

Picard bittet an Bord

Star Trek Elite Force 2

Der Kampf gegen die Borg und andere Bösewichter geht auf dem föderierten Flaggschiff weiter – der Enterprise-E.



Seinen ersten wichtigen Einsatz hat der Eliteoffizier Alexander Munroe bereits hinter sich. Mitte 2000 war es, als er in **Star Trek: Voyager** in einem galaktischen Bermudadreieck mit Phaser und Raketenwerfer eine außerirdische Armee in Grund und Boden ballerte. Demnächst muss er sich einer neuen Bewährungsprobe stellen: Im Auftrag von Activision bastelt Ritual Entertainment (**Falk 2**) am Ego-Shooter **Elite Force 2**. Darin schlüpfen Sie erneut in die Rolle des Mr. Munroe, befinden sich mit ihm allerdings nur ganz zu Beginn auf der Voyager. Denn anschließend versetzt die Sternenflotte Sie an die Akademie nach San Francisco, wo Sie sich bei Vorlesungen langweilen. Bis ein alter **Trek**-Prominenter auf ihn aufmerksam wird: Captain

Jean-Luc Picard höchstpersönlich bittet Sie an Bord der Enterprise-E. Natürlich gerät auch das föderierte Flaggschiff rasch in Schwierigkeiten, und entsprechend schnell befinden Sie sich in Gefechten mit Romulanern, Klingonen, den Borg sowie zwei neuen außerirdischen Rassen.

Neues Spielzeug

Für spielerische Innovationen soll vor allem der brandneue Tricorder sorgen – übrigens das gleiche Modell, das im nächsten **Star Trek**-Film **Nemesis** seine Premiere feiern wird. Mit dem Hightech-Apparat lassen sich der Umgebung wesentlich mehr Informationen entlocken als bislang, etwa Hinweise auf Geheimgänge. Nebenbei zeigt das Gerät am Bildschirmrand auf einer Art Radar-Karte an, wo die

nächste außerirdische Bestie auf ein Opfer lauert.

Auch die computergesteuerten Teamkameraden werden kräftig überarbeitet. Einerseits sollen die künftig deutlich schlauer agieren, andererseits sind die Offiziere anfälliger gegen Treffer. Wenn Sie sich nicht um Ihre Kollegen kümmern, beißen die viel schneller ins Gras. Das kann nach aktueller Planung sogar Auswirkungen auf Folge-Missionen haben. Wenn etwa nur eine bestimmte Figur eine spezielle Art Computerterminal bedienen kann, stehen Sie womöglich vor einer nicht zu öffnenden Waffenkammer – wobei sichergestellt sein soll, dass die Missionsziele trotzdem zu erfüllen sind.

Longe Levels

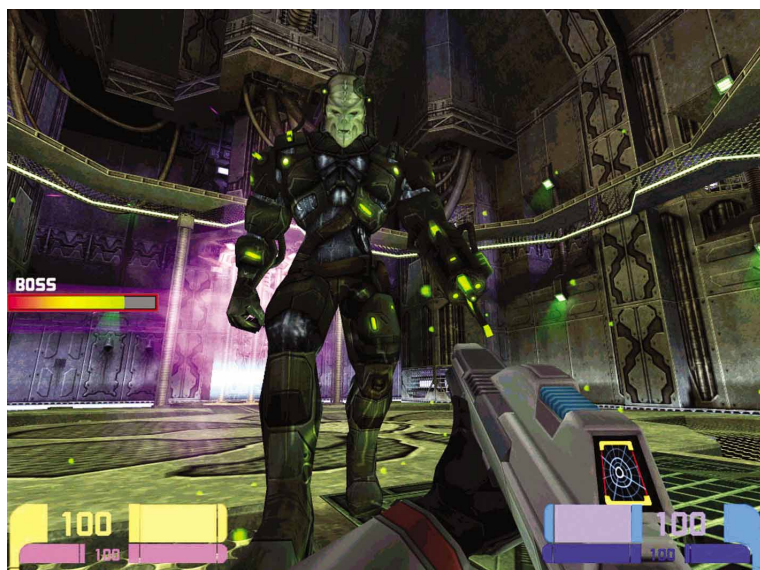
Die Entwickler planen zwölf umfangreiche Levels, ein Großteil spielt auf Raumschiffen. So kämpfen Sie erneut in Borg-Würfeln, sind aber auch in der

Voyager unterwegs und können ebenso die Enterprise erkunden, von »Zehn Vorne« bis zur Kommandobrücke. Außerdem kämpfen Sie auf einem Wüstenplaneten, in einer gewaltigen Alienstadt sowie Sumpf- und Eisumgebungen; für die Grafik



Massenhaft Feinde, viele schwer bewaffnete Kämpfer auf Ihrer Seite – da sind effektvolle **Gefechte** fast garantiert.

ist die **Quake 3**-Engine zuständig. Den größten Kritikpunkt vieler Spieler am Vorgänger will Activision übrigens berücksichtigen: **Elite Force 2** soll deutlich mehr Spielzeit bieten als der arg kurze Vorgänger. Auch ein umfangreicher Multiplayer-Modus mit Bot-Unterstützung ist wieder vorgesehen. **PS**



Ein Energiebalken zeigt an, wie lange Sie noch auf den riesigen **Borg-Zwischengegner** ballern müssen.

Star Trek: Elite Force 2

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Ritual Entert.
Termin: 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Bewährte Ideen wie die erstklassige KI-Kameradenbegleitung bleiben in Elite Force 2 erhalten, und das Ganze wird länger als der Vorgänger – prima. Ich freue mich schon auf das Treffen mit Picard.«