

## Die Seewölfe kommen

# Fleet Command

Für ihr erstes Echtzeit-Strategiespiel haben sich die Entwickler bei Jane's viel vorgenommen. Einsätze rund um den Globus mit Seestreitkräften aus 16 Nationen erwarten Sie – dicke Flugzeugträger inklusive.

**M**anchmal werden Spiele-Designer von der Realität überholt. Obwohl sich Jane's Echtzeit-Strategiespiel **Fleet Command** noch in der Entwicklungsphase befand, lieh sich der US-Fernsehsender NBC einige 3D-Szenen aus, um letzten Dezember den Angriff der USA auf den Irak zu illustrieren.

## Vereinte Nationen

Unter Ihrem direkten Kommando stehen neben der US-Navy die Marine-Streitkräfte von 15 weiteren Nationen. Als Oberbefehlshaber einer dieser Flotten werden Sie an die Brennpunkte dieser Erde gerufen, von antarktischen Gewässern über die Südsee

und das Mittelmeer bis hin zum Nordatlantik. Mal gilt es, die Schifffahrtslinien für Transporter zu sichern, ein anderes Mal gehen Sie auf U-Bootjagd. Rund 150 verschiedene Einheitstypen werden Ihren Befehlen gehorchen. U-Boote, Zerstörer und Fregatten sind dabei genauso mit von der Partie wie AWACS und Tomcats samt der dazugehörigen Flugzeugträger. Dieses Kriegsgerät schicken Sie aus, um den Gegner möglichst früh mit Sonar oder Radar zu erfassen, zu identifizieren und letztlich anzugreifen. Befehle erteilen Sie per Maus über ein sehr übersichtliches, vierteiliges Display. Die oberen zwei Drittel nimmt die 3D-Darstellung des angewählten Schiffes ein, während die Anzeigen darunter Auskunft über erfasste Kontakte geben.

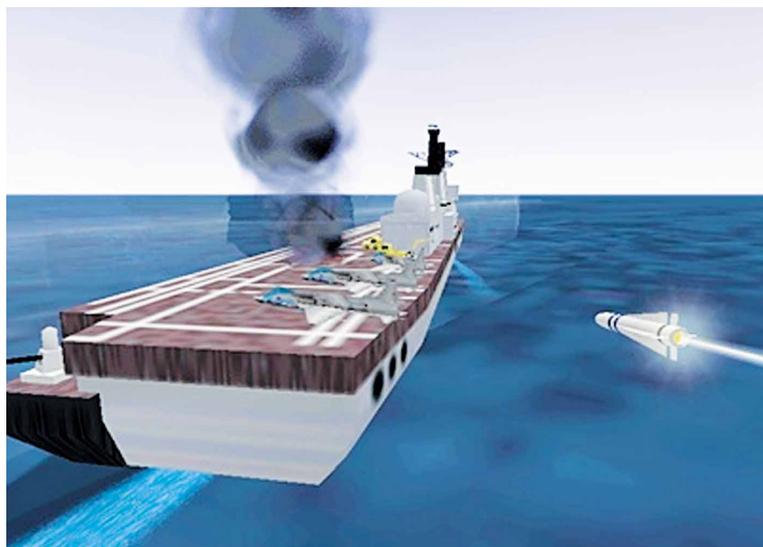
## Bei Wind und Wetter

Jede Einheit und jedes Ziel, das Ihre Flotte vollständig geortet und identifiziert hat, können Sie in 3D beobachten. So sehen Sie einen Flieger, den Sie auf Patrouille ge-

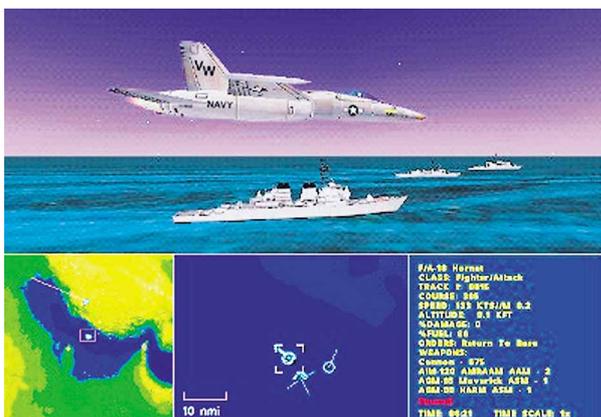


Treffer und versenkt – ein Zerstörer weniger.

schickt haben, mit dem Aufzug aufs Deck fahren, dort seine Startposition einnehmen und dann mit eingeschaltetem Nachbrenner abheben. Hubschrauber mit Sonarbojen umschwirren die Schiffe und landen gelegentlich zum Auftanken. Das Ganze wird garniert durch Wettereinflüsse wie Regen oder hohen Wellengang, die sich auf die Erfassungsgüte von Sonar und Radar auswirken. Einige der Spezialeffekte haben sich die Grafiker beim hauseigenen **World War 2 Fighters** ausgeliehen. Bis zum Stapellauf im Sommer soll **Fleet Command** nicht nur schön aussehen, sondern auch genauso gut klingen, denn dann wird der orchestrale Soundtrack fertiggestellt sein. **MIC**



Der Flugzeugträger raucht schon, die nächste Rakete sollte ihm den Rest geben.



Im oberen Bildbereich behalten Sie die **Einheiten** im Blick, während Sie im unteren Drittel bequem Befehle erteilen.

## Fleet Command

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Jane's  
Termin: 2. Quartal '99 Erstdruck: Gut

**Mick Schnelle:** »Mit Fleet Command könnte das alte Harpoon-Prinzip neue Freunde finden. Schöne 3D-Grafik und leichte Zugänglichkeit werden auch Spieler vor den Bildschirm locken, denen Harpoon immer zu dröge war.«