

CONSO LAT
AUSGABE NR. 43
NOVEMBER
DAS ÖSTERREICHISCHE VIDEOSPIELE-MAGAZIN
ESP | SOU | PSD | IM | OBE | XOBX | ESP
P.B.B., PLUS-ZEITUNG, 062036892P, VERLAGSPOSTAMT 1230 WIEN.



2 XXL-POSTER!

- FINAL FANTASY VII DoC
- CALL OF DUTY 3



DIE ÖSTERREICH-INFO
ZU PS3 UND Wii!

CONSO LAT

PlayStation.2

XBOX 360

Nintendo®

オーストリア

KILLZONE™ LIBERATION

+ HEFT IM HEFT!



16 SEITEN GAMEMIND

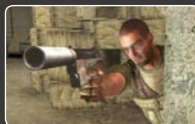
PREVIEW

- METROID PRIME 3 | Wii
- GRAN TURISMO HD | PS3
- FABLE 2 | XB 360
- KANE & LYNCH | XB 360 | PS3
- ALAN WAKE | XB 360

IM TEST

- DIRGE OF CERBERUS: FF VII | PS2
- NEED FOR SPEED CARBON | MULTI
- MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON | PS2
- LEMMINGS | PS2

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
SAM FISHER IM GROSSEN CROSS-TEST!
Der Agenten-Thriller auf XB 360, PS2, XB & GCN



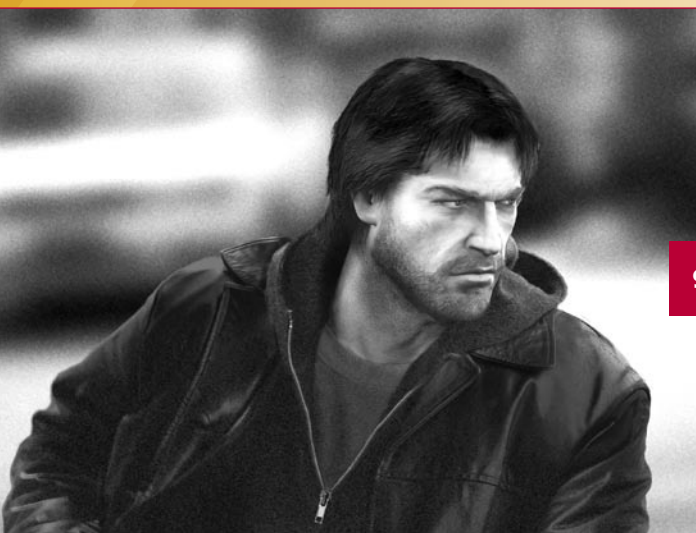
THE LEGEND OF ZELDA
DAS ACTION-ADVENTURE-HIGHLIGHT!
Alle neuen Infos vor dem Wii-Release!





48

Xo6: So sieht die Zukunft der Xbox 360 aus!



90

Im Fadenkreuz: Sam Fisher als Doppelagent

Zelda: Mega-Preview zu Links nächstem Abenteuer!



44

Impressum

Ausgabe: consol.AT Nr. 43 **Eigentümer, Verleger:** consol.MEDIA Verlags GmbH. **Herausgeber:** Johannes Edl (je) **Chefredakteur:** Michael Furtenbach (mf) **Stv. Chefredakteur:** Mag. Alexander Amon (aa) **Redaktion:** Benjamin Brandtner (bb), Gregor Gruber (gg), Fatih Olcaydu (fo), Verena Vljajo (vv), Sabine Berger (sb) **Cartoon:** Manuel Oberhofer **Grafik:** Wojciech Grzymala **Schlussredaktion:** Horst Ebner **Druck & Repro:** DRUCKEREI BERGER 3580 Horn **Anzeigenleitung:** Johannes Edl **Fotoredaktion:** Claudia Fuchs. Es gilt die Anzeigenpreisliste vom Jänner 2006

