



Es lohnt sich, hin und wieder auf die Außenkamera umzuschalten und das Weltraum-Panorama zu genießen.

Star Trek: Bridge Crew

CAPTAIN, WIR HABEN EIN PROBLEM!

Genre: **Simulation** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Red Storm Entertainment** Termin: **30.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Das gute alte Bridge Commander zählt auch heute noch zu den besten Star-Trek-Spielen. Jetzt probiert sich Ubisoft mit Bridge Crew am Kommandanten-Genre.

Von Thomas Ortsik

So ruhig war es schon lange nicht mehr auf der Brücke der U.S.S. Aegis. Einzig ein elektrisches Summen erinnert uns daran, dass draußen irgendwo ein getarntes Raumschiff lauert. »Fähnrich Müller, Torpedos auf mein Kommando! Sobald sie einschlagen, richten Sie die Phaser-Bänke auf die feindlichen Waffensysteme.« Plötzlich enttarnt sich ein

klionischer Bird of Prey, seine Schilde beginnen zu laden! Jetzt ist Geschwindigkeit gefragt, um das Überleben der Crew zu sichern. »Feuer!« Sekunden werden zu Minuten, während der taktische Offizier wild ins Leere gestikuliert und mit einer ungewohnt femininen Stimme von Mathematik und Schulnoten spricht. »Müller? Feuer habe ich gesagt!« Die Antwort: »Entschuldigung, Cap-

tain. Ich befürchte, ein Hirnparasit hat sich durch mein Ohr geschlichen und hindert mich daran, weiterhin als Ihr ... Ja, Mama, ich schalte ja schon ab!«

Was hier für eingeweihte Trekkies vermutlich wie einer von Captain Picards »Wesley Crusher«-Alpträumen aussieht, ist tatsächlich nur der ganz alltägliche Wahnsinn von Star Trek: Bridge Crew, Ubisofts neuestem

Gute Nachrichten für alteingesessene Trekkies

Neben der U.S.S. Aegis steht auch eine detailgetreue Nachbildung der Ur-Enterprise aus den 60er-Jahren zur Verfügung. Diese ohne eingeschalteten Hilfstext zu bedienen, ist wohl die schwerste, aber auch lustigste Herausforderung des ganzen Spiels, finden sich hier doch nur ein Haufen unbeschrifteter bunter Knöpfe. Es würde uns nicht wundern, wenn die Entwickler noch weitere bekannte Raumschiffe wie die Voyager oder die Enterprise 1701D nachliefern.



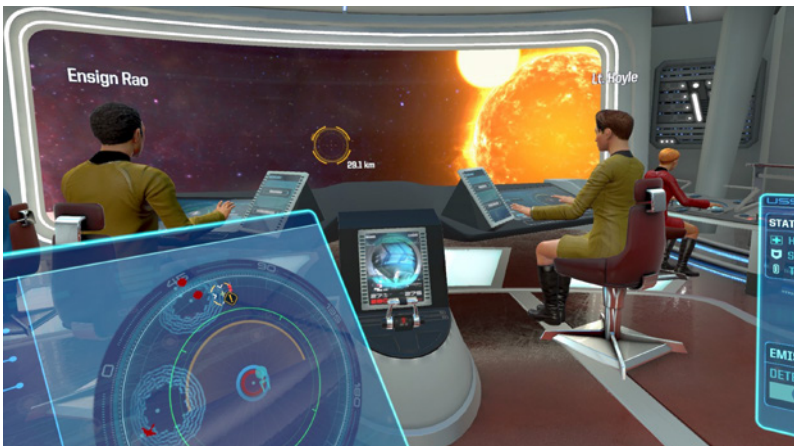
Auch das passiert mal: Wir haben die falschen Kommandos gegeben, die Aegis vergeht in einer eindrucksvollen Explosionskaskade.



Immer wieder treffen wir im All auf Anomalien und seltsame Objekte, neue Alienrassen entdecken wir allerdings nicht.



Gleich zu Beginn des Spiels gibt's einen imposanten Anflug auf die U.S.S. Aegis im Trockendock – ein toller Trek-Moment!



