



Action am Rande des Universums

Star Trek Voyager

Gefangen im Delta-Quadranten: Mit Janeway, Neelix und Seven of Nine erleben Sie dank Quake-3-Engine nervenzerfetzende 3D-Action.

Es saust allein durch den Delta-Quadranten, und zumindest ein Ziel wird das Raumschiff Voyager demnächst erreichen: Ihren PC-

ins Spiel: Als Sicherheits-offizier besuchen Sie in gut 30 Missionen andere gefangene Schiffe und besorgen sich deren Energievorräte sowie Ersatzteile. Welche Raumer das sein werden, wollten die Entwickler auf der E3 noch nicht verraten – vom Borg'schen Würfel mal abgesehen. Allerdings ist mit Völkern wie Romulanern oder Cardassianern zu rechnen, und Raven-Chef Brian Raffel deutete uns gegenüber sehr deutlich

Brücke eilt Tuvok von Station zu Station, während Chakotay ruhig auf seinem Sessel thront. In der Voyager bereiten Sie sich auf Außenmissionen vor und wählen spezielle Waffen aus, studieren Pläne des Einsatzortes oder lassen sich vom Holo-Doc verarzten. Mitunter kommt es allerdings zu Überfällen auf Ihr Schiff. Wir konnten in einem der Levels bereits miterleben, wie sich eine unbekannte Alienrasse in einen Lagerraum beamte und sofort das Feuer eröffnete.

Waffe gegen Borg

Der friedliebenden Sternenslotte mag man heiße Feuergefechte kaum zutrauen, aber trotzdem: **Star Trek Voyager** wird ein reinrassiges 3D-Actionspiel. Mit den eher dezenten Phaserschüssen aus den Filmen hat das Kampfgerät wenig zu tun.



Kampf gegen das Kollektiv: Die **Borg** bewegen sich unglaublich lebensgec.

Auf der E3 waren einige der aufgemotzten Waffen bereits zu sehen, etwa ein Lasergewehr mit blauer Korona, das fast an die Railgun aus **Quake 2** erinnert. Generell greifen die Entwickler auf Schießprügel der Filme zurück. Nur ein Kriegsgerät wird völlig neu sein: Die IMOD wechselt automatisch die Energiefrequenz und schaltet so problemlos die Borg-Drohnen aus. **PS**



Die **Quake-3-Engine** sorgt für viel Detailtreue an Bord der Voyager.

Monitor. Das 3D-Actionspiel **Star Trek: Voyager** versetzt Sie erstmals an Bord des einsamen Föderationsschiffs, das -zig Lichtjahre von der Erde entfernt den Weg nach Hause sucht. Im Spiel gerät Captain Janeway mit der Voyager in eine Dimensionsfalle. Das interstellare Bermudadreieck klappt zu, die Crew steckt fest. Um wieder in das gewohnte All zurückkehren zu können, braucht der Maschinenraum viel Energie. Hier kommen Sie

an, daß Sie sich auch durch längst außer Dienst gestellte Schiffe kämpfen werden...

Eindringlingsalarm

Star Trek: Voyager befindet sich in einem frühen Stadium. Erst ein paar Bereiche des Hauptschiffs sowie ein Borg-Demolevel sind fertig. Die Voyager wird bis ins kleinste Detail nachgebaut, an Bord herrscht reges Leben. Techniker marschieren durch den Maschinenraum und krabbeln unter Computer, auf der

Star Trek: Voyager

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Raven Software
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Voyager ist nicht unbedingt meine Lieblings-Trekserie, aber ich traue Raven mit ihrer langjährigen Erfahrung zu, ein erstklassiges 3D-Actionspiel zu schaffen. Die kompromißlose Ausrichtung auf Action kann diesem Programm nur gut tun.«