Gemeinsam mit einigen Mitspielern stürzen wir uns auf eine **Borg-Flotille**. Das sind die großen Momente von Star Trek Online.

Star Trek Online

Star Trek Online ist ein Musterbeispiel für faires Free2Play – aber weiterhin nicht für perfektes Spieldesign. Wir haben Kontrollkurs auf die Gratisgalaxie gesetzt. Von Michael Graf

Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Cryptic**
WO **GameStar.de/Quicklink/7849** GELD **kostenlos**

Auf XL-DVD: Kontrollbesuch-Video

Mutig dorthin zu gehen, wo niemand zuvor gewesen ist – so lautet das Motto des Raumschiffs Enterprise. Das Enterprise-MMO **Star Trek Online** hingegen ist im Januar 2012 dorthin gegangen, wo derzeit fast alle anderen Online-Rollenspiele ebenfalls hingehen: ins Free2Play-Segment. Der Schritt war abzusehen, schließlich hatte der Entwickler Crpytic bereits ein Jahr nach dem Serverstart im Februar 2010 die Abo-Gebühren gesenkt, um neue Online-Kapitäne anzulocken – vergebens, die Spielerzahlen stagnierten im fünfstelligen Bereich. Also zogen die Entwickler die Gratis-Reißleine, auf der offiziellen Website sowie neuerdings auch auf Steam steht **Star Trek Online** zum kostenlosen Download bereit. Auch alle Missionen und Charakterstufen sind für lau spiel- und erreichbar, das Weltraum-Abenteuer erweist sich als Musterbeispiel für faires Free-2Play. Ein rundum gelungenes Spiel ist es aber immer noch nicht.

In den knapp zwei Jahren seit unserem letzten Kontrollflug hat sich in **Star Trek Online** dennoch einiges getan, von Details wie dem deutlich verschönerten Föderations-Hauptquartier bis hin zu echten spielerischen Neuerungen wie den Dienstoffizieren. Letztere sind nicht zu verwechseln mit den altbekannten Brückenbediensteten, die uns unter anderem auf Bodeneinsätze begleiten. Bei den Dienstoffizieren handelt es sich um reine »Menü-Charaktere«, also Portraits mit ein wenig Text daneben. Die Jungs und Mädels können wir dem Boden- oder dem Raumdienst zuweisen, damit sie in Gefechten passive Boni bringen. Ein Waffenoffizier etwa senkt die Nachladezeit bestimmter Attacken. Die Reservisten gibt's in mehreren Qualitätsstufen, außerdem haben sie individuelle Eigenschaften à la »aggressiv« oder »fotografisches Gedächtnis«.

Die Talente beeinflussen die Erfolgschance der Aufträge, die wir den Herrschaften zuteilen können. Ein medizinischer Forschungseinsatz etwa erfordert einen Sanitäter und einen Biochemiker, idealerweise

Im »Shooter«-Modus beschießen wir Soldaten der **Breen**.

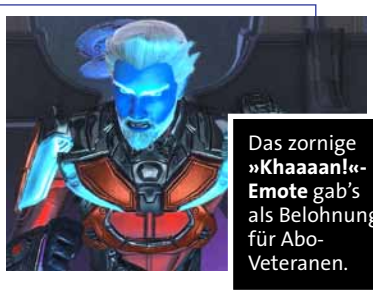
beide »logisch«, aber keinesfalls »eigensinnig«. Wie bei den Gefährtenmissionen von **Star Wars: The Old Republic** sind die entsandten Helfer dann ein paar Stunden lang beschäftigt, erfüllte Aufträge werfen unter anderem Energie (also Geld) und Talentpunkte ab, außerdem steigen die Offiziere im Rang auf. Allerdings können die Einsätze auch scheitern und die Gesandten sich verletzen, dann liegen sie ein Weilchen auf der Krankenstation. Unterm Strich erweitern die Reservisten die Crew-Verwaltung um eine nette, wenn auch nicht sonderlich vielfältige Facette – im Grunde klicken wir ja doch bloß im Menü herum. Doch selbst das verströmt **Star Trek**-Flair, die Crew unseres Schiffs besteht endlich aus mehr als einem Captain und ein paar Brückenoffizieren.

