

Star Trek Online

Cryptic verwurstet die kolossale Star Trek-Lizenz zu einem **einzigartigen, aber unausgereiften Online-Rollenspiel**. Für 15 Euro Monatsgebühr erwarten wir mehr.



Die Bodenkämpfe sind anspruchslos, selbst gegen die Elitesoldaten der **Jem'Hadar**.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5479

Die Cryptic Studios sind so etwas wie die Ferengi der Entwicklerszene. Nicht, weil ihre Mitarbeiter klein und großhörnig wären (vermuten wir zumindest), sondern weil sie im Januar 2008 einen beachtlichen Geschäftssinn bewiesen. In diesem Monat rief nämlich der Entwickler Perpetual die finanzielle Alarmstufe Rot aus und musste ein ambitioniertes Projekt aufgeben: **Star Trek Online**. Darin hätte man als Föderations-Offizier vom Kadett zum Kapitän aufsteigen und gemeinsam mit anderen Abenteurern ein Raumschiff bemannen sollen. Cryptic rechnete nach (**Star Trek** = viele Fans = viele Käufer = viel Geld!), sicherte sich flugs den Namen und begann, ein eigenes **Star Trek Online** zu entwerfen. Die Konkursmasse von Perpetual lieferte hierfür lediglich einige Grafikvorlagen, der Rest wurde neu

programmiert und hat mit dem Vorläufer spielerisch wenig gemeinsam. Seitdem liefen die Arbeiten im Warp-Tempo, nach 25 Monaten steht **Star Trek Online** nun im Laden. Zum Vergleich: **World of Warcraft** war vier, **Aion** sogar fünf Jahre lang in Arbeit. Wir würden nun gern sagen, dass man **Star Trek Online** seine kurze Entwicklungszeit nicht anmerkt. Aber das wäre gelogen. Das Internet-Abenteuer hat große Momente, wirkt jedoch an vielen Stellen noch halbgar. Ein unausgereiftes Spiel auf den Markt zu werfen, das sieht den Ferengi ähnlich!

Kein Klassenbester
Im Grunde bietet **Star Trek Online** eine originelle Mischung aus Raum- und Bodenschlachten: Im All steuern Sie Ihr eigenes Schiff, am Boden kämpfen Sie gemeinsam mit bis zu fünf Mitspielern

oder KI-Begleitern. Dennoch entpuppt sich das Cryptic-Werk weder als das anspruchsvollste noch als das vielfältigste Online-Rollenspiel. Der Mangel an Herausforderung rührt vor allem daher, dass Tode nicht bestraft werden. Wer stirbt, aufersteht einige Sekunden später wieder, erledigte Feinde bleiben erledigt.

Außerdem fällt der Schwierigkeitsgrad generell niedrig aus, vor allem in den Bodenkämpfen. Daher ist echtes Teamwork meist unnötig. Stattdessen hält jeder auf die Gegner drauf. Das macht Laune, hat mit Taktik aber so viel zu tun wie Ihre Badewanne mit der Nordsee. Dafür führen Sie viele Missionen in offene Instanzen, in denen Sie automatisch Teams mit menschlichen Mitstreitern bilden. Weil sich die Anzahl der Gegner an die Gruppengröße anpasst, wird das Zusammenspiel nicht öde.

Missions-Monotonie
Langweilig wird dafür die mangelnde Vielfalt. Davon abgesehen, dass Sie zwischen Missionen oft minutenlang auf einer 3D-Sektorenkarte von einem Sonnensystem zum nächsten schnarchen, pardon, reisen, leidet die Abwechslung vor allem unter den vielen eintönigen Missionen. Selbst hochstufige Spieler verbringen einen Großteil ihrer Kapitänskarriere damit, auf Patrouillenflügen ein Feindgeschwader nach dem anderen abzuschießen. Das macht dank der unter-

Weltraum-Käfer

Abgesehen von kleineren Grafikfehlern sowie Server-Problemen wie Abstürzen und Lags sind uns in **Star Trek Online** keine gravierenden Bugs aufgefallen. Lediglich manche Missionen funktionierten nicht, aber stets nur vorübergehend. Weil die Fehler somit nie permanent und mannigfach auftraten, werten wir nicht ab.

haltsamen Raumschlachten immerhin Spaß. Schlimmer sind dagegen die »Scanne irgendwas«-Einsätze. So stapfen Sie immer mal wieder über feindfreie Planeten, um dort Gegenstände (Alien-Eier, Grabsteine etc.) zu untersuchen – Phaser auf Einschläfern!

