

Roter Alarm!

# Star Trek Bridge Commander

Über 1.000 Mann Besatzung, zehn Phaser-Bänke, 250 Photonen-Torpedos und ein Spitzentempo von Warp 9,5 – das alles steht bald unter Ihrem Befehl.



Video-Special  
auf Video-CD

Auf diesen Sessel ist jeder Kadett scharf: Der »Captain's Chair« auf der Brücke. Kirk saß darauf, als er mit seiner alten Enterprise die Galaxie erkundete, und auch Picard hat von ihm aus unzählige Schlachten geschlagen. Demnächst können Sie zumindest virtuell Platz nehmen: In der Taktik-Simulation **Star Trek: Bridge Commander** übernehmen Sie den Befehl über das Flaggschiff der Föderation und erkunden neue, unbekannte Welten. Bei einem Abstecher zu Activision in Kalifornien konnte GameStar einen Blick auf das Programm werfen. Hinter dem Projekt steckt das kleine Entwicklerteam Totally Games, das sich bislang in dem anderen großen Sternen-Lager einen Namen gemacht hat: Es hat für LucasArts eine Reihe erstklassiger Weltraumspiele im **Star Wars**-Universum (**TIE Fighter**) produziert.

## Einsatz im All

Ihr Status als Captain ist zwar redlich verdient; Sie kommen aber nur durch eine Sonneneruption und den damit verbundenen Tod Ihres Vorgängers in den Genuss der Beförderung. In rund 35 Missionen sollen Sie herausfinden, was hinter dem mysteriösen Phänomen steckt. Außerdem bewältigen Sie Einsätze, wie sie jeder Weltraumkapitän kennt: Da will eine Diplomatengruppe sicher durchs All gelangen, Romulaner oder hasardierende Klingonen müssen ausgeschaltet und seltsame Aliens begrüßt werden.

Ihr Pott wird wie im TV-Original nur indirekt gesteuert – auch Picard hat keinen Joystick in der Hand. Statt dessen erteilen Sie mit Mausklicks und Menüs etwa dem Piloten den Befehl, mit einer Doppelspirale



Feindliche Treffer lassen allmählich auch Ihre Brücke brennen.

auf ein gegnerisches Schiff loszufliegen. Der Waffenoffizier erhält den Auftrag, dabei per Phaser den gegnerischen Warp-Antrieb aufs Korn zu nehmen. Flotte Action soll weniger im Vordergrund stehen als die Entscheidung, wie Sie auf cardassianische Attacken reagieren oder es schaffen, bei beweglichen und getarnten Romulaner-Schiffen eine klare Schusslinie auf die Waffenbänke zu bekommen.

## Befehl ins Mikro

Die 3D-Grafik wirkt bereits in dieser frühen Version prächtig, vor allem die Schiffe sind ungeheuer detailliert. Zum Vergleich:

In **Klingon Academy** bestanden Raumer aus rund 2.000 Polygonen, in **Bridge Commander** sind sie aus rund 5.000 aufgebaut.

Wahlweise sollen Sie im fertigen Spiel Ihr Schiff auch per Sprache durchs All dirigieren können. Bei der Demonstration wurde etwa ein »Tactical« ins Mikrofon gehaucht, worauf der Ausschnitt auf den betreffenden Offizier wechselte, gefolgt von einer Angabe der gewünschten Manöver. Wenn das System perfekt funktioniert, so der Grundgedanke, sollen Sie fast wie ein echter Sternenflotten-Kapitän mit Ihrer Crew interagieren können. **PS**



Mit einem raffinierten Manöver umrundet unsere Enterprise D den romulanischen Kriegsvogel.

## Star Trek: Bridge Commander

**Genre:** Taktik-Simulation **Hersteller:** Activision  
**Termin:** 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »Mit Bridge Commander wird ein Traum wahr: Endlich darf ich selbst mal der Kapitän sein. Effekte und Schiffsmodelle sehen klasse aus. Ein bisschen Sorge macht mir allerdings das langsame Spieltempo, hoffentlich wird das auf Dauer nicht öde.«