

Die PC-Fortsetzung des Kino-Erfolgs

Star Trek Der Aufstand

Auf den Schirm! Als junger Fähnrich stoßen Sie mit Captain Picard und Commander Data auf eine uralte Alien-Zivilisation und retten die Sternenflotte vor dem romulanischen Reich.



Normalerweise sind sie zum Abschluß freigegeben. Wenn ein unbekannter Fähnrich auf der Enterprise,

auf Deep Space Nine oder der Voyager auftaucht, wissen erfahrene Trekker sofort um das baldige Ableben des kon-

föderierten Kanonenfutters. Zwei, drei Sätze dürfen die adretten Kadetten meist noch aufsagen und kurz am Bordcomputer hantieren, dann erscheint ein garstiges Alien und beendet ihre Karriere. Dem Nachwuchs-Offizier Sovok im Action-Adventure **Star Trek: Der Aufstand** könnte es besser ergehen. In seiner Rolle erleben Sie unter dem Kommando der berühmtesten Männer des 24. Jahrhunderts, Captain Picard und Commander Data, spannende Abenteuer auf dem Planeten der Ba'ku – sind Sie clever genug

für die Sternenflotte, oder teilen Sie das Schicksal Ihrer namenlosen Vorgänger?

Der Aufstand soll die neue Generation der **Star Trek**-Spiele eröffnen. Activision hat sich die exklusiven Rechte an allen Folgen gesichert und verspricht: Künftig stehen endlich nicht mehr die ebenso kultigen wie angestaubten Serien mit Kirk & Co. im Mittelpunkt, sondern die aktuellen. Bislang gibt es gerade mal zwei Spiele mit der Crew von **The Next Generation**: das gelungene Adventure **The Final Unity** (1995)



Commander Data hilft bei der Lösung von einigen Rätseln mit.



Sovok kann jederzeit mit den freundlichen Ba'ku plaudern.

und das mißglückte Action-Adventure **Generations** (1997, beide von Microprose).

Romulaner auf Ba'ku

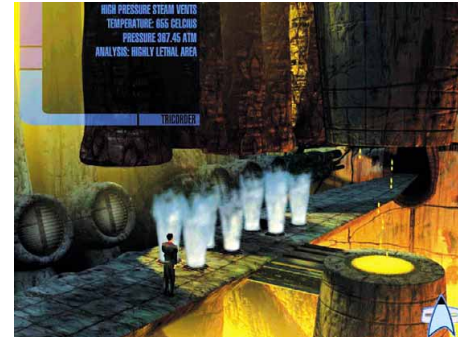
Ursprünglich sollte **Star Trek: Der Aufstand** den gleichnamigen Kinofilm nacherzählen. »Der Streifen ist erstklassig«, meint Jonathan Knight, bei Activision zuständig für die Produktion des Programms, »aber er hat zu wenig Action und Geheimnisse für ein gutes Spiel. Statt dessen kann man jetzt herausfinden, was danach passiert.« Auf dem Jungbrunnen-Plane-

ten der Ba'ku herrscht neun Monate nach Filmende Friede. Die Kolonisten haben sich mit ihren Sprößlingen versöhnt und bauen neue Siedlungen. Dabei stoßen sie auf die Überreste einer alten Zivilisation. Wer waren diese Außerirdischen? Und wie konnten sie aussterben in einer Welt, die ewiges Leben gewährt? Picard und Data machen sich auf den Weg zu den Ba'ku. Der Fähnrich, der das Shuttle steuert, heißt Sovok – das ist Ihre Rolle. Bei den Ba'ku erledigen Sie für die Vorgesetzten allerlei Aufträge

und merken allmählich, daß unsichtbare Romulaner – ein neuartiger Tarnanzug macht's möglich – ebenfalls in den Ruinen stöbern. Die ewigen Konkurrenten der Sternenflotte suchen nach einer Superwaffe und wollen die Erde damit endlich in Einzelteile zerlegen. In den zehn Kapiteln von **Der Aufstand** durchstöbern Sie Ba'ku-Dörfer und schwatzen mit der Bevölkerung, besuchen alte Alien-Tempel sowie die USS Enterprise 1701-E und eine romulanische Raumstation.

Teppich für Trekker

»Gerade in einem Star-Trek-Spiel ist es wichtig, selbst kleinste Details zu beachten«, sagt Knight. »Wir haben Zugang zu den Filmbauten und allen Bildern, mit denen die Szenen von **Der Aufstand** vor Drehbeginn vorgezeichnet wurden.« Direkt über diese groben Skizzen bauen die Grafiker im Rechner Drahtgittermodelle auf und rendern damit etwa die Siedlung der Ba'ku. Stellenweise kommen sogar Original-Trek-Text-



In den Katakomben der Ureinwohner lauern ausgefeilte **Abwehrmechanismen** auf ihre Opfer.

turen zum Einsatz – beispielsweise in der Spiel-Enterprise, deren Bodenbelag von einem

Wußten Sie, daß ...

