorphe sind teils gut animiert, wirken aber etwas austauschbar und passen nicht so recht ins *Star Trek*-Universum.

Zusätzlich bekommen Sie es regelmäßig mit Oberbossen zu tun, etwa einer neuen Art von Borg, einem stählernen Kampfkran oder einem Wasserdrachen. Außerdem laufen Ihnen ein paar bekannte Rassen vor die Flinte – anfangs Borg, später Klingonen und vor allem Romulaner.

Galaktische Liebe

Einen Teil der Missionen verbringen Sie in Begleitung von Kollegen. An Ihrer Seite ballern abwechselnd (computergesteuert) der blauhäutige Chell oder die hübsche Telsia. Wie in Teil 1 agieren die Kameraden selbstständig, was dank ausgefeilter Skripts und guter KI erneut problemlos klappt. Der Anteil an Gruppenkämpfen ist jedoch niedriger als im Vorgänger. Mit Telsia – wahlweise mit einer hübschen Forscherin – kommt es in einer Nebenhandlung übrigens zu einer Liebesbeziehung.

An TV-Prominenz spart das Programm: Lediglich Captain Picard, Reginald Barclay sowie *Voyager*-Sicherheitsoffizier Tuvok haben es aus den Fernsehserien ins Spiel geschafft – Data, Worf und der ganze Rest fehlen.

Bessere Bewaffnung

Den Phaser haben Sie immer mit dabei – aber eigentlich ist der ziemlich überflüssig. Schließlich finden Sie im Spielverlauf zwölf Kampfgeräte, die mehr Spaß machen und effektvoller arbeiten. So jagen Sie Feinde per Granatwerfer in die Luft oder stürzen sich mit dem Strom schießenden Bogenwerfer auf gegnerische Ganoven. Ein Scharfschützengewehr befindet sich in der Waffenkammer, ebenso mehrere Energie-Panzerfäuste mit dezent unterschiedlich wirkenden Geschossen. Gewisse Obergerne reagieren auf bestimmte Munitionsarten empfindlicher, was Sie durch Ausprobieren feststellen. Man-



Gemeinsam mit einem Teamkollegen erlegen Sie einen kleinen *Exomorph*.

che Knarren haben auf der zweiten Maustaste einen alternativen Feuermodus; das Sturmgewehr etwa spuckt dann einen fetten Batzen blauer Energie aus.

Death im Holodeck

In Sachen Multiplayer gibt's neben Deathmatch und Capture-the-Flag auch einen Modus namens Bombenentschärfung. Zwei Teams kämpfen darum, eine Sprengladung in Besitz zu bringen und an einer Station zu

entschärfen – nett, aber wenig aufregend. Wer alleine üben will, tritt gegen clever agierende KI-Bots an.

Activision veröffentlicht hierzulande eine lokalisierte Version. Für Picard und Tuvok hat der Publisher die TV-Synchronsprecher engagiert; Alex Munro bekam die gleiche Stimme wie im Vorgänger. Inhaltlich bleibt ohnehin alles gleich, auch die US-Version zeigt weder Blut noch Splatter-Effekte. **PS**

Peter Steinlechner



Elite-Spaß

Endlich – ein Ego-Shooter auf der Enterprise! Allein wegen einiger spannend inszenierter Gefechte in den Schiffsgängen oder auf der legendären Brücke

macht mir *Star Trek: Elite Force 2* Spaß. Aber auch die restlichen Missionen sind packend, immer wieder passiert was Überraschendes. Da kracht ein Riesenmonster von der Decke und lädt zum heißen Duell. Und nur wenig später muss ich mich durch ein Tal mit Scharfschützen vorantasten. Die Story wird zwar teilweise ein wenig langatmig erzählt, gewinnt aber gegen Ende an Fahrt – ich will unbedingt wissen, wie es ausgeht.

Einheiten-Einerlei

Ärgerlich finde ich, dass ich die meiste Zeit gegen austauschbare Insekten-Monster kämpfe. Zum einen passen die schlecht in die *Trek*-Welt. Zum anderen existieren im *Star-Trek*-Szenario mehr als genug interessante Alien-Fieslinge. Warum etwa gibt's gerade mal eine Handvoll Missionen, in denen ich gegen Romulaner antrete? Richtig nervig sind die »Puzzles«, die in dieser Art von Spiel schlicht nichts zu suchen haben! Doch *Elite Force 2* hat (siehe oben) seine Stärken – auch Nicht-Trekker können zugreifen.

Star Trek: Elite Force 2

Ego-Shooter



Publisher: Activision, (0190) 510 055
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch
 Release (D): 20.6.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannende Missionen
- computergesteuerte Kameraden
- viel Atmosphäre
- effektvolle Waffen
- überzeugende Gegner-KI

Kontra

- unspektakuläre, unpassende Gegner
- oft nervige Rätsel
- teils langatmige Zwischensequenzen
- stellenweise triste Grafik

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Bombenentschärfung, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,2 GHz 512 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Radeon-9800-Karte

ALTERNATIVEN

Unreal 2 (89%, GS 03/03)
 Bessere Grafik, coolere Waffen, spannendere Missionen. Nur bei der Atmosphäre hapert es etwas.
Jedi Knight 2 (88%, GS 05/02)
 Schöner Levels, spannendere Missionen, die Macht und packende Lichtschwert-Kämpfe.

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieletiefe:		Befriedigend
Multiplayer:		Befriedigend

Guter Ego-Shooter mit spannenden Team-Kämpfen.