*** INHALT**



REVIEWS

- 100 Cloning Clyde..... (Xbox Arcade)
- 86 Der Pate..... (Xbox 360)
- 94 Die Sims 2: Haustiere..... (PS2)
- 101 Doom..... (Xbox Arcade)
- 97 EyeToy: Kinetic Combat..... (PS2)
- 96 FIFA 07..... (Xbox 360)
- 76 Final Fantasy: Dirge of Cerberus..... (PS2)
- 83 Import Tuner Challenge..... (Xbox 360)
- 82 Lemmings..... (PS2)
- 80 Metal Gear Solid 3: Subsistence..... (PS2)
- 88 Mortal Kombat: Armageddon..... (PS2)
- 85 NBA 2K7..... (PS2/Xbox/Xbox 360)
- 74 Need for Speed: Carbon..... (Multi)
- 84 NHL 07..... (Multi)
- 98 Scarface..... (PS2/Xbox)
- 100 Scramble..... (Xbox Arcade)
- 93 Splinter Cell: Double Agent..... (PS2/Xbox/GCN)
- 90 Splinter Cell: Double Agent..... (Xbox 360)
- 78 Spyhunter..... (PS2)
- 89 Suikoden V..... (PS2)
- 101 Totem Ball..... (Xbox Arcade)
- 100 Xbox Live Arcade Unplugged..... (Xbox Arcade)



PREVIEWS

- 53 Alan Wake..... (Xbox 360)
- 52 Assassin's Creed..... (Xbox 360)
- 56 Bioshock..... (Xbox 360)
- 58 Burnout 5..... (PS3/Xbox 360)
- 62 Call of Duty..... (Multi)
- 60 Canis Canem Edit..... (PS2)
- 36 Devil May Cry 4..... (PS3)
- 68 Eragon..... (Multi)
- 50 Fable 2..... (Xbox 360)
- 54 Gears of War..... (Xbox 360)
- 38 Genji 2..... (PS3)
- 35 Gran Turismo HD..... (PS3)
- 66 Kane & Lynch: Dead Men..... (Xbox 360)
- 34 Lair..... (PS3)
- 42 Metroid Prime 3: Corruption..... (Wii)
- 36 Ninja Gaiden Sigma..... (PS3)
- 36 Ridge Racer 7..... (PS3)
- 25 Star Trek: Encounters..... (PS2)
- 23 Star Trek: Legacy..... (Xbox 360)
- 70 Star Wars Next Gen..... (PS3/Xbox 360)
- 44 The Legend of Zelda: Twilight Princess... (Wii/GCN)
- 37 Warhawk..... (PS3)



POCKET REVIEWS

- 104 42 Spieleklassiker (NDS)
- 112 Actionloop (NDS)
- 102 Arkanoid (Handy)
- 112 Bomberman (PSP)
- 105 Der Pate (PSP)
- 104 English Training (NDS)
- 105 FIFA 07 (PSP)
- 102 FIFA 07 Mobile (Handy)
- 102 Gehirntaining (Handy)
- 106 Killzone: Liberation (PSP)
- 113 Mario Slam Basketball (NDS)
- 114 Ridge Racer 2 (PSP)
- 26 Star Trek: Tactical Assault (NDS)
- 110 StarFox: Command (NDS)
- 102 Street Fighter 2 (Handy)
- 102 Super K.O. Boxing (Handy)
- 105 Tiger Woods PGA Tour 07 (PSP)
- 102 World Series of Poker (Handy)
- 112 Ys: The Ark of Napishtim (PSP)

RUBRIKEN

- 3 Editorial
- 6 News
- 10 Offtopic
- 12 Hardware
- 14 Abo-Aktionen
- 32 PlayStation 3: Update
- 40 Wii: Update
- 48 Xo6
- 72 So testen wir
- 102 Handheld-Spiele
- 116 Tipps & Tricks
- 118 Leserecke
- 120 Event-Kalender
- 122 Game Over