Solche Monumente der Monotonie errichtet **Star Trek Online** nicht nur im Rahmen regulärer Einsätze, sondern auch in unerforschten Sektoren, wo wir zufallsgenerierte (lies: langweilige) Welten erkunden und ebenfalls Reißbrett-Aufträge erfüllen. »Moment!«, werden Sie rufen, »andere Online-Abenteuer spielen sich auch immer gleich, zum Beispiel **World of Warcraft**!« Stimmt, aber gute Rollenspiele verpacken ihre Simpelmechanik in unterhaltsame Geschichtchen, was **Star Trek Online** nicht immer gelingt.

Episoden-Euphorie
Wohlgemerkt »nicht immer« und nicht »nie«, denn **Star Trek Online** erteilt Ihnen auch gut gemachte Aufträge. Diese mehrstufigen Episoden erzählen interessante Ge-

Beispielmission



Wir stoßen auf den **Wächter der Ewigkeit**, ein Zeitreise-Portal, das James T. Kirk aufgestöbert hat.



So springen wir in die Vergangenheit, wo uns **Kirks Enterprise** im Kampf gegen die Klingonen hilft.



Auf dem klingonischen Flaggschiff treffen wir auf ebenfalls **zeitreisende Stirnrunzel-Krieger**.



Außerdem bekämpfen wir **Klingonen aus der Vergangenheit** und befreien eine Gefangene.



Kurz vor unserem Redaktionsschluss hat Cryptic bereits einige Zusatzinhalte (siehe Kasten unten) nachgereicht, hier treten hochstufige Helden gegen die **Borg** an. Danke für das Bild an Xell von der Gilde Thelyn Ennor.

schichten und umfassen sowohl Raum- als auch Bodenschlachten. Die meisten Einsätze gliedern sich zudem in übergeordnete Handlungsstränge ein. Beispielsweise enträtseln Sie im Verlauf mehrerer Missionen, dass die Remaner ... nein, das verraten wir lieber nicht.

Kenner der Fernsehserien und Filme stoßen ständig auf vertraute Charaktere und Schauplätze. Zum Beispiel wenn Sie in einer Flottenschlacht gemeinsam mit anderen Spielern eine Kristalline Entität sprengen oder in den Badlands Cardassianer bekämpfen.

Kristalline Entität? Badlands? Cardassianer? Nun ja, wenn Sie nichts mit **Star Trek** anfangen können, dann verstehen Sie meist nur Bahnhof. Aber dann ist **Star Trek Online** sowieso nichts für Sie.

Nicht für Klingonen

Ein weiterer Wermutstropfen: Die ausgefeilten Quest-Geschichten erleben Sie nur auf Seiten der Föderation. Wer die zweite spielbare Fraktion wählt, die Klingonen, schlägt vorrangig PvP-Schlachten gegen andere Spieler. Das macht vor allem im All viel Spaß, entfaltet aber die Dramaturgie einer Dossensuppe. Klingonen taugen daher eher als PvP-Zweithelden.

Motivationsmotor

Neben den interessanten Episoden-Geschichten schöpft **Star Trek Online** seine Motivation vor allem aus der Hatz nach Ausrüstung: Ständig finden Sie neue, vielfältige Waffen und Gegenstände für Ihren Helden, Ihr Schiff und Ihre Brückensoffiziere. Letztere sind wichtig, denn die computergesteuerten Helfer begleiten Sie auf Bodenmissionen, sodass Sie auch ohne menschliche Mitstreiter nie allein kämpfen. Im Weltall stellen Ihnen die Offiziere Spezialtalente zur Verfügung, etwa Mehrfach-Phasersalven.

Zukunftspläne

Diese Zusatzinhalte planen die Entwickler.



Neue hochstufige Missionen, die Sie in den Kampf gegen die Borg und die Spezies 8472 schicken. Auch das Allmacht-Alien Q soll einen Gastauftritt feiern.