Außer als Belohnungen für erfüllte Aufträge gibt's die Dienstoffiziere auch im C-Store, dem Bezahlinhalte-Laden von **Star Trek Online**. Der bietet allerlei Belohnungen feil, von zusätzlichen Inventarplätzen über besonders fähige Ex-Borg-Brückenoffiziere und neue Kapitänskostüme bis hin zu goldenen Tribble-Pets. Als Währung dienen Cryptic-Punkte, die wir – Sie werden's ahnen – mit echtem Geld kaufen können. 500 Zähler schlagen mit rund 6 Euro zu Buche, dafür gibt's 14 Dienstoffiziere oder ein Uniform-Set. Besonders teuer sind die Premium-Schiffe für den derzeitigen Höchstrang Vizeadmiral (Stufe 51), denn die kosten je 2.000 Cryptic-Punkte, also 24 Euro. Dafür hat jeder der Elitekähne neben einem extraschnellen Antrieb für die Galaxiekarte auch ein Offensiv-Gimmick in petto. Die »Hoch entwickelte Multivektor-Eskorte« etwa teilt sich wie die U.S.S. Prometheus aus der **Star Trek: Voyager**-Folge »Flaschenpost« in mehrere Mini-Schiffe auf und beharkt den Feind aus allen Richtungen. Übermächtig sind solche Tricks nicht, auch die Pötte des zweithöchsten Rangs Konteradmiral halten in hochstufigen Gefechten mit.

Der Clou an den Bezahlinhalten ist nun, dass wir die Cryptic-Punkte gar nicht unbedingt kaufen müssen, sondern auch gegen Dilithium-Kristalle ertauschen können. Und woher bekommen wir Dilithium? Logisch, wir müssen es farmen. Das geht unter anderem in regelmäßigen Events, beispielsweise sollen wir an der Sternenflotten-Akademie binnen einer Stunde möglichst viele Partikel scannen oder ein Rennen quer durch die Galaxis

Die Abo-»Vorteile«

Obwohl **Star Trek Online** komplett kostenlos spielbar ist, können Sie für monatlich 15,40/14,30/13,10 Euro ein Gold-Abonnement mit 30/90/180 Tagen Laufzeit abschließen. Für 218,80 Euro gibt's gar einen Gold-Zugang auf Lebenszeit. Die krummen Preise liegen daran, dass zu den eigentlich glatten Beträgen noch die Mehrwertsteuer kommt. Gold-Kapitäne profitieren von den folgenden Vorteilen, die unserer Meinung nach aber kein Gold-Abonnement rechtfertigen.



Das zornige **»Khaaaan!«-Emote** gab's als Belohnung für Abo-Veteranen.

	Gold-Abonnenten	Gratisspieler
Gilden gründen	ja, immer	Ja, aber nur für Ex-Abonnenten. Ansonsten erst nach 20 Spielstunden, dem Erwerb von Cryptic-Punkten oder einem Einkauf im C-Store.
Kontolimit	1 Milliarde Energiepunkte	10 Millionen Energiepunkte
Dilithium raffinieren	Roherz wird beim Login automatisch veredelt, und zwar 8.000 Einheiten pro Offline-Tag, maximal 56.000 Einheiten auf einmal.	Spieler dürfen täglich 8.000 Einheiten Roherz raffinieren, keine Automatik.
Kostenlose Charakterplätze	3 (1x Föderation, 1x Klingonen, 1x beliebig)	2 (1x Föderation, 1x Klingonen)
Kostenlose Brückenoffiziers-Plätze	bis zu 10	bis zu 9
Kostenlose Inventarplätze	bis zu 72	bis zu 42
Kostenlose Bankplätze	bis zu 108	bis zu 48
Respec-Token	eines pro Rang-Beförderung	nur gegen Cryptic-Punkte
Zugang zur Foundry	ja	muss durch Kauf von Projektplätzen freigeschaltet werden
Kostenlose Foundry-Projektplätze	8	nur gegen Dilithium oder Crpytic-Punkte
Veteranen-Belohnungen	Titel und andere Gimmicks für Langzeit-Spieler	keine
Login	immer am Anfang der Warteschlange	keine Priorität
Ingame-Chat	unbegrenzt	Unbegrenzt für Ex-Abonnenten. Ansonsten begrenzt auf Nachrichten an Freunde und Spieler im Umkreis, bis man 20 Stunden gespielt, Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Ingame-Post	unbegrenzt	Unbegrenzt für Ex-Abonnenten. Ansonsten begrenzt auf eine bestimmte Anzahl Briefe, bis man 20 Stunden gespielt, Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Offizielle Foren	unbegrenzt	Für Ex-Abonnenten unbegrenzt. Ansonsten nur Schreiberlaubnis für bestimmte Foren, bis man Cryptic-Punkte erworben oder im C-Store eingekauft hat.
Kundenservice	unbegrenzt	eingeschränkt
Ingame-Voice-Chat	werbefrei	enthält Werbung
Punkte-Zuschuss	monatlich 400 Cryptic-Punkte gratis	keiner

