



Dickpötte wie dieses **Jem'Hadar-Schlachtschiff** sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kaum zu besiegen.



Die neue Strafe fürs Sterben: Auf Sternbasen lassen wir Verletzungen heilen und **Schiffschäden** reparieren.

Star Trek Online

Das Online-Universum dehnt sich aus, denn die Entwickler liefern regelmäßig Patches und zusätzliche Inhalte. **Höchste Sternzeit für einen Kontrollbesuch.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5479

Vor zwei Monaten haben wir die Cryptic Studios im Test zu **Star Trek Online** als die Ferengi der Spielebranche gelobt (beziehungsweise geschmäht – wer will schon klein und großohrig sein?). Denn die Entwickler hatten einen beachtlichen Geschäftssinn be-

wiesen, als sie nach dem Konkurs des Entwicklers Perpetual dessen unfertiges **Star Trek**-Rollenspiel kauften, um daraus ein eigenes Online-Abenteuer zu stricken. Seit dessen Veröffentlichung verhält sich Cryptic jedoch gänzlich unferngighaft und macht Geschenke – in Form von Patches sowie Zusatzinhalten für die Sternenflotten-Simulation. Die hat das freilich auch nötig. Im Test beklagten wir unter anderem den zu niedrigen Schwierigkeitsgrad sowie den Mangel an hochstufigen Inhalten. Weil sich in beiden Punkten einiges getan hat, sind wir zum Kontrollflug in die **Star Trek**-Galaxie zurückgekehrt.

vom 26. März und trägt den Titel »Staffel 1« – oder, weniger steilich, Patch 1.0. Doch darum kümmern wie uns später, wichtiger ist die Version 1.1 vom 29. April. Deren große Neuerung verbirgt sich im Optionsmenü hinter dem unscheinbaren (und nicht übersetzten) Punkt »Difficulty«, zu Deutsch »Schwierigkeit«. Dort dürfen Sie nun zwischen »Normal«, »Fortgeschritten« und »Elite« wählen, um den Härtegrad des nächsten Auftrags zu bestimmen; in Gruppen richtet sich die Anspruchsstufe nach der Einstellung des Anführers. Während der Mission lässt sich die Wahl nicht mehr ändern; wer auf »Elite« feststeckt, muss erst eine Viertelstunde warten und danach auf einer niedrigeren Stufe von vorn beginnen.

Am einfachsten bleibt **Star Trek Online** auf »Normal«: Die Raum- und Bodenkämpfe sind anspruchslos, Tode werden nicht bestraft. Wenn Sie »Fortgeschritten« wählen, wird's schon kniffliger, weil die Gegner spürbar mehr Schaden austeilen und schlucken. Bei Ihrem Ableben erleiden Sie häufig leichte Verletzungen (am Boden) oder Schäden (im All), die Ihre Charakterwerte minimal senken. Nach 30 Minuten verschwinden diese Nachteile wieder, Ungeduldige lassen sich auf Raumstationen kostenpflichtig kurieren oder kaufen Heilpäckchen von Händlern. Auf dem höchsten Anspruchsgrad »Elite« werden die Feinde nochmals härter, Gleiches gilt für die Strafen beim Tod:

Das sagt der Gildenchef



Name: Philipp Mayer
Alias: Xell (Mensch/Ingenieur)
Fraktion: Föderation
Gilde: Thelyn Ennor
Position: CEO
Level: Konteradmiral 5

»Assimilation im Gange«

»Die Erwartungen an Star Trek Online waren hoch, doch leider wurden sie nicht ganz erfüllt. Der Maximallevel war zu schnell erreicht, hochstufige Inhalte fehlten, und echte Star-Trek-Atmosphäre wollte auch nicht aufkommen. Cryptic nahm die Kritik an und lieferte zahlreiche Verbesserungen. Vor allem die Raid-Episoden sorgen für Abwechslung. Die neuen Schwierigkeitsgrade wirken sich leider noch nicht auf die Raids aus, könnten aber den für viele zu niedrigen Anspruch anheben. Und dank der neuen Bestrafung für Tode gehört die beliebte »Reinfliegen und sterben«-Taktik endlich der Vergangenheit an. Der richtige Weg ist eingeschlagen. Wenn Cryptic ihm weiter folgt, sieht Thelyn Ennor gute Chancen, dass Star Trek Online bald da ist, wo es sich die Fans von Anfang an gewünscht hatten.«

Anspruch umstellen

Das bislang umfangreichste Update für **Star Trek Online** datiert



Die Raid-Episoden erzählen nette Geschichten. In »Das Khitomer-Abkommen« enträtseln wir, was eine vermisste Romulanerin mit den **Borg** zu tun hat.



In der Raid-Episode »Infiziert« beharken wir einen **Borg-Bossgegner**, den Ex-Kapitän einer Sternbasis.

Schwere und kritische Wunden/Schäden verringern Ihre Kampfkraft erheblich und verschwinden nicht mehr automatisch. Also müssen Sie sich heilen lassen, was Unsummen kosten kann.

Endlich schwierig

In unseren Probeläufen wirkt sich der Schwierigkeitsgrad vor allem auf die Raumschlachten aus, bereits auf »Fortgeschritten« müssen wir häufiger taktische Winkelzüge austüfeln und etwa Feindschiffe mit Traktorstrahlen festhalten, um ihnen Torpedos in die schutzlose Flanke zu jagen. Auf »Elite« bläht sich dann selbst ein mickriges Fregatten-Trio zur knüppelharten Herausforderung auf. Dicke Schlachtschiffe sind fast unbesiegbar, selbst wenn wir dank des überarbeiteten Kampfsystems alle Phaser und Torpedos automatisch feuern lassen, um uns auf Manöver und Spezialtalente zu konzentrieren.