Vom Kapitänssessel aus schauen wir der Crew über die Schulter, in diesem Fall werden die Kameraden von der KI gesteuert.

Versuch, die zumindest im Videospiel-Bereich angestaubte »Star Trek«-Lizenz wiederzubeleben. Als Vorbild dient hierfür das nicht weniger angestaubte Bridge Commander aus dem Jahr 2002, in dem wir als Captain eines Raumschiffs der Sternenflotte nicht mit dem Fadenkreuz auf Jagd gehen, sondern gezielte und überlegte Entscheidungen treffen, um diese dann an unsere Crewmitglieder zu delegieren. Der Clou: Die Mannschaft – das heißt maximal drei Kollegen – wird via Internet von anderen menschlichen Spielern verkörpert, jeder übernimmt eine Position (Steuermann, Waffen etc.) auf der Brücke. Das Endergebnis ist ein durchaus ansprechender und spaßiger Virtual-Reality-Raumkampf-Simulator für vier Spieler. Die Frage ist nur: Wie lange macht das Spaß?

Jagd auf U.S.S. Aegis

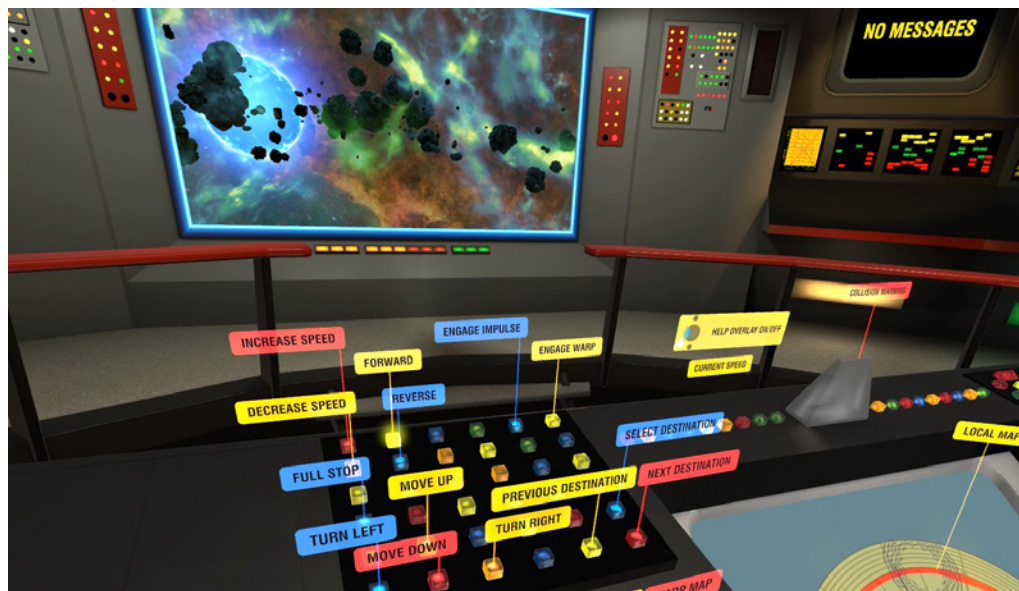
Zuerst eine gute Nachricht für alle Fans des Kino-Reboots von »Star Trek« aus dem Jahr 2009: Bridge Crew ist Teil des neuen Universums, futuristisch wirkt auch unser Schiff, die U.S.S. Aegis. Als ihre Crew bereisen wir den sogenannten »Graben«, einen relativ unerforschten Bereich des Weltraums, auf der Suche nach einem neuen Planeten für die nun heimatlosen Vulkanier. Klingt nach

Keine Grafikoptionen

Star Trek: Bridge Crew bietet PC-Spielern keinerlei Möglichkeit, an den Grafikschrauben zu drehen. Selbst Supersampling muss über Steam VR eingestellt werden. Hübsch aussehen tut das Spiel trotzdem.

einem spannenden Setting, doch wer auf ein Abenteuer voller wundersamer Entdeckungen und mitreißender Nebenhandlungen hofft, muss seine Erwartungen zurückschrauben. Die Weltraumabschnitte sind zwar allesamt schön anzusehen, bieten aber neben ein paar unspektakulären Anomalien nichts zu erforschen. Die Handlung ist zudem schneller vergessen als erzählt. Sie trägt mit ihren drei bis vier Stunden Spielzeit gerade mal so über die Kampagne. Selbst der erste Kontakt mit neuen, exotischen Aliens bleibt uns verwehrt. Stattdessen treffen wir lediglich auf die immer gleich schlecht gelaunten Klingonen.

