

Schießereien im Delta-Quadranten

# Star Trek Voyager



Heiße Action und kühle Blondinen: Als föderierter Sicherheitsoffizier stecken Sie in einer Dimensionsfalle, aus der nur ein Weg hinausführt – Kampf.



Auf Demo-CD:  
Video-Trailer

Es gibt Augenblicke, da greift auch der gutmütigste Sternenflotten-Angehörige zum Phaser oder zu richtig großkalibrigen Kampfgeräten. Da pfeift er auf die Diplomatie, vergisst jede Vorschrift und mutiert vom freundlichen Offizier zum gnadenlo-

sen Krieger. Auslöser für derart unföderiertes Verhalten sind wahlweise schlimme Teleporter-Unfälle, Gestaltwandelnde Außerirdische – oder wie im 3D-Actionspiel **Star Trek: Voyager** eine Dimensionsfalle. In der steckt das einsame Raumschiff

Voyager mit Maschinenschaden fest. Ihr Job: Steigen Sie in der Rolle des jungen Fähnrichs Alexander Munro in andere, ebenfalls gefangene Raumschiffe ein. Besorgen Sie dort Ersatzteile. Und finden Sie heraus, wer die intergalakti-

sche Falle ausgelegt hat. Dabei sind Sie in der Ich-Perspektive nicht allein unterwegs. In den meisten Missionen haben Sie einen Trupp von anderen Sicherheitsoffizieren bei sich, die Ihnen



Klingonen haben sich in die Frachträume teleportiert und wollen die Voyager zerstören.



computergesteuert folgen, Sie im Kampf unterstützen und mit deren Dialogen die Handlung vorangetrieben wird.

### Trek mit 3D-Glanz

Derzeit existiert nur eine frühe Alpha-Version des Spiels. Die konnten wir ausführlich anspielen, alle Waffen ausprobieren und uns ein paar heftige Schießereien mit ersten Gegnern liefern. Grafisch hat das Programm alle Chancen, bei seiner Veröffentlichung eines der schönsten 3D-Actionspiele zu sein – kein Wunder, schließlich kommt zum ersten Mal die **Quake 3-Engine** in einem Solotitel zum Einsatz. Sie marschieren durch enge Borg-Gänge mit blinkenden Computerterminals. Wenig später tapsen Sie mit Ihrem Trupp durch die türkisenen, natürlich gerundeten Hallen einer bislang unbekannten Alien-Rasse, um sich in der nächsten Mission



Sogar die **Löcher** im Boden des außerirdischen Schiffs sind rund – dank Quake-3-Engine.



Andere **Crewmitglieder** gehen automatisch in Deckung, Sie selbst können sich aufs Kämpfen konzentrieren.

über scheinbar endlos tiefen Gängen im Kampf mit Wachdrohnen wiederzufinden.

Auch die Waffeneffekte überzeugen jetzt schon: Es gibt zehn Kampfgeräte, jedes hat im Stil von **Unreal Tournament** zwei unterschiedliche Schussmodi. Abgesehen vom **Star Trek**-Phaser mit seinem schnarchigen Energiestrahler gibt's auch ein paar deftige Kawumm-Modelle. Die liefern farbenprächtigen Explosionen und unterscheiden sich in der Funktionsweise so gut wie gar nicht von genretypischen Raketen- oder Granatwerfern.



Auf dem Bird of Prey dürfen Sie den schlafenden **Klingonen** nicht wecken.

### Schwerelos im All

**Voyager** spielt sich wie ein klassischer Ego-Shooter, setzt aber auf deutlich abwechslungsreichere Missionen: Beispielsweise bringt Tom Paris uns zusammen mit ein paar computergesteuerten Sicherheitsoffizieren zu einem Hangar. Dann übernehmen wir wieder die Kontrolle. Sauerstoff ist vorhanden, aber die Schwerkraftsysteme sind defekt – also trägt jeder Hüpfper uns mehrere Meter in der dünnen Luft empor. Ein Crewmitglied öffnet per Tricorder die Tore. Dann ballern wir uns mit dem Team gegen Widerstand von Robotern bis zur Kommandozentrale vor. Bis dorthin sind die Kameraden uns automatisch gefolgt und haben vorsichtig mitgekämpft. Auf der Brücke angekommen, teilt das Team sich auf. Ein Begleiter macht sich am Bordcomputer zu schaffen, einer zapft die Datenbank an – und wir sorgen mit dem Phaser in der Hand dafür, dass plötzlich auftauchende Maschinenkrieger nicht allzu viel Unheil stiften.



Zu **Missionsbeginn** fliegt Tom Paris Sie zum Einsatzort, dort nehmen Ihre Leute in einer **Zwischensequenz** die Helme ab, dann arbeitet Ihr **Team** sich voran.



## Wussten Sie ...

... dass Gerüchte kursieren, nach denen die nächste Star-Trek-Serie ein Ableger von Voyager wird?

... dass das Raumschiff Voyager knapp 380 Meter lang ist, im Jahr 2371 das Dock verlässt, Platz für 200 Crewmitglieder bietet, mindestens 100 zum Betrieb braucht und eine Maximal-Geschwindigkeit von 9,975 Warp besitzt?

... dass die bislang eher niedrigen US-Einschaltquoten der Fernseh-



Wer hat den **Frisuren-Preis** gewonnen?

serie fast zeitgleich mit dem Ende von Deep Space Nine auf dessen (recht hohes) Niveau schnellten?

... dass die Serie nicht immer mit Kritikerlob überhäuft wird, aber kürzlich bei einer Preisverleihung in Hollywood zweimal mit Pokalen ausgezeichnet wurde – für die Frisuren der Schauspieler?