GAMEMIND

- 18 Die Frage
- 20 Entwickler-Tagebuch: Teil 2
- 22 40 Jahre Star Trek
- 27 Berufe in der Videospieldbranche: Teil 3
- 30 Retrospektive: Metal Gear



76

Dirge of Cerberus: Final Fantasy mal anders



22

40 Jahre Star Trek: Captain Kirk und Co. stoßen in virtuelle Welten vor



Killzone: Liberation – die Helghast befinden sich auf dem PSP-Vormarsch!

106

AUSGABE NR. 3

WWW.GAMEMIND.AT

GAMEMIND

VIDEOSPIELE, DAS LEBEN, DAS UNIVERSUM

UND DER GANZE REST



STAR TREK 40 JAHRE



Retrospektive
Wir werfen einen Blick auf Snakes
legendäres PSone-Abenteuer!

Jobs in der Games-Branche
Das Finale unseres großen
Berufe-Specials!





STAR TREK 40 JAHRE

Vor 40 Jahren machte sich „Die Enterprise“ unter dem Kommando von James T. Kirk das erste Mal auf, neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Schon in den 1980er Jahren gab es erste Computer- und Videospiele mit der *Star Trek*-Lizenz. Bis heute ist eine Vielzahl an verschiedenen Games für so ziemlich jede Konsole erschienen – darunter einige Highlights, wie das Grafik-Adventure *Star Trek: 25th Anniversary* (1992), das PSOne-Action-Game *Star Trek – Invasion* (2000), der Ego-Shooter *Star Trek: Elite Force 2* (2003) oder auch diverse Strategietitel. Die meisten der Spiele waren leider von eher mäßiger Qualität und können ohne zu zögern als Lizenzschrott bezeichnet werden. Rechtzeitig im Jubiläumsjahr sollen Ende 2006 nun jedoch gleich drei neue Videospiele erscheinen. Entwickelt werden sie mit viel Liebe zum Detail und großem Aufwand von Bethesda Softworks (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*).

(Robert Häusler/Michael Furtenbach)

1

DIE STAR TREK KAPITÄNE

Besonders stolz ist man bei Bethesda darüber, dass es erstmals gelang, die Stimmen sämtlicher *Star Trek*-Kapitäne aus den Serien im Spiel zu integrieren.

CAPTAIN JONATHAN ARCHER



1

Jonathan Archer wird von Scott Bakula dargestellt. Archer ist der Captain der „Enterprise NX-01“, nachdem sein Vater, Henry Archer, die Hauptarbeit am neuen Warp-5-Antrieb geleistet hatte.

Auftritte: *Star Trek Enterprise* (4 Staffeln)

Robert April war der erste Captain auf der „Enterprise NCC 1701“. Im Jahre 2245 startete April zur ersten Fünf-Jahres-Mission des Schiffes. Die Figur taucht zwar lediglich in einer Episode der 1973 produzierten Zeichentrick-Version von *Star Trek* auf, doch wurde sie ein fester Bestandteil der *Star Trek*-Chronologie.

CAPTAIN ROBERT T. APRIL



2

Auftritte: *Star Trek*-Zeichentrick (1 Folge)



STAR TREK: LEGACY

Entwickler: Bethesda Softworks | System: Xbox 360, PC | Genre: Strategie | Erscheint: Ende 2006

