

Brücke zwischen den Genres

Bridge Commander

Captain an Maschinenraum: Energie! Mit voller Warpgeschwindigkeit beamt Sie Larry »X-Wing« Holland in taktische 3D-Gefechte mit Simulationstouch.

Von der Brücke aus können Sie alle **Offiziere** befehligen oder gleich ihre Position übernehmen.



Mit **Bridge Commander** feiert **X-Wing**-Vater Larry Holland eine doppelte Premiere: So arbeitet er diesmal nicht für LucasArts, sondern für Activision. Zudem ist **Bridge Commander**, ein Genremix aus Simulation und Strategie, sein erstes Spiel im **Star Trek**-Universum.

Trekker-Träume

Einmal auf dem Kapitänssessel eines Föderationsschiffs Platz zu nehmen, dürfte der langgehegte Traum fast aller **Star Trek**-Fans sein. Dieser Traum könnte im nächsten Jahr Realität werden, wenn Sie mit **Bridge Commander** aufbrechen, die unendlichen Weiten des Alls zu erforschen. Im schneiklen 3D-Look sehen Sie alle Besatzungsmitglieder auf der Brücke an ihren Konsolen werkeln. Per Tasten-

druck erteilen Sie den einzelnen Offizieren Befehle, bei der Ausführung können Sie sie beobachten.

Volle Kontrolle

Mit Herumkommandieren allein werden Sie allerdings keine der 30 Missionen in fünf Kampagnen gewinnen. Um sich der aggressiven Cardassianer zu erwehren, planen Sie Ihre Gefechte auf einer extra 3D-Karte. Wenn dann die Schlacht beginnt, sind Sie auch nicht zum Zuzucken verdammt. Sie können jederzeit jede Position an Bord übernehmen. Ganz egal, ob Sie sich höchstpersönlich um das Energiemanagement der Phaserbänke kümmern oder die Schilde konfigurieren wollen. Sie dürfen sogar Skripts entwerfen, die mehrere Handlungen und Aktionen umfassen.

Picard ist da

Was wäre ein **Star Trek**-Spiel ohne prominente Crewmitglieder? Als Föderationskapi-

tän greifen Sie auf den Rat von Captain Picard und Data zurück. Gesprochen werden die beiden in der deutschen Fassung von den offiziellen Synchronsprechern der Serie. Noch relativ wenig ist über die Story bekannt. Fest steht, dass die Cardassianer die Hauptgegner sein werden. Als Drahtzieher eines intergalaktischen Komplotts sind sie zudem für den gewaltsamen Tod Ihres ehemaligen Käpt'ns verantwortlich.

Derzeit befindet sich **Bridge Commander** noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Grafik-Engine steht zwar im Großen und Ganzen, doch vor allem die Steuerung und große Teile der Spielmechanik existieren nur als Rohentwürfe. **MIC**



Alle Aktionen werden auf dem **Hauptschirm** in 3D dargestellt.

Bridge Commander

Genre: Strategie-Sim.-Mix **Hersteller:** Activision
Termin: 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Eine interessante Genre-Mischung, die uns Larry Holland da zusammenbraut. Hoffentlich hält das Spiel, was die schicke Grafik verspricht.«