

Gefangen im Delta-Sektor

Star Trek Voyager



Mehr als ein Ego-Shooter:

Als Chef des Security-Teams entern Sie Schiffe, um die Voyager zu retten.

Der nächste Fehler kann tödlich sein, jede neue Alienrasse gefährdet die Besatzung. Das Raumschiff **Voyager**, seit fünf TV-Staffeln auf dem Weg zurück zur Erde, kann sich schwerwiegende Beschädigungen oder größere Scharmützel mit feindlichen Völkern kaum leisten. Anders als bei **Enterprise** oder in **Deep Space Nine** gibt's im Notfall weder eine Sternenflotte, die in letzter Sekunde aushilft, noch ein

Trockendock, in dem das Schiff repariert werden könnte. Vorsicht ist also oberste Regel, um so mehr, als das Schiff im 3D-Actionspiel **Star Trek: Voyager** ernsthaft in die Bredouille gerät. Die Crew um Captain Janeway steckt in einer mysteriösen Dimensionsfalle. Um wieder auf den Weg nach Hause zurückzukehren, brauchen die Antriebsaggregate besonders viel Treibstoff. Glücklicherweise stecken noch andere Schiffe im galaktischen Bermudadreieck, und da kommen Sie ins Spiel: Als junger Fähnrich Monroe stehen Sie an der Spitze eines Elite-Teams aus Sicherheitsoffizieren. Sie besuchen die anderen Völker, um ihnen Ersatzteile und Energie abzuknöpfen. **Voyager** wird derzeit von Raven Software entwickelt, die bereits mit **Heretic 2** und **Hexen** gezeigt haben, daß sie

stehen. Das Programm basiert auf der Grafik-Engine von **Quake 3 Arena**.

Interaktion im All

Star Trek: Voyager soll kein herkömmlicher Ego-Shooter werden. Sie kämpfen sich nie allein durch Borg'sche Würfel oder Klingonenkreuzer, sondern sind immer von Kol-

legen umgeben. Die fungieren keinesfalls als Kanonenfutter: Die anderen Offiziere untersuchen fremde Computerterminals oder öffnen verschlossene Türen, unterhalten sich dabei und geben Ihnen Tips. Ihrer Crew sollen Sie einfache Kommandos erteilen können. In Gefechten gruppiert ein Tastendruck



Auf Zuruf gehen die anderen Offiziere in Deckung.



Auch durch ein klingonisches Raumschiff müssen Sie sich ballern.

die Teammitglieder um Sie herum, ein anderer schickt sie voraus oder befiehlt ihnen, in Deckung zu bleiben. Gelegentlich wird Sie einer der



Gemeinsam stark: Per Knopfdruck greifen Ihre Teamkollegen den feindlichen Borg an.

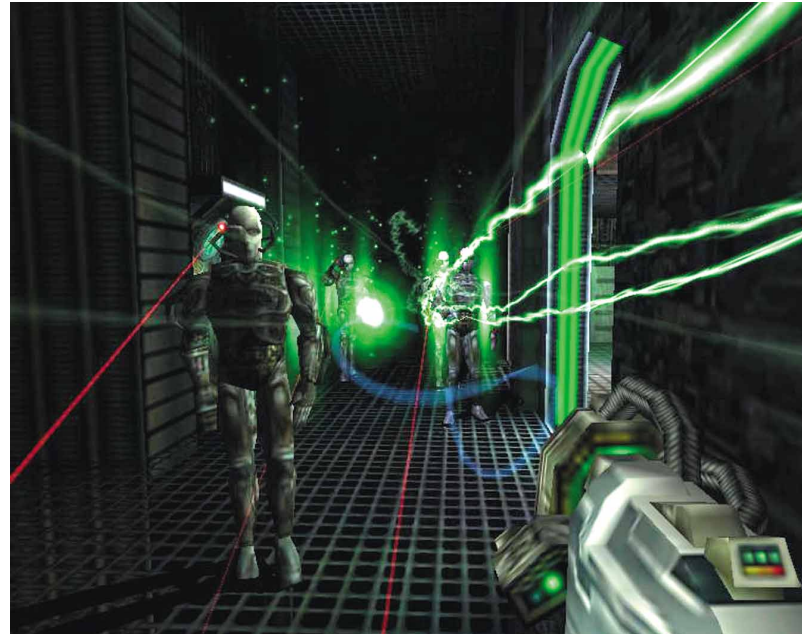
Kameraden auch mal etwas fragen – etwa, ob er eine Tür öffnen soll oder ob Sie selbst versuchen, sich mit dem Phaser durchzuballern. Ab und zu müssen Sie Ihrerseits auf die Kollegen aufpassen. So basteln die Designer an einem verdeckten Einsatz bei

den Borg. Plötzlich wird einer Ihrer Begleiter angegriffen und steht kurz vor der Assimilierung. Dann müssen Sie sich entscheiden – helfen Sie ihm und lassen die Tarnung auf-fliegen? Die Entwickler legen allerdings Wert darauf, daß die aktive Kontrolle der Gruppe nur ein zusätzliches Feature ist. Wer ausschließlich die Waffen sprechen lassen will, dem

folgen die treuen Gefährten weitgehend selbständig.