Die vergangenen Jahre waren für videospieldeutsche Trekkies ein Tal der Tränen. Seit 2004 mussten sie ohne Rikers schelmisches Grinsen, Captain Picards Shakespeare-Zitate oder Janeways resoluter, neofeministischer Strenge in Software-Form auskommen. Doch das Warten hat ein Ende: Gleich drei hochkarätige *Star Trek*-Games erscheinen zum 40. Geburtstag der Serie. Das Kernstück der Phalanx bildet *Star Trek: Legacy*, ein von den *Oblivion*-Machern produziertes Strategiespiel, das die vergangenen 40 Jahre *Star Trek*-Geschichte großformatig aufrollt. Der Spieler beginnt als Commander einer „Enterprise NX-01“ – Fans wissen also, dass man sich rund 100 Jahre vor der Originalserie mit Captain Kirk, Scotty und Mr. Spock befindet und die Föderation der Planeten noch nicht gegründet

ist. Im Gegensatz zum romantisch-billigen Pappmaschee-Look aus der TV-Serie ist die Nachbildung des Schiffs im Spiel äußerst detailreich gestaltet – bis hin zu den Sichtfenstern und Oberflächen-Unebenheiten. Als Commander der „Enterprise“ verteidigt der Spieler die Territorien der langsam entstehenden Föderation gegen feindlich gesinnte Romulaner und Klingonen oder gar das furchteinflößende Borg-Kollektiv. Da die wenigsten Schlachten mit nur einem Schiff zu gewinnen sind, könnt ihr euch bald mit den so genannten Command Points neue Schiffe in die Flotte holen. Insgesamt sollen für jede Rasse um die zwanzig Schiffe im Spiel enthalten sein. Kleiner Wermutstropfen: Die Einzelspielerkampagne erlaubt dem Joypad-Commander nur die Steuerung der Föderationsflotte – Klingonen und

Romulaner sind nur im Multiplayer-Modus spielbar. Dennoch: Der Umfang ist gewaltig. Die Story umfasst die komplette *Star Trek*-Ära von der Ur-„Enterprise“, über Kirks „NCC 1701“, bis zur „Voyager“.

Energie

Während der Schlachten könnt ihr selbst wählen, ob ihr die Schiffe direkt steuert oder das Verschieben der Schlachtschiffe mit der nötigen Übersicht auf der strategischen Karte plant. Dort wird auch ein Überblick über den Zustand der Schiffe geboten. Beschädigungen können in begrenztem Ausmaß noch in der Schlacht repariert werden. Hier wurde mit viel Liebe zum Detail gearbeitet. Jedes Schiff hat zahlreiche Trefferzonen, die auch – das nötige Können vorausgesetzt – genau anvisiert



CAPTAIN CHRISTOPHER PIKE



3

Christopher Pike war der zweite Captain der „Enterprise“. Er wurde im Pilotfilm *The Cage* von Jeffrey Hunter dargestellt. Pike hat eine kühle, rationale Art, die gar nichts mit dem späteren Captain der „Enterprise“, James T. Kirk, zu tun hat.

Auftritte: *Star Trek Classic* (2 Episoden)

CAPTAIN JAMES TIBERIUS KIRK



4

James Tiberius Kirk, gespielt von William Shatner, war Captain des Raumschiffs „Enterprise“ („NCC-1701“ und „NCC-1701-A“).

Auftritte: *Star Trek Classic* (3 Staffeln, 7 Kinofilme)

werden können. So macht Dauerbeschuss auf den Antrieb das Gegnerschiff manövrierunfähig und offen für weitere Angriffe. Wir dürfen uns also auf mehr als turbulente Massenschlachten einstellen. Taktische Finesse ist gefragt!

Zur insgesamt authentischen *Star Trek*-Atmosphäre trägt nicht nur die Detailverliebtheit in puncto Schiff- und Waffengestaltung bei, sondern auch die Verpflichtung von Prominenz aus dem *Star Trek*-Universum. Die legendäre *Star Trek*-Autorin DC Fontana (siehe Infokasten) wirkt an der Story des Spiels mit, und Modellierer Rick Knox sorgt für die detailgetreue Nachbildung der Schiffe. Darüber freuen sich allerdings nicht nur Hardcore-Fans: Alle Originalstimmen der jeweiligen Kapitäne der