Aber gut, man hat uns mit der Aegis ja auch keine Diplomaten-Kutsche verpasst, sondern das fortschrittlichste Raumschiff der Sternenflotte. Wobei, Raum-U-Boot würde es eigentlich besser treffen. Denn so gut ausgestattet die Aegis auch ist, gegen eine nicht enden wollende Welle an klingonischen Kampfschiffen ist direkter Konflikt selten die beste Lösung. Und so erwischen wir uns des Öfteren dabei, möglichst vorsichtig die feindlichen Sensoren zu umkreisen, um dann im perfekten Augenblick doch wieder aus dem System zu springen, ohne auch nur einen einzigen Schuss abgegeben zu haben. Einfach weil es die vernünftigere



Auf der Brücke der Original-Enterprise helfen Hilfetexte, sich mit den Buttons zurechtzufinden.



Statt Zulu und Chekov sitzen auf der alten Enterprise die gleichen KI-Kollegen wie auf der Aegis.

Entscheidung ist. Das sorgt für unglaublich viel Spannung, nicht zuletzt, weil wir im Stealth-Modus besonders anfällig für feindlichen Beschuss sind, aber für Missionsziele wie das Scannen von Raumsonden oft genau an die Sensorengrenze der feindlichen Klingonen müssen.

Ein Captain ist nur so gut wie seine Crew

Um all dies erfolgreich zu bewerkstelligen, müssen wir uns auf drei primäre Stationen der Brücke verlassen können. Über die Navigationskonsole steuert man das Raumschiff und legt das Ziel für Warp-Sprünge fest. Die Waffenkonsole erlaubt die Steuerung der Schilde, Waffensysteme, Scanner und des Transporters. Über die Energieverteilungskonsole können wir festlegen, welche Systeme mehr Energie erhalten, sowie Reparaturteams aussenden. Im Einzelspielermodus ist es uns als Captain dabei vollkommen überlassen, ob wir unseren KI-Kollegen über Textmenüs grundlegende Befehle wie »Ziel angreifen« oder »Volle Energie auf Phaser« erteilen, oder direkt selbst zwischen den Steuerkonsolen herumhüpfen. Wirklich stimmig ist keine dieser Lösungen, und in der Hitze des Gefechts sind sie auch gerne mal zu frickelig. Im Sommer 2017 will Ubisoft immerhin noch eine Sprachsteuerung nachreichen.

U-Boot-Zufall?

Verantwortlich für die Entwicklung von Star Trek: Bridge Crew ist das Studio Red Storm Entertainment, das vom inzwischen verstorbenen amerikanischen Politthriller-Autor Tom Clancy gegründet wurde. Dessen bekanntestes Werk, »Jagd auf Roter Oktober«, handelt vom fortschrittlichsten U-Boot der Sowjetunion.

Bis dahin dient der Solomodus lediglich als Trainingseinheit für den eigentlichen Star der Show – das Zusammenspiel mit echten Mitspielern. In diesem Fall übernimmt jeder eine eigene Steuerkonsole. Der Clou daran: Die klare Trennung der Verantwortungsbereiche und die Notwendigkeit für verbale Kommunikation sorgen dafür, dass jeder Mitspieler sofort in den Rollenspielermodus verfällt und völlig in seiner Aufgabe aufgeht – schließlich will man seine Kameraden auf der Brücke nicht hängen lassen! Im Gegenzug vergisst man auch gerne mal, dass man eigentlich seit Minuten nur stumpf dem Navigator dabei zusieht, wie er durch ein eigentlich ödes Asteroidenfeld kreuzt. Das macht aber nichts, weil VR und Motion Controller eine viel intimere Multiplayererfahrung ermöglichen als konventionelle Videospiele. So erkennen wir etwa, wie Crewmitglieder reagieren, wenn ih-