Mit dem **Slipstream-Antrieb** reisen wir schneller durch die Galaxis.

Unseren **Dienstoffizieren** weisen wir im Menü neue **Aufträge** zu.

bestreiten. Alternativ arbeiten wir tägliche Quests ab, stürzen uns in großangelegte Flottenschlachten oder bestreiten »Special Task Force«-Missionen, Eliteeinsätze für Fünfergruppen. Auch PvP-Gefechte und Einsätze in »Kriegsgebieten« (gleichzeitige Schlachten gegen menschliche und computergesteuerte Gegner) werfen Dilithium-Erz ab. Moment: Erz?! Richtig, erfarmte Rohstoffe müssen wir erst noch zu Kristallen veredeln, was pro Tag mit maximal 8.000 Erzklumpen möglich ist. Für durchschnittlich 255 Klunker gibt's dann einen Cryptic-Punkt, die 2.000 Zähler für einen Premium-Pott kosten also über 500.000 Edelsteine. Gratisspieler brauchen Monate, um so viele zusammenzukratzen – aber irgendwie muss Cryptic ja auch Anreize zum Geldausgeben schaffen. Wir halten das Währungsmodell dennoch für fair, schließlich kann man sich alles erspielen, wenn auch mühsam.

Dilithium farmen, Fraktionsmarken sammeln, das war's

»Mühsam« ist ein gutes Stichwort, denn als größte Schwäche von **Star Trek Online** erweist sich nach wie vor die mangelnde Abwechslung. Alle Solomissionen verlaufen nach Schema F, mal kämpfen wir am Boden, mal im Weltraum, mal scannen wir irgendwelchen Kram. Die »Special Task Force«-Einsätze sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zwar etwas härter, im Team aber trotzdem gut zu schaffen. Am spannendsten sind noch die PvP-Schlachten, zumindest gegen fähige Gegner. Nach wie vor zieht sich zudem ein Spaßgraben durch die Gefechte: Während die schicken Raumschlachten ordentlich unterhalten, sind Kämpfe am Boden eher dröge. Wobei Cryptic auch hier ein wenig nachgebessert hat: Auf Wunsch dürfen wir nun wie in einem Actionspiel direkt zielen und schießen, statt nur Icons anzuklicken. Damit spielen sich die Kämpfe zwar nicht taktischer, aber zumindest dynamischer. Denn wir bleiben viel mehr in Bewegung, um Gegner zu umkreisen und mit Treffern in ihren Rücken mehr Schaden anzurichten – natürlich auch im PvP.

Dafür bleibt auch das Endgame von **Star Trek Online** dünn. Auf der Maximalstufe 51 gibt's nur noch zwei Dinge zu tun: Dilithium farmen und die bislang lediglich sechs »Special Task Force« Missionen wieder und wieder abspulen, um Fraktionsmarken zu sammeln. Letztere bringen besonders mächtige Ausrüstung, wobei uns allerdings nicht ganz klar ist, wofür wir die eigentlich brauchen. Denn wie erwähnt sind die Einsätze mit einem fähigen Team selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ohne größere Schweißausbrüche zu schaffen. Und auch im PvP kommt's tendenziell eher auf den taktisch klugen und gut getimten Einsatz der Spezialfähigkeiten an als auf Highend-Ausrüstung. Insgesamt fühlt sich das Endgame von **Star Trek Online** damit ziellos an – zumindest, sobald wir genug Dilithium für ein Premium-Schiff gesammelt haben, das bis dahin als Motivationskarotte vor unserer Kapitänsnase baumelt.