fünf TV-Serien sind am Start. Captain Kirks Macho-Allüren, Jean-Luc Picards gepflegter Snobismus, Janeways weibliche Attribute, Siskos Übersicht und Archers Pioniergeist – alle finden sie sich in *Legacy* wieder. Leider nur als Stimmen, denn das Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf den Schiffen. Diese wachsen euch auf der Reise durch die Epochen immer mehr ans Herz, denn mit den durch Siege oder Teilerfolge – wie beispielsweise eroberte Basisstationen – gesammelten Command Points lassen sich Schilde, Waffensysteme oder Sensoren aufmöbeln. Allerdings ist bei jedem Schiff irgendwann Schluss mit dem Upgrade-Wahn, und so steht man oft vor der Entscheidung: Soll man noch mehr Punkte in das alte Schiff stecken oder besser gleich in die noch

unbehandelte Nachfolgervariante investieren? Die Schiffe werden nach erfolgreicher Schlacht in die nächste Mission mitgenommen, zerstörte Kreuzer sind allerdings für immer verloren. Um Frust über verlorene Schiffe vorzubeugen, steht zu jedem Zeitpunkt eine Speicherfunktion zur Verfügung – auch mitten in den Schlachten.

Ersteinschätzung

Großen Wert legt Bethesda neben der rund 20-stündigen Einzelspielerkampagne auf den Multiplayer-Modus über Xbox Live. Sowohl kooperativ als auch im Deathmatch-Modus werden die Schlachten um das Schicksal des Universums geschlagen. Hier darf der Spieler, wie erwähnt, seine Seite selbst aussuchen. Ob neben den Menschen, Romulanern, Klingonen und Borg auch kleinere Rassen, wie die Ferengi, spielbar sein werden, ist noch offen. So oder so – in *Star Trek: Legacy* ist für jeden Trekkie etwas dabei. Man sieht sich auf dem Treffen der Generationen!

SCHIFFE DER FLOTTE

NX-01 CLASS



LIGHT CRUISER



EXCELSIOR CLASS



SOVEREIGN CLASS



CONSTITUTION CLASS



CONSTITUTION CLASS A



GALAXY CLASS



INTREPID CLASS



DEFIANT CLASS

1 | 2

3 | 4

5 | 6

7 | 8



43

TREKKIES

Als Trekkie oder Trekker bezeichnet man die Anhänger der Fernsehserie *Star Trek*. Viele Fans sind in Clubs organisiert oder besuchen auch so genannte *Star Trek*-Conventions (Treffen von *Star Trek*-Fans, oft mit originalen Schauspielern). Dadurch entsteht für Außenstehende manchmal der Eindruck, dass Trekkies, die häufig und engagiert an solchen Veranstaltungen teilnehmen, Menschen seien, die den Bezug zur Realität verloren hätten und sich nur noch in ihrer eigenen, fiktiven Welt zu Hause fühlen. Von den Fans der Serie wird dieser Eindruck entschieden zurückgewiesen. Trekker sind außerdem in das Oxford English Dictionary eingetragen – dies hat noch keine andere Fangruppe geschafft. Auch in Österreich gibt es übrigens einen aktiven *Star Trek*-Fan Club, Infos gibt es unter: www.galactic-friendship.at