Thomas Ortsik

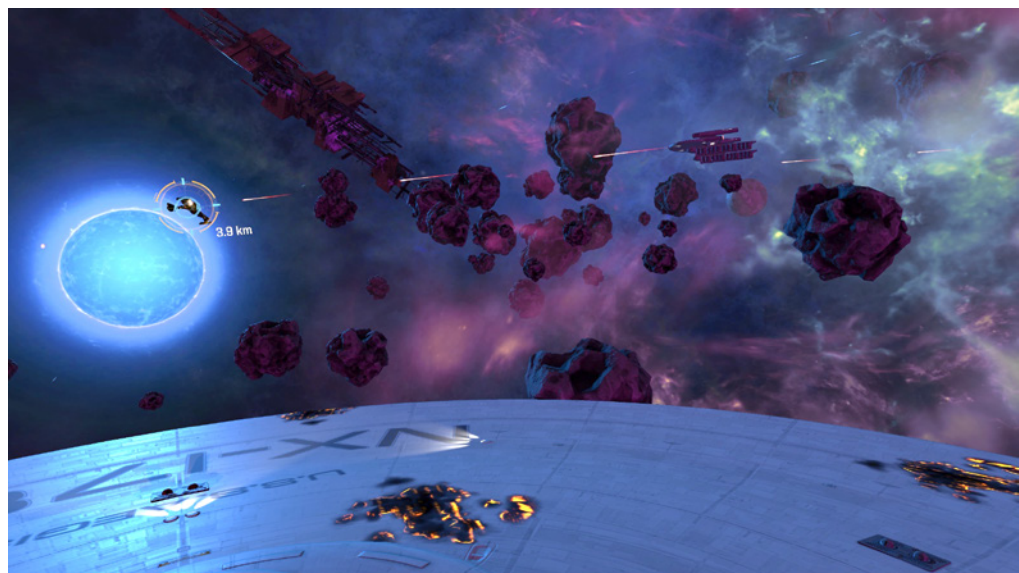
@ThomasOrsik



Star Trek: Bridge Crew fällt definitiv nicht unter die Kategorie Lizenzgurke. Selbst Spieler, die eigentlich wenig bis nichts mit Star Trek am Hut haben, können hier einige Stunden neuartige und stimmige Multiplayer-Unterhaltung finden. Bei Einzelspielern sinkt die Halbwertszeit jedoch dramatisch, und genau hier liegt das Problem von Bridge Crew: Obwohl Ubisoft den Titel bereits zweieinhalb Monate nach hinten verschob, krankt gerade der Multiplayermodus noch immer an vielen Ecken. Zweieinhalb Monate, die das Release-Datum auch noch ausgerechnet an den Anfang der sommerlichen Hitzewelle setzen. Für viele Menschen – mich eingeschlossen – nicht gerade die ideale Zeit, um sich für ein paar Stunden ein schwitziges Headset auf den sowieso bereits kochenden Kopf zu schnallen. Schade, denn mit etwas mehr Zeit und Feinschliff wäre Star Trek: Bridge Crew einer der frühen Must-Have-Titel der noch jungen VR-Plattform geworden. So bleibt nur zu hoffen, dass Ubisoft und Red Storm Entertainment auch in Zukunft an neuen Inhalten arbeiten und dringend notwendige Verbesserungen am Matchmaking und am Umfang nicht zu lange auf sich warten lassen. Ich merke nämlich schon jetzt, dass mein Ruhestand näher rückt und ich womöglich bald meinen letzten Klingonen nach Sto-Vo-Kor befördere.

nen nach feindlichem Beschuss Rauchscheiden ins Gesicht wehen, und können zu einem gewissen Grad sogar ihre Körpersprache lesen. Eine wahrlich einzigartige, wenn auch mechanisch simple Spielerfahrung, die tatsächlich längerfristig motiviert.

