

Secret of Vulcan Fury

Faszinierend finden analytische Geister wie Spock wohl das Rätsel um einen Mord im Star-Trek-Universum: Unbekannte Täter strecken Botschafter Turian nieder. Die Bemühungen des romulanischen Diplomaten, Frieden zwischen den verfeindeten Völkern von Romulus und Vulkan zu stiften, sind damit vorerst gescheitert. Im

Adventure **Secret of Vulcan Fury** sollen Sie als Besatzungsmitglied der Enterprise nach den Tätern fahnden. Das intergalaktische Abenteuer will Interplay

in sechs Episoden unterteilen. Von Captain Kirk bis zu Pille McCoy sind alle bekannten Trek-Veteranen vertreten. Damit deren computerberechnete Vertreter im Spiel echt wirken, stecken die Entwickler alle beteiligten Original-Darsteller in einen elektronischen Jungbrunnen: Haudegen wie William Shatner oder Leonard Nimoy werden mit Sensoren beklebt und die typischen Gesten der Mimen digital erfasst. Anschließend will Interplay die Daten auf Modelle übertragen, die so jugendlich wirken sollen wie die Darsteller zu Zeiten der Ur-Enterprise.



Kirk blickt nachdenklich ins All: Wer hat **Botschafter Turian** ermordet?

Secret of Vulcan Fury

Genre: Adventure

Hersteller: Interplay

Termin: 2. Quartal 98

Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Auf den Spuren von Kirk und Spock gibt's bestimmt viel Interessantes über Vulkanier und Romulaner zu erfahren – jedenfalls dann, wenn Interplay gute Rätsel zustande bringt.«

Vier neue Star-Trek-Spiele für PC-Trekker

Unendliche W

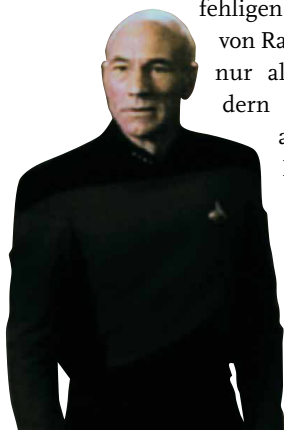
Birth of the Federation

Eher taktisch orientierte Naturen wie Picard interessieren sich für den Strategie-Vertreter im Trek-Quartett. Im rundenbasierten

Birth of the Federation befehlen Sie eine Flotte von Raumschiffen nicht nur als Mensch, sondern wahlweise auch als Romulaner, Klingone, Ferengi oder Cardassianer. Als klingonischer Käpt'n haben Sie zum Beispiel Vorteile im Kampf, während die Romulaner besonders

fähige Spione ausschicken und sich kurzerhand unsichtbar machen können.

Ähnlich wie in **Master of Orion 2** starten Sie auf einem Heimatplaneten, schicken Schiffe aus, bauen Kolonien auf fremden Himmelskörpern, sorgen für eine florierende Wirtschaft und sichern sich so langfristig die Vorherrschaft in der Galaxie. Auch die fiesen Borg bekommen eine Gastrolle: Die kybernetischen Kreaturen greifen mit ihren Kampf-Würfeln alle fünf Völker gleichzeitig an – die in derartigen Notsituationen freilich Bündnisse schließen können.



Nach dem Ziehen: Wie ist der Kampf gegen die Enterprise ausgegangen?

Birth of the Federation

Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Termin: 3. Quartal 98

Ersteindruck: Passabel

Peter Steinlechner: »Ans erste Vollpreis-Strategiespiel im Trek-Universum stellen nicht nur Fans hohe Ansprüche. Gerade die Grafik müßte noch aufgebohrt werden, sonst geht der Flug am Massengeschmack vorbei.«



Borg auf der Enterprise: Das »Kollektiv« versucht, Worf zu überzeugen.

First Contact

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Microprose
Termin: 2. Quartal 98 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Die frühe Version von First Contact macht bereits einen recht guten Eindruck. Eines frage ich mich trotzdem: Warum erscheinen die Trek-Umsetzungen nicht gemeinsam mit dem jeweiligen Film?«

First Contact

Sie wollten schon immer wissen, wie es ist, plötzlich vor einem Borg zu stehen? Die Gelegenheit wird Ihnen **First Contact** geben: Microprose verarbeitet den Kino-Kassenschlager zu einem 3D-Actionspiel. An Bord der Enterprise bekämpfen Sie das »Kollektiv«. Während die Borg sich immer weiter im Schiff ausbreiten, ist es Ihre Aufgabe, sie mit Phaser und Laserwumme von allen kritischen Schiffssystemen fernzuhalten. Um gegen die ständig dazulernenden Wesen waffentechnisch mitzuhalten, sollen Sie mit Hilfe des Com-

puters nach und nach neues Kriegsgerät basteln können.

Die Entwickler bauen für **First Contact** die gesamte Enterprise-E im Rechner nach. Rein theoretisch können Sie sich im gesamten Schiff völlig frei bewegen. Das gilt nicht nur für normale Gänge, sondern auch für all die engen Schächte – und sogar auf der Außenhaut dürfen Sie wie im Film herumkraxeln. **First Contact** basiert auf der Unreal-3D-Engine von Epic, die allerdings nicht vor dem Frühjahr '98 fertig wird.



eiten

Trekker können sich freuen: Neben nachmittäglichen Serienwiederholungen auf Sat 1 stehen gleich vier neue PC-Spiele an.



Die Entwickler bauen einen **Bird of Prey** im Rechner nach.

Klingon Honor Guard

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Microprose
Termin: 3. Quartal 98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Endlich darf ich auch im Trek-Universum so richtig böse werden – Klingon Honor Guard spielt zur Abwechslung mal nicht in den Reihen der stets so wahnsinnig korrekten Föderation.«

Klingon Honor Guard

Sie haben seit jeher ein Faible für Klingonen und wollten schon immer mal mit dem streitlustigen Völkchen auf dem Kriegspfad wandeln? Im 3D-Actionspiel **Klingon Honor Guard** dürfen Sie in die dicke Haut eines jugendlichen Klingonen schlüpfen.

In den ersten Trainingsmissionen bildet Sie ein Neffe von Worf zum Krieger aus. Während einer der Übungen greifen Terroristen den Hohen Rat der Klingonen auf Kronos mitsamt dessen Vorsitzendem Gowron an. In sieben unterschiedlichen Umgebungen sollen Sie

die Übeltäter verfolgen und 15 Levels vom Bird of Prey über Raumstationen bis zu Städten auf fremden Planeten durchkämpfen.

Neben vier aus den Filmen bekannten Waffen wie dem Multifunktions-Säbel Bat'leth wollen die Entwickler Ihnen auch fünf eigens kreierte Schießgeräte in die kräftige Faust drücken – Einzelheiten stehen allerdings noch nicht fest.

Wie **First Contact** nutzt **Klingon Honor Guard** die Unreal-3D-Engine.