CAPTAIN JEAN-LUC PICARD



5

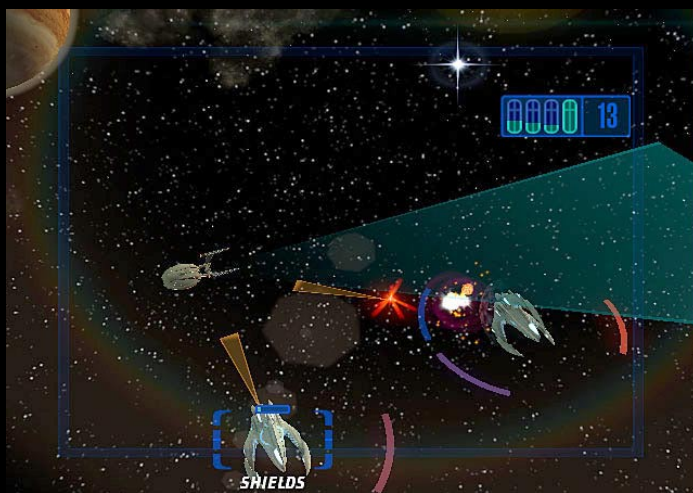
Jean-Luc Picard, gespielt von Patrick Stewart, ist der kommandierende Offizier der „Enterprise-D“ und der „Enterprise-E“. Er bekleidet den Rang eines Captains. Picard wird als verantwortungsbewusst und unbeugsam dargestellt, war in seiner Jugend jedoch draufgängerisch und wild.

CAPTAIN BENJAMIN SSKO



6

Benjamin Lafayette Sisko, gespielt von Avery Brooks, ist als Commander (später zum Captain befördert) auf die von den Cardassianern verlassene Raumstation Deep Space Nine versetzt worden.



STAR TREK: ENCOUNTERS

Entwickler: Bethesda Softworks | System: PlayStation 2 | Genre: Action | Erscheint: Ende 2006

Auch die etwas altersschwache, aber noch immer höchst aktive Hardware der PlayStation 2 wird mit einem *Star Trek*-Spiel zum Jubiläum bedacht. *Star Trek: Encounters* ist jedoch keine abgespeckte Variante des Xbox-360-Strategiespiels *Star Trek: Legacy*, sondern ein völlig eigenständiges Game. Mit dem gleichen Umfang und der Spieltiefe wie beim 360er-Titel darf jedoch nicht gerechnet werden; das will *Encounters* auch gar nicht erreichen – schließlich handelt es sich bei dem von den 4J Studios programmierten Spiel um einen reinen Action-Shooter. Von einer fixen Kameraposition aus steuert man sein Schiff mit dem linken Analog-Stick. Vorwärts-/Rückwärts-Bewegungen und Rechts-/Links-Turns sollen somit leicht von der Hand gehen. Der rechte Analog-Stick dient zum Anvisieren der gegnerischen Ziele. Auf Authentizität wurde

hier weniger Wert gelegt als auf schnelle Action. Schließlich waren *Star Trek*-Schiffe noch nie Meister der schnellen Manöver.

Captain auf Brücke

Ebenso wenig Gedanken machten sich die Entwickler um die Story des Spiels – es gibt nämlich keine. Zwar steckt hinter jeder Mission eine kleine Hintergrundgeschichte, diese dient aber eher als Vehikel, um die Missionsziele festzusetzen. Eine zusammenhängende Storyline wird es nicht geben, dafür ist die Auswahl an Schiffen und Rassen ähnlich wie bei *Legacy* mehr als ausreichend. So darf aus Schiffen aus den TV-Serien *Voyager*, *Next Generation*, *Deep Space Nine* und der Originalserie gewählt werden. Insgesamt stehen 60 Schiffe und elf Rassen zur Verfügung. Dazu gehören die Borg, Cardassianer, die Föderation, die Ferengi, Klingonen, Romulaner, Vulkanier und Xindi.

ration, die Ferengi, Klingonen, Romulaner, Vulkanier und Xindi.

Neben dem Hauptteil des Spiels – dem Kampf – stehen auch andere Herausforderungen für euch bereit: Interstellare Wettrennen oder die Suche nach verborgenen Raumschiffen sollen kurzweilige Abwechslung bieten. Wer seine Reflexe im Einzelspieler-Modus geübt hat, für den gibt es einige Multiplayer-Varianten. Neben dem Duell via Splitscreen steht eine Art kooperativer Survival-Modus auf dem Programm. Hierbei muss sich das Team aus menschlichen Spielern immer größer werdenden Gegnerhorden stellen. Nicht nur durch den Spaß zu zweit könnte *Encounters* eine leichtgängige Alternative zum Schwergewicht *Legacy* darstellen.