- Der Aufstand der neunte Trek-Kinofilm, der dritte mit der Next-Generation-Crew und der zweite ohne Captain Kirk ist?
- Insurrection etwa 60 Millionen Dollar gekostet hat, bislang weltweit 106 Millionen Dollar (ohne Video und TV) eingespielt hat und trotzdem schon auf Platz Fünf der erfolgreichsten Star-Trek-Filme liegt?
- in einer frühen, witzig gemeinten Filmfassung der Ferengi Quark am Ende ein Gesundheitszentrum auf dem Jungbrunnen-Planeten Ba'ku eröffnet?
- die Raumschiffe der feindlichen Son'a gut acht Kilometer lang sein sollen?
- Patrick Stewart für den Auftritt als Captain Picard rund 9,5 Millionen Dollar bekam und nebenbei als Co-Produzent fungierte?
- das Auftragen der Maske für F. Murray Abraham (Ru'afo) rund viereinhalb Stunden gedauert hat – jeden Tag?
- erstmals in der Trek-Welt sämtliche Außenaufnahmen von Raumschiffen per Computeranimation erstellt wurden?
- die Dreharbeiten für Star Trek: Der Aufstand am 31. März '98 begannen, der Film am 11. Dezember '98 in den USA und am 31. Dezember '98 hierzulande anlief?



Fähnrich Sovok in geheimer Mission: Per **Tricorder** erkundet er eine romulanische Basis.



Star Trek: Der Aufstand: Der dritte Trek-Kinofilm mit Patrick Stewart als Captain Picard.

Mitten in der Nacht müssen Sie eine Siedlung der Ba'ku verteidigen.



Foto des Teppichs aus dem Serien-Raumschiff stammt. In diese eindimensionalen Standbilder werden dann Pixel für Pixel Informationen über die räumliche Tiefe eingefügt, so daß die Figuren sich beim Marsch nach hinten verkleinern oder von Gegenständen im Vordergrund verdeckt werden. Vor diesen prächtig anzusehenden Render-Hintergründen agieren – ähnlich wie im LucasArts-Adventure **Grim Fandango** – die 3D-Figuren.

Echte Trek-Geräte

Ohne die klassischen Sternenflotten-Utensilien kann Sovok die Erde nicht vor der Vernichtung retten. Weil Sie die meiste Zeit allein unterwegs sind, ist der Kommunikator lebenswichtig. Über das Mini-Handy plaudern Sie jederzeit mit Picard und Data, bekommen neue Befehle oder Hilfe in ausweglosen Situationen. »Daß man immer mit diesen berühmten Offizieren

reden kann, macht das Spiel einzigartig«, meint Knight. In der englischen Version sprechen die jeweiligen Schauspieler ihre Rollen, für die deutsche sollen die TV-Synchronstimmen am Mikrophon stehen. Ebenfalls von entscheidender Bedeutung ist der Tricorder. Mit dem Allzweckgerät läßt sich fast jeder Gegenstand unter-

suchen. Bei den meisten Objekten bekommen Sie per Sprach- und Textausgabe eine grobe Beschreibung, die wichtigeren werden ausführlich vorgestellt. Einige elektronische Apparate lassen sich sogar manipulieren, et-

wa um eine gefährliche Lasersperre auszuschalten.

Phaserfeuer frei!

Ihrer Sternenflottenhaut müssen Sie sich immer wieder erwehren. Sie kämpfen gegen die Son'a-Flugdrohnen aus dem Kinofilm und liefern sich Feuergefechte mit Romulanern. »Im Trek-Universum ist Kampf aber nur der letzte Ausweg. Deshalb muß man im Spiel nur töten, wenn das eigene Leben in Gefahr ist«, verrät uns Jonathan Knight. Mit dem Phaser können Sie Gegner unterschiedlich lange betäuben oder sie endgültig ausschalten. Die Waffe schaltet sich automatisch auf Ziele auf, damit auch Einsteiger in den Gefechten zurechtkommen. Wahlweise sollen Sie sich auch an Personen anschleichen und sie mit dem vulkanischen Nervenriff ausschalten können.



Sie treffen auch auf interstellare **Insekten**.

Freundlich gesinnte Personen – oder gar Picard und Data – dürfen Sie übrigens erst gar nicht angreifen. Derartige Frevel wird das Programm mit einem schnöden »Hmm, das lasse ich lieber« kommentieren. **PS**

Star Trek: Der Aufstand

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Activision
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Auf ein Spiel wie Star Trek: Der Aufstand warte ich schon lange. Endlich kann ich den ollen Haudegen Picard und Data mal als frischgebackener Fährnrich zeigen, was ich als Trekker auf dem Kasten habe – und das auf einer so interessanten Welt wie Ba'ku.«



Dramatik pur: **Romulaner** haben einen der alten Außerirdischen in ihrer Gewalt.