Umso unverständlicher ist die Tatsache, dass Ubisoft gerade im Multiplayermodus



Hin und wieder fliegen im All die Fetzen, die Außenkamera zeigt, dass die Aegis mit klaffenden Löchern in der Außenhülle schon etwas lädiert ist.



Überraschung für den Steuermann: Backboard haben sich gerade ein paar Klingonen enttarnt.

schlampt. Statt eines Serverbrowsers gibt es lediglich automatisches Matchmaking. Dieses bietet zwar immerhin die Möglichkeit, nach Region und Sprache zu suchen (letzteres ist im Optionsmenü unter »Sprachen« versteckt), weitere Filterparameter bleiben jedoch verwehrt. Selbst die Option, ein eigenes öffentliches Spiel zu starten, ist seltsamerweise im Menüpunkt »Privates Spiel« vergraben. Das angekündigte Cross-Platform-Play zwischen Playstation VR, Vive und Rift funktioniert hingegen und ist großartig. Aber sollte die Spieleranzahl stark sinken – was bei einem VR-Multiplayertitel nicht das erste Mal wäre – kann man sich auf lange, langweilige Wartezeiten in der nicht interaktiven Lobby einstellen. Hier würde zum Beispiel eine kleine Sammlung an Minispielen (Phaser-Moorhuhn? 3D-Schach?) Wunder wirken. Auch die Möglichkeit, in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen, wäre willkommen.

men. Und warum gibt es keinen PVP-Modus, wie etwa im vergleichbaren Guns of Icarus? Eine mögliche Erklärung wäre, dass der Multiplayer auch jetzt noch unter Bugs zu leiden scheint. Im Rahmen unseres Tests konnten sich etwa die Clients mehrfach nicht darauf einigen, ob ein Missionsziel bereits erfüllt wurde oder nicht.

Zurück in den Sessel

Trotz all dieser Probleme treibt es uns in der Testphase aber wieder und wieder zurück auf die Brücke der Aegis. Zu fesselnd und authentisch ist die Atmosphäre, um ihr als echter Trekkie widerstehen zu können. Zu unterhaltsam das natürlich entstehende Rollenspiel mit echten Mitstreitern, das in dieser Art und Weise noch nie zuvor möglich war. Allerdings bleiben Star Trek: Bridge Crew bei aller Faszination höhere Wertungen verwehrt. Zu simpel sind die Missio-

nen gestrickt, zu wenig gibt es zu entdecken. Und gerade für ein Gruppenspiel wie dieses ist der spartanische und fehleranfällige Multiplayermodus einfach zu karg. Zurück ins Patch-Trockendock, Ubisoft! ★

STAR TREK BRIDGE CREW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5-4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7-3820 / AMD FX 8370
Geforce GTX 1070 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöner und interessant gestalteter Weltraum
- gut gestaltetes Interface
- Soundkulisse
- VR-Implementation
- KI-Kollegen mit sehr steifen Hüften

SPIELDESIGN



- Aufgabenverteilung sorgt für Rollenspielmomente
- »U-Boot«-Missionen spannend
- Steuerung im Einzelspielermodus
- Missionen abwechslungsreich
- Matchmaking unausgereift

BALANCE



- jede Rolle im Team ist wertvoll
- unvorhersehbare Ereignisse sorgen für Spannung
- ausführliches Tutorial
- manchmal öder Leerlauf
- Schwierigkeit meist zu niedrig und nicht anpassbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Umsetzung der Lizenz für alte und neue Fans
- die besten Geschichten schreibt das Leben
- dank VR war Star Trek noch nie so nahe
- wenig Handlung
- kein Platz für Diplomatie

UMFANG



- zwei unterschiedlich zu bedienende Raumschiffe
- zufällig generierte Missionen
- Aufträge ähneln sich stark
- nur Klingonen als Feinde
- kein Versus-Multiplayer

FAZIT

Star-Trek-Fans kommen nicht dran vorbei, doch der mangelhafte Umfang und die Probleme hinterlassen einen faden Beigeschmack.



Klingone voraus, wir lassen die Phaser sprechen und schicken gleich noch ein paar Photonen-torpedos hinterher. Die Schlachten laufen eher gemächlich ab, fast schon wie auf See.