Raid-Schlachten, in denen Sie ebenfalls den Borg in die Assimilations-Suppe spucken. Unter anderem geht's in den Gefechten gegen die Königin der Maschinenmenschen.



Mehr Klingonen-Inhalte: Zum Beispiel bekommt das Kriegervolk eigene Flottenschlachten, mehr Zufallsmissionen sowie eine weitere Schiffsklasse.

TECHNIK-CHECK

STAR TREK ONLINE

Technik-Tipps

- ▶ Star Trek Online hat sehr viele Grafikoptionen. Wählen Sie die in unserer Tabelle empfohlene Voreinstellungsstufe, und justieren Sie dann nach.
- ▶ Bodenmissionen brauchen deutlich mehr Leistung als die Raumflüge.

▶ Die Einstellung »empfohlen« ist oft nicht optimal. Sie müssen nachkorrigieren.

Checkliste

- ▶ Zweikernprozessor
- ▶ 1,5 GByte RAM (XP: 1,0 GByte)
- ▶ 12,0 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT STAR TREK ONLINE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Geforce 7	2300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2		
Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GS	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800/9800 GT	9800 GTX	GTS 250
Geforce GTX					GTX 260/260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
Radeon HD 384	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870X2	
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+				
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950				
Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965			
Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9770		
Core i5/i7			i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE		
3 Speicher in MB	512	1.024*	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192
4 LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 Voreinstellung: minimal * mit Windows XP flüssig	läuft so flüssig: 1680x1050 Voreinstellung: niedrig	läuft so flüssig: 1920x1200 Voreinstellung: maximal, Antialiasing aus					



Die Flottenschlachten (hier gegen die **Kristalline Entität**) zählen zu den flottesten Kämpfen.

Schlachten-Zwiespalt

Die Raumschlachten spielen sich träge, aber fordernd, denn jeder Feind kämpft anders. Romulanische Warbirds etwa halten Sie mit einem Traktorstrahl fest, legen Ihr Schiff lahm und geben Ihnen mit einem Plasma-Torpedo den Rest. Also müssen Sie alle taktischen Register ziehen und den Gegner ausmanövrieren. Mit Energiewaffen schwächen Sie eine Seite seines Schields, um mit Torpedos den Rumpf zu zerbröseln.

Gefechte am Boden sind hingegen anspruchslos, Sie müssen nur ballern sowie ab und zu Spezialtalente nutzen. Zwar könnten Sie Ihren KI-Mitstreitern Befehle erteilen, was in der Regel aber so überflüssig ist wie ein drittes Ohr. Noch dazu bestreiten Sie die Kämpfe meist in öden Kulissen, die Steuerung reagiert träge, die Charaktere bewegen sich hakelig.

Ganz am Ende

Alle zehn Charakterstufen steigen Sie im Rang auf, vom Lieutenant

bis zum Rear Admiral. Bei jeder Beförderung schenkt Ihnen das Oberkommando ein besseres Schiff, was ebenfalls motiviert: Es macht Spaß, den neuen Pott auszuprobieren. Blöd nur, dass Vielspieler allenfalls drei Wochen (rund 50 Stunden) brauchen, um den Maximalrang zu erreichen.

Für hochstufige Spieler bietet **Star Trek Online** derzeit noch wenig, abgesehen von unterhaltensamen PvP-Scharmützeln und Zufalls-Aufträgen. Immerhin planen die Entwickler zusätzliche Quests und Raid-Schlachten für erfahrene Admirale (siehe Kasten »Zukunftspläne«). Alternativ können Sie die Seiten wechseln und eine Klingonen-Karriere beginnen. Dennoch versiegt die Motivation nach rund 100 Stunden, weil auch das Handwerkssystem schlicht ausfällt: Mit Rohstoffen bezahlen Sie lediglich Ausrüstungs-Upgrades, klassische Berufe fehlen.