GEWINNSPIEL

Natürlich gibt es auch sämtliche *Star Trek*-TV-Serien und auch die Kinofilme in bester Qualität auf TV. In Zusammenarbeit mit Rainbow Home Entertainment können wir euch ein tolles Gewinnspiel präsentieren. Wir verlosen 1x die ultimative *Star Trek*-DVD-Box! In dieser Box zum 40.

Geburtstag erwarten euch alle zehn Kinofilme in der Special-Edition mit jeder Menge Bonus-Material auf 20 DVDs! Wenn ihr die tolle DVD-Box gewinnen wollt, schickt uns einfach ein Mail an gewinnspiel@consol.at

und beantwortet uns folgende Frage:

Wer war der erste Captain der „Enterprise NCC-1701“?



Einsendeschluss ist der 28. November 2006, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

CAPTAIN KATHRYN JANEWAY



7

Kathryn Janeway, gespielt von Kate Mulgrew, ist Captain an Bord der „Voyager“.

Auftritte: *Star Trek: Voyager* (7 Staffeln, 1 Kinofilm)

Sie ist eine Legende unter den Science-Fiction-Autoren und auf ihr Konto gehen viele der besten Stories quer durch alle *Star Trek*-Serien. Egal, ob *Tomorrow Is Yesterday* in der Originalserie, der Pilotfilm zu *The Next Generation* oder die Folge *Dax* bei *Deep Space Nine* – alle diese Geschichten tragen ihre unvergleichliche Handschrift. Ihre Mitarbeit an den neuen *Star Trek*-Videospielen garantiert auch, dass zumindest die Hintergrundgeschichte die Originalstimmung einfängt. Ein schöner Zug zum 40-Jahr-Jubiläum.

DOROTHY CATHERINE FONTANA



8

Auftritte: *Star Trek Classic* (3 Staffeln, 7 Kinofilme)



STAR TREK: TACTICAL ASSAULT

Entwickler: Bethesda Softworks | System: PSP, Nintendo DS | Genre: Strategie | Erscheint: Ende 2006

Auch für Westentaschen-Trekkies liefert Bethesda neues Gaming-Futter. *Star Trek: Tactical Assault* erscheint für die beiden gängigen Handheld-Plattformen PSP und Nintendo DS. In rund 30 Missionen, aufgeteilt auf zwei Kampagnen, kämpft ihr wahlweise auf Seiten der Föderation oder der Klingonen während der Zeit der Kinofilme mit Captain Kirk. Dabei wird das eigene Schiff von einer Heckansicht aus gesteuert. So ziemlich alles, was ein *Star Trek*-Kapitän kann, kann auch der Spieler: Gebiete nach Raumschiffen scannen, Befehle von der Basis abrufen, die Energie auf Schild, Antrieb oder Waffen verteilen, gelben und roten Alarm auslösen, Photo-

nentorpedos und Phazer abfeuern oder mit anderen Schiffsbesatzungen kommunizieren. Interessantes Detail: Bei diesen Unterhaltungen könnt ihr den Ton bestimmen. Nähert ihr euch eher reserviert oder freundlich dem potentiellen Gegner?