Gefechte am Boden dauern auf den höheren Stufen zwar länger, weil die Feinde mehr Lebenspunkte haben. Mit einem gut gemischten Außenteam inklusive

Sanitäter (heilt Verwundete) und Ingenieur (lädt Schutzschilde wieder auf) spielen sich die Schießereien aber weiterhin taktisch anspruchslos: Wir knien uns einfach hin und feuern drauflos.

Dafür bringen höhere Schwierigkeitsgrade nicht nur zähere Feinde, sondern auch bessere Belohnungen. Auf »Elite« erbeuten wir mehr wertvolle Gegenstände sowie Fertigungspunkte, das **Star Trek**-Pendant zu Erfahrung. Auf Großgefechte (Raids) und Schlachten zwischen Spielern (PvP) wirkt sich der Schwierigkeitsgrad zwar nicht aus, normale Kämpfe gegen KI-Gegner werden aber endlich knackiger, zumindest im All. Außerdem erfordern Gruppengefechte nun mehr Zusammenspiel, beispielsweise müssen Wissenschaftsoffiziere ihre Kameraden aufmerksamer heilen. Deshalb erhöhen wir die Balance- und die Teamwork-Wertung um jeweils einen Punkt.

Zusätzliche Borg

Und damit zum »Staffel 1«-Patch, dessen Änderungsliste rund 35.000 Zeichen umfasst – das



In einer neuen Flottenschlacht verteidigen wir die Raumstation Deep Space Nine gegen **Cardassianer**.



Gemeinsam mit KI-Klingonen bekämpfen wir in der Raid-Episode »Die Heilung« mächtige **Borg-Würfel**.

Es geht bergauf

Michael Graf: Nachdem Star Trek Online anfangs noch arg unausgereift wirkte, ist Cryptic nun auf einem guten Weg. Von der Patch-Unterstützung könnte sich manch anderer Entwickler (Funcom! Mythic!) eine Scheibe abschneiden. Unzufrieden bin ich mit den Zusatzkosten im C-Store. Die 15 Euro Monatsgebühr sind schon happig genug, warum muss ich da für Extras auch noch zusätzlich bezahlen?! Sei's drum, wenn die Designer weiterhin kostenlose Inhalte nachreichen, kann Star Trek dorthin vorstoßen, wo kein Cryptic-Spiel zuvor gewesen ist: in die GameStar-Wertungsregion jenseits der 80.



micha@gamestar.de

entspricht zwei GameStar-Titelstorys. Der Großteil der Textwüste erzählt von Kleinigkeiten und bereinigten Bugs, allerdings bringt das Update auch spielerische Fortschritte. So können Föderationskapitäne in PvP-Schlachten nun auch gegen Ihresgleichen kämpfen. Außerdem dürfen Sie seit dem Update 1.0 vergebene Talentpunkte umverteilen. Zwei neue Flottenschlachten sowie ein weiteres Klingonenschiff runden das dicke Patch-Paket ab.

Darüber hinaus hat Cryptic bislang drei »Special Task Force«-Missionen nachgeliefert, in denen Gruppen von Föderationskapitänen oder Klingonen Raid-Schlachten gegen die Borg bestreiten. Das lohnt sich, denn die Großgefechte werfen wertvolle Belohnungen ab und lassen sich zudem täglich absolvieren. Weil's damit endlich sinnvolle und spaßige Inhalte für Veteranen sowie Gilden gibt, erhöhen wir die Umfangs-Wertung um einen Punkt.

Die Zukunft

Nach eigener Aussage möchte Cryptic weiterhin regelmäßig gehaltvolle Updates für **Star Trek Online** stricken. Für Ende Mai planen die Entwickler den Patch 1.2, der spielerische Belohnungen für die bereits eingebauten Erfolge (»Besiege 100 Klingonen«) bringt. Im Juli soll dann die »Staffel 2« er-

scheinen, die unter anderem einen zusätzlichen Raumsektor für Veteranen einbaut und die Levelgrenze anhebt. Darüber hinaus verspricht Cryptic gemeinsame Kampfeinsätze für Sternenflotter und Klingonen sowie neuartige Diplomatie-Einsätze.

Die Fortschritte sind auch weiterhin nötig, schließlich hat **Star Trek Online** immer noch zahlreiche Schwächen, allen voran die drögen Bodenkämpfe und die ebenso häufigen wie eintönigen Reißbrett-Missionen. Auch in der deutschen Übersetzung klaffen nach wie vor grobe Lücken. Angesichts solcher Baustellen wirkt es verwunderlich, dass Cryptic neben sinnvollen Updates auch haufenweise Gimmicks wie zusätzliche Uniformen und Spielerrassen veröffentlicht. Die müssen Sie noch dazu über den ins Spiel integrierten »C-Store« kaufen – für echtes Geld! Wer bereits 15 Euro Monatsgebühr berappt, soll also für den Zusatzkrum nochmals zahlen. Na, das sieht den Ferengi ähnlich. **GR**

STAR TREK ONLINE V1.2

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Cryptic / Atari
UPDATE-STATUS	6.5.2010
ORIGINALWERTUNG	76 (GS 04/10)
NEUE WERTUNGEN	
BALANCE	8 > 9
TEAMWORK	6 > 7
UMFANG	8 > 9