Mit den Zusatzinhalten sollte sich Cryptic also nicht zu viel Zeit lassen, einige sind sogar schon



Auf der **Sektorenkarte** steuern wir unser Raumschiff von Sonnensystem zu Sonnensystem.

erschienen. Allerdings hinkt auch die deutsche Übersetzung hinterher: Zum Test bestanden viele Texte aus einem wirren Englisch-Deutsch-Mix. Auch die deutsche

Website ging drei Tage nach (!) dem Verkaufsstart ans Netz. Cryptic scheint der hiesige Markt egal zu sein. Und da heißt es, Ferengi seien geschäftstüchtig! **GR**

Nur für Trekkies

Stefan Dworschak: Originalraumschiffe mit Originaleffekten im Originaluniversum: Für Fans ist Star Trek Online etwas ganz Besonderes, und auch für mich als Nachwuchs-Trekkie übt das Spiel atmosphärisch eine gewisse Faszination aus. Wenn Ihr Herz bei vollen Breitseiten mit Phasern und Photonentorpedos allerdings nicht wenigstens ein bisschen höherschlägt, wird Sie Cryptics neues Spiel wohl kaum mehr begeistern als andere Online-Rollenspiele.



stefan@gamestar.de

Mein Spiel (noch)

Michael Graf: Ich persönlich würde Star Trek Online gern eine höhere Wertung geben, weil ich's einfach mag. Ich freue mich auf das nächste Schiff, auf die nächste Ausrüstungsbeute, auf die nächste Quest-Episode. Aber als Tester muss man eben objektiv sein. Und objektiv gesehen gibt es für 15 Euro Monatsgebühren ausgereifere, durchdachtere, kurzum: bessere Online-Rollenspiele. Nichtsdestotrotz bleibe ich Star Trek Online vorerst treu und hoffe, dass Cryptic die Galaxis regelmäßig erweitert. Sonst muss selbst ich irgendwann aus Motivationsmangel den Sternenflottendienst quittieren.



micha@gamestar.de

STAR TREK ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Cryptic (Champions Online, GS 12/09: 71 Punkte)
 PUBLISHER Atari / Namco Bandai
 SPRACHE englisch-deutscher Mischmasch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch, Extras



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Die Ausrüstungshatz motiviert, eintönige Missionen bremsen.

GENRE STRATEGIE

SPIELSTIL Kampf Dialoge/Rätsel

CHARAKTER simpel komplex

FREIHEIT linear offene Welt

KÄMPFE Action Taktik

HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam	schnell	<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN	ausführliches Tutorial		<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM	speichert Charakterfortschritt automatisch		<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
4,0 GHz Intel Athlon 64 X2/3800+ 1,0 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2/5000+ 1,5 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E7400 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
			<input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
			<input type="checkbox"/> Geforce 9600
			<input type="checkbox"/> Geforce GTX 200
			<input type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Anmeldung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ effektvolle Raumschlachten + detaillierte Schiffe und Charaktere + hakelige Boden-Animationen + oft unspektakuläre Landschaften	7 / 10
SOUND	+ gute Surround-Effekte + passende, dynamische Musik + neuer und alter Spock als Sprecher ... + ... sonst aber wenig Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ gute Waffen-, Klassen- und Schiffsbalance + reiches Tutorial - Heldentod wird nicht bestraft - Schwierigkeitsgrad sehr niedrig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einzigartiger Mix aus Boden- und Raumschlachten + anpassbare Helden und Schiffe + Handlungsstränge ... + ... aber nur wenige	8 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliches Kampf-Interface + Vergleichsfenster für Ausrüstung + wichtige Funktionen gut erreichbar + manchmal verzögert	8 / 10
UMFANG	+ großes Universum + zwei spielbare Fraktionen + Klingonen schlechter ausgearbeitet als Föderation + wenige hochstufige Inhalte	8 / 10
QUESTS	+ spannende Episoden-Aufträge + Flottenschlachten + PvP im All spaßig ... + ... am Boden aber dröge + viele lahme Reibrett-Quests	7 / 10
TEAMWORK	+ unterschiedliche Schiffstypen und Waffen + offene Instanzen + selten echtes Teamwork nötig + kaum Handel zwischen Spielern	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ wichtige Brückennoffiziere + spaßige Raumschlachten - lahme Bodengefechte - schwache Begleiter- und Gegner-KI	7 / 10
ITEMS	+ neue Schiffe motivieren + reichhaltige Ausrüstungsbeute + seltene und wertvolle Gegenstände + simple Handwerksberufe	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Unausgereifter Mix aus Raum- und Bodenkampf.**

