

Echtzeit ohne Kirk

# Star Trek: New Worlds

Neues entdecken und dahin gehen, wo noch keiner war – so lauten die Grundregeln im Star-Trek-Universum. New Worlds gibt Ihnen Gelegenheit dazu.

Die **Star Trek**-Lizenz – unendliche Möglichkeiten. Wir schreiben das Jahr 1998, und Interplay hat ein neues Genre entdeckt, in dem man ein weiteres Spiel mit dem

zugkräftigen Namen ansiedeln kann. Nach mehreren Adventures und einer Flugsimulation steht diesmal Echtzeit-Strategie in 3D ganz oben auf dem föderativen

Dienstplan. In **Star Trek: New Worlds** dringen Sie dabei in Bereiche der neutralen Zone vor, die noch kein Spieler zuvor gesehen hat.

## Ungebetene Welten

Die Romulaner haben diesmal so richtig Mist gebaut. Durch ein mißlungenes Experiment haben sie die Zahl der Planeten in der berühmten neutralen Zone über Nacht verzehnfacht. So viele neue und rohstoffreiche Welten auf einem Haufen ziehen auch die benachbarten Klingonen und Menschen an. Als Kolonisator in Diensten einer der drei Rassen müssen Sie in jeweils einer Kampagne Planeten bebauen, Minen zur Rohstoffgewinnung anlegen und die konkurrierenden Parteien in Schach halten.

## Offizier und Arbeiter

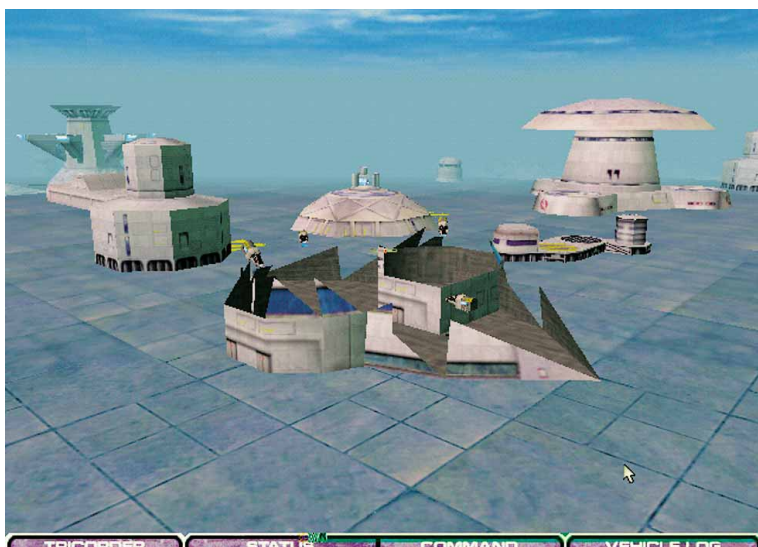
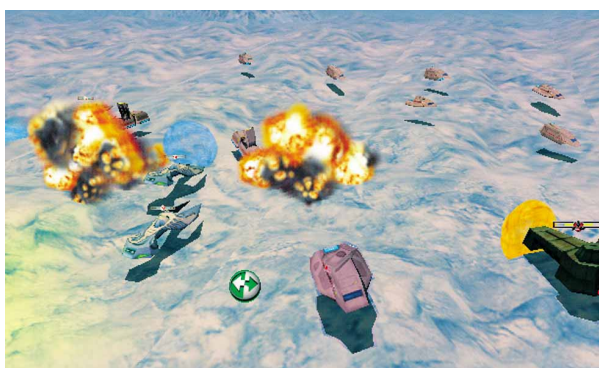
Am Anfang jeder Kolonisierung steht immer das Nichts.

Deshalb schicken Sie ein paar Hilfsroboter aus, die sich daran machen, Basisgebäude, Fabriken und Verteidigungsanlagen zu errichten. In Nutzbauten wie Fabriken zieht je einer Ihrer Offiziere ein und leitet die Produktion. Dabei gewinnt er im Laufe der Zeit an Erfahrung, was sich positiv auf die Effektivität auswirkt. Während die anderen arbeiten, können Sie jederzeit in 3D zuschauen, wie aus Baumaterial Wände entstehen und daraus wiederum Häuser. Transporter flitzen über den Himmel und Offiziere suchen sich den Weg zu Ihrer Arbeitsstätte.

## Heimtückisch oder ehrenvoll

Neben der Aufbauphase spielen auch Kämpfe eine entscheidende Rolle. Dabei verhalten sich die Romulaner verschlagen und hinterhältig. So arbeiten sie sich in einem Tarnpanzer unerkannt bis zur gegnerischen Basis vor und schlagen erst dann zu. Die Klingonen sind zwar extrem gewalttätig, bleiben dabei aber stets ehrenhaft. Auf unbewaffnete Shuttles werden sie nicht schießen. Die Menschen schließlich stehen unter der Fuchtel der Föderationsdirektiven und ziehen ihre Waffen erst, wenn sie selbst angegriffen werden. Auf jedem der 25 Planeten müssen Sie ein Missionsziel erreichen, um in den nächsten Level zu kommen. So werden Sie zum Beispiel ein gestrandetes Schiff der legendären Enterprise-Klasse finden müssen. **MIC**

Unsere Einheiten gewinnen die **Oberhand** und setzen die Gegner in Brand.



Jedes **Gebäude** wird von fleißigen Robotern Wand für Wand hochgezogen.

## Star Trek: New Worlds

Genre: Echtzeitstrategie  
Termin: 2. Quartal '99

Hersteller: Interplay  
Ersteindruck: Gut

**Mick Schnelle:** »New Worlds sieht gut aus und hinterläßt vor allem beim Basisbau einen durchdachten Eindruck. Ein echter Trumpf könnten die drei Rassen sein.«