Der Abwechslungsarmut wollen die Entwickler entgegenwirken, indem sie hin und wieder »Episoden« veröffentlichen, mit vertonten Dialogen und simplen Zwischenfilmen inszenierte Missionsketten, die nette Geschichten erzählen. Das neuste Kapitel »Die 2.800« etwa dreht sich um die Rückkehr der riesigen Dominion-Flotte, die das bajoranische Wurmloch am Anfang der sechsten **Deep Space Nine**-Staffel verschluckt hatte. Weil Crpytic aber keinen konstanten Missionsstrom liefern kann (frische Episoden gibt's nur alle paar Monate), haben die Entwickler die »Foundry« eingebaut. Mit diesem umfassenden, aber auch nicht ganz unkomplizierten Editor können die Spieler eigene Auftragsketten basteln. Die lassen sich dann über ein Menü anspringen und sogar bewerten. Dabei müssen sich die Selfmade-Einsätze häufig nicht vor den Original-Missionen verstecken, die Spieler haben sich zahlreiche unterhaltsame Geschichten ausgedacht. Noch dazu sind viele davon komplett auf Deutsch. Seit dem europäischen »Relauch« Ende März hat sich auch die offizielle deutsche Übersetzung ein wenig gebessert, Menütexte passen nun immerhin halbwegs auf die Buttons, auf denen sie stehen sollen. Allerdings prangen in einigen Bildschirmen immer noch englische Textschnipsel – Cryptic wird weiter daran arbeiten müssen. GR

In den PvP-Schlachten kämpft die Föderation gegen die **Klingonen**, die zweite spielbare Fraktion.

Zwei Seelen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich muss Sie kurz vorwarnen: Wenn Sie kein Trekkie sind, werden Sie die Faszination von Star Trek Online kaum nachvollziehen können. Mir als Auswendigkenner der Serien und Filme serviert Cryptics Kapitäns-MMO hingegen immer wieder Momente, die mein Fan-Herz höher schlagen lassen: Da bekämpfe ich Formwandler, sprenge Borg-Würfel, beschieße Breen, jage Devidianer, erlebe die Rückkehr der Dominion-Flotte und sause mit dem Slipstream-Antrieb von Vulkan nach Cardassia. Natürlich ist das dauernde Gekämpfe nicht jedermanns Sache, die Trekserien-typische Gewichtung auf Dialoge und actionarme, aber spannend-komplexe Geschichten fehlt in den normalen Missionen fast völlig. Dafür gibt's nun in der Foundry zahlreiche von Spielern gebastelte Einsätze, die diesen Ursprungsgeist einfangen – überhaupt ist der Auftrags-Baukasten eine exzellente Idee, die auch anderen Online-Abenteuern gut stünde. Meine Fan-Seele ist also besänftigt.

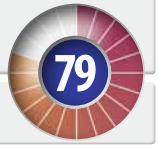
Meine MMO-Seele hingegen nicht. Denn auch wenn Star Trek Online nach wie vor ordentlich funktioniert und Cryptic hier und da an Details wie den drögen Bodenkämpfen gefeilt hat, ist es weiterhin weder der anspruchsvollste noch der abwechslungsreichste Vertreter seiner Gattung. Auf der Höchststufe spule ich eben doch nur ein Gefecht nach dem anderen ab oder warte, bis guter Foundry-Nachschub bereitsteht. Ähnliche Abwechslungsprobleme plagen zwar jedes Online-Rollenspiel, bei Star Trek Online sind sie aber besonders gravierend, weil sich das Endgame weitgehend ziellos anfühlt. Monatsgebühren würde ich dafür niemals bezahlen. Als Free2Play-Titel kann ich Star Trek Online aber empfehlen, zumal alle Inhalte kostenlos erreichbar sind – genügend Puste zum Dilithium-Farming vorausgesetzt. Wer Star Trek mag und sich nicht am immergleichen Missionsablauf stört, findet hier zumindest einige Wochen lang solide und kostenlose Kapitänsunterhaltung.

TERMIN 2.2.2010 **PREIS** kostenlos **USK** ab 12 Jahren

Star Trek Online

Online-Rollenspiel

Publisher	Perfect World
Entwickler	Cryptic Studios
Sprache	Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Anmeldung



KEINE WERTUNGSÄNDERUNG