Eldorado für Trekker

Zwischen den Außeneinsätzen sind Sie auf der Voyager unterwegs und holen sich bei Captain Janeway oder Commander Chakotay neue Be-



Widerstand ist zwecklos! Die Borg feuern mit einer neuen Energiewaffe auf uns.

fehle. Im Schiff können Sie herumlaufen, die acht wichtigsten Decks samt Maschinenraum, Brücke, Kantine und einigen Crew-Quartieren werden liebevoll am PC nachgebaut. Sobald Sie auf der Erkundungstour andere Personen treffen, sollen diese, wie in den Eröffnungslevels von *Half-Life*, freundlich grüßen und ein paar nette Sätze auf-sagen. Sie begegnen allen bekannten *Star Trek*-Figuren, dürfen auch mal einen Botendienst für Torres erledigen oder bekommen von Seven of Nine eine neue Waffe in die Hand gedrückt. Bei Verletzungen lassen Sie sich im Medideck vom Holo-Doc heilen – je nach Ihrem Zustand soll dieser sich übrigens einigermaßen freundlich bis sarkastisch-bärbeißig verhalten. Sie können Log-bücher auswerten und versu-

chen, aus Scanner-Daten ein paar Infos für die nächste Mission zu bekommen. Wenn die dann ansteht, fliegt Tom Paris Sie mit einem Shuttle zum richtigen Schiff. **PS**

Interview mit Brian Pelletier

GameStar Brian, wie oft habt ihr die Voyager-Serie schon gesehen?

Brian Pelletier Wir haben ein paar Hardcore-Fans, die wirklich alles auswendig kennen und jede Folge aufnehmen. Außerdem steht im Raven-Konferenzraum ein Video-recorder, da setzen wir uns gelegentlich hin, gucken uns die besonders guten Episoden an und stopfen uns mit Popcorn voll.

GameStar Wie funktioniert die Zusammenarbeit mit Paramount, der Star-Trek-Filmfirma?

Brian Pelletier Jeder Bestandteil von Voyager muß von Paramount abgesegnet werden. Ungefähr einmal im Monat stelle ich eine Liste mit den neuen Features zusammen, fülle für jedes ein Formular aus und sende das an zwei Leute bei Paramount. Die entscheiden dann. Glücklicherweise sind das erfahrene Spieler – die sind sehr offen für unsere verrückten Ideen.

GameStar Habt ihr auch schon ein paar der Schauspieler getroffen?

Brian Pelletier

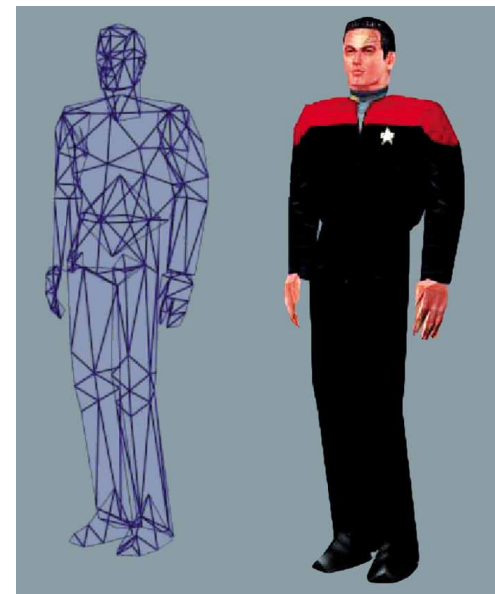
Bis jetzt war nur der Darsteller von Tuvok bei uns und hat sich das Spiel angeguckt. Das war das erste Mal, daß er die Voyager nicht nur in einzelnen Sets, sondern als Schiff am Stück gesehen hat. Ansonsten nutzen wir Paramounts Bibliothek. Von den Bildern dort stammen beispielsweise die Texturen für die Crew-Mitglieder.

GameStar Wie weit seid ihr denn mit dem Spiel?

Brian Pelletier Wir sind gerade dabei, die letzten inhaltlichen Elemente einzubauen. Die meisten Figuren und Aliens sind fertig, und auch die Levels sind fast alle designt. Jetzt geht's darum, das alles wieder und wieder zu überarbeiten, bis dann ein richtig gutes Spiel daraus wird.



Brian Pelletier ist als Projektleiter bei Raven Software verantwortlich für Star Trek: Voyager.



Auf das Drahtgitter-Modell von Chakotay werden Foto-Texturen des Schauspielers gelegt.

Star Trek: Voyager

Genre: 3D-Actionspiel **Hersteller:** Raven Software
Termin: März 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Einfach klasse, was da mit Star Trek: Voyager derzeit in der Mache ist. Das Programm hätte sicherlich auch ohne Trek-Lizenz beste Chancen, ganz weit oben in den Action-Charts zu landen.«