Alles mit der Ruhe

Das Kampfgeschehen in *Tactical Command* läuft in eher gemächlichem Tempo ab, so dass genügend Zeit für taktische Überlegungen bleibt. Falls ihr dennoch in Bedrängnis geratet, kein Problem! Andere Schiffe eurer Rasse assistieren euch praktischerweise auf Zuruf. Im Gegensatz zu den Spielen *Encounters* und *Legacy* umspannt

die Story übrigens nicht alle vier Dekaden der *Star Trek*-Ära, sondern bleibt in der Zeitlinie der Originalserie. Kosten und Mühen hat man bei Bethesda auch für die Handheld-Games nicht gescheut. So produzieren Rod Abernethy und Jason Graves (unter anderem *Blazing Angels*) den Soundtrack für alle drei Spiele. Ein Wort noch zu den Versionsunterschieden PSP/DS: Während die Action auf Sonys Winzling grafisch detaillierter und spektakulärer daherkommt, nutzen die Programmierer auf dem DS den Touchscreen als Eingabeinstrument – bei den berührungsgesteuerten *Star Trek*-Instrumenten eine nahe liegende Design-Entscheidung.

STAR TREK FEIERT SEIN COMEBACK

Als im letzten Jahr *Star Trek Enterprise* ausgerechnet nach der genialen vierten Staffel abgesetzt wurde, prophezeiten viele Medien das Ende dieses kultigen SF-Phänomens. *Star Trek* – geboren 1966 in den unendlichen Weiten der visionären Phantasie eines Mannes mit Namen Gene Roddenberry. Doch eines nach dem anderen.

Star Trek – The Original Series wurde also in einer Zeit kreiert, die geprägt war vom Kalten Krieg, von Rassenunruhen und Diskriminierung. Heute mag man die Schwierigkeiten, unter denen *Star Trek – The Original Series* entstanden ist, belächeln und sich fragen, was wohl an einem Kuss vor laufender Kamera so schlimm sein kann. Damals konnte dies jedoch das Ende einer Karriere und einer Serie bedeuten – zumal dann, wenn dieser Kuss sozusagen rasenübergreifend stattfand. Doch die Welt hat sich in den letzten 40 Jahren verändert. Brauchen

die Jugendlichen heute noch die Vision von einer vereinten Erde, die gemeinsam nach höheren Zielen strebt? Hat man nicht jedes Mal, wenn man die Nachrichten im Fernsehen sieht, das Gefühl: „Ja klar, mehr denn je!“ Anders als bei anderen TV-Sendungen spielen die *Star Trek*-Fans eine nicht unwichtige Rolle bei der Entstehungsgeschichte. So sorgten sie schon 1967 mit einer gigantischen Protestwelle dafür, dass die Originalserie nicht eingestellt wurde. Und auch in der Zeit, als es keine neuen *Star Trek*-Serien gab (in den 1970er/1980er Jahren), waren die Fans äußerst aktiv. So wurden die ersten großen Fan-Treffen mit Schauspielern organisiert, und eigene Fan-Geschichten wurden von den so genannten Trekkies (siehe Infokasten) publiziert. Auch jetzt, nach dem Ende von *Star Trek Enterprise*, gibt es wieder verstärkte Fan-Aktivitäten. So agieren weltweit diverse Filmgruppen, die eigene Folgen drehen. Ein extrem

professionelles Beispiel ist *New Voyages* (www.newvoyages.com). Bei der aktuellen Folge schrieb DC Fontana (siehe Infokasten) das Buch, und auch Walter Koenig (Checkov) konnte für eine Gastrolle gewonnen werden. Und so wundert es auch nicht, dass *Star Trek* schon bald offiziell zurückkommt. Neben gleich drei neuen Videospielen entsteht auch in Japan erstmals ein *Star Trek*-Manga, und 2008 wird die „Enterprise“ mit Kirk, Spock & McCoy in die Kinos zurückkehren. *Lost*-Erfinder J. J. Abrams arbeitet gerade an einem kompletten Re-Start der Serie – mit neuen Schauspielern. Und auch auf den TV-Schirm kehrt die „Enterprise“ zurück: So wurde die komplette klassische Serie digital überarbeitet und mit neuen Spezialeffekten sowie einem neu eingespielten Soundtrack bedacht. Die 40 Jahre alte Serie erstrahlt so in komplett neuem HD-Glanz! Man darf darauf gespannt sein!