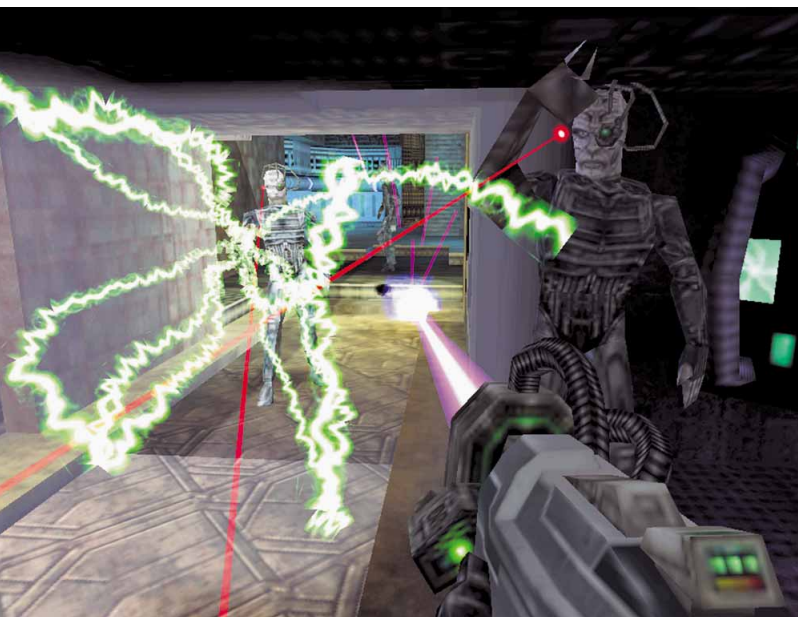
... dass die Filmgesellschaft Paramount inzwischen angekündigt hat, Voyager (wie die anderen modernen Trek-Serien) nach sieben Staffeln zu beenden?

... dass noch offen ist, ob und wann das Raumschiff den Alpha-Quadranten erreicht? Gerüchte melden, es werde schon zu Beginn der siebten Staffel soweit sein, und dort tobe gerade ein Krieg.

## Alte Feinde

Die meisten der geplanten 30 Einsätze spielen auf Schiffen von bisher unbekannten Rassen des Delta-Quadranten. Aber auch alte Bekannte murmeln ein unfreundliches »Kap'lah«. So schleichen Sie sich in einem Einsatz durch einen klingonischen Bird of

Prey. Oder Sie halten die Borg davon ab, entführte Besatzungsmitglieder zu assimilieren. Übrigens erlösen Sie auch in den Trainingsmissionen ein paar Holo-deck-Borg von der Last ihrer kollektiven Existenz. Zwischen den Einsätzen sind Sie auf der Voyager unterwegs und heilen Wunden beim ho-



Widerstand ist zwecklos! Die **Borg** versuchen, Ihre Truppe zu assimilieren.



Mit dem **Energie-Granatwerfer** kann der Phaser nicht mithalten.

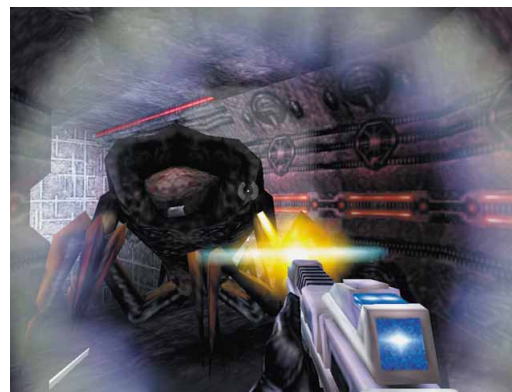
lographischen Doktor, plauschen mit Seven of Nine im Astrolab oder gucken Neelix beim Kochen zu. Die Abschnitte auf der Voyager dienen hauptsächlich der Atmosphäre. Gelegentlich werden Sie das Föderationsschiff aber auch gegen Invasoren verteidigen, die sich urplötzlich in einem Großangriff herbeibeamen. Außerdem gibt's vor jedem Einsatz ein kurzes Briefing von Vulkanier Tuvok, der Fähnrich Munro auf die kommende Mission vorbereitet.

## Offiziere im Netz

Erstmals im **Trek**-Universum werden Sie im Multiplayer-Modus gegen föderierte Kollegen antreten

können. Dabei spielen Sie in Levels und gegen Gegner, die »offiziell« nur vom Holo-deck dargestellt werden. Deshalb hat die sonst auf ein makel-

loses Image ihrer Helden bedachte Filmgesellschaft Paramount nichts dagegen, wenn Captain Janeway dort auch mal in die Knie geht. Abgesehen von Deathmatch-Partien plant Raven einen interessanten Modus, in dem ein Trupp Borg gegen ein Team föderierter Offiziere antreten soll. Die Borg assimilieren die Menschen durch Berührung, die Men-



Manche **Alien-Rassen** erinnern an Fantasy-Biester.

schen »heilen« die Borg und lassen sie auf ihrer Seite weiter mitspielen – wer zuerst alle Gegner umgepolt hat, dem gehört der Sieg.

PS

## Star Trek: Voyager

Genre: 3D-Action

Hersteller: Activision

Termin: Juni 2000

Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Wer die Star-Trek-Folgen mit Kämpfen mag, sollte schon mal ein paar Megabyte für Voyager reservieren. Die tollen Grafiken und das innovative Spielprinzip lassen ein echtes Action-Fest erwarten.«