

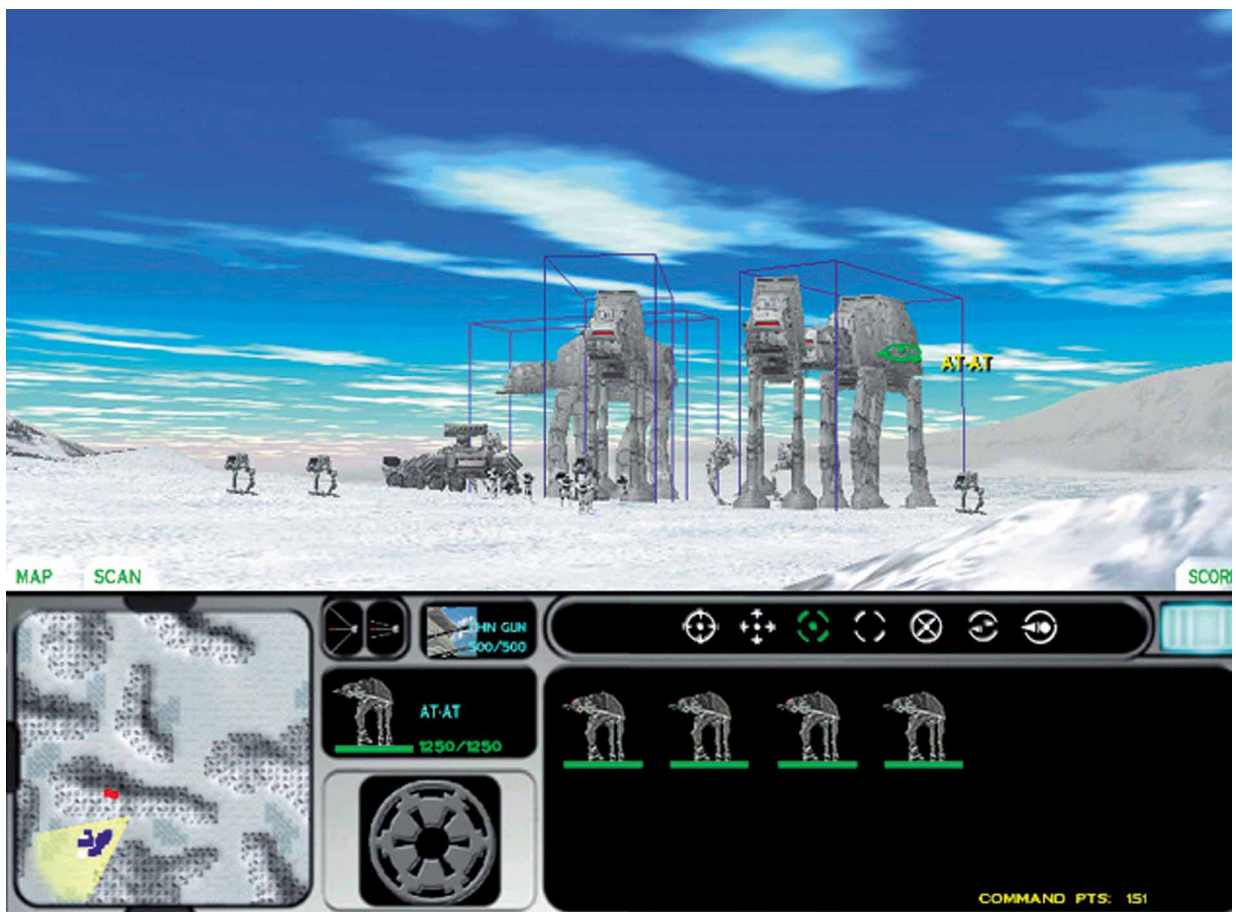
Die Rückkehr der Echtzeit-Ritter

Force Commander

Mit neuer 3D-Engine nähert sich LucasArts' Angriff auf C&C 3 der Ziellinie.

Erleben Sie Echtzeit-Strategie mit der klassischen Star Wars-Filmtrilogie.

Bei der Schlacht um Hoth kontrollieren Sie die Invasions-Streitmacht des Imperiums, die vor allem auf riesenhafte AT-ATs vertraut. (640x480, Direct 3D)



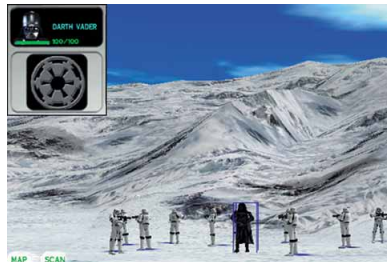
Eigentlich glaubten wir **Force Commander** im ewigen Eis auf Hoth verschollen. Doch kurz vor Ende dieser Ausgabe konnten wir das **Star Wars**-Echtzeitspiel eigenhändig bei LucasArts antesten. Schon in wenigen Wochen sollen auch Sie den Krieg zwischen bösem Imperium und mutiger Rebellenallianz nachspielen können, mitsamt Darth Vader, Luke Skywalker, weißgepanzten Sturmtruppen und gigantischen AT-ATs.

Projektleiter Garry Gaber erinnert sich an den Tiefpunkt der Entwicklungsphase: »Vor anderthalb Jahren haben wir komplett von vorne angefangen. Die erste Engine hatte einen zu hohen Blickwinkel, die Einheiten zuwenig Polygone. Wir hatten ernsthafte Sorgen, daß das Projekt eingestellt wird«. Doch die Macht war mit Garrys Team, eine 3D-Engine von Ronin mit frei drehbarer Kamera ermöglichte die Wiedergeburt.

AT-ATs oder Troopers?

Das Baggern nach Rohstoffen paßt nicht zum **Star Wars**-Universum. In **Force Commander** erhalten Sie Nachschub gegen sogenannte Command Points. Die gibt's für besiegte Gegner und erfüllte Missionsziele. Ihre Bestellung für einen frischen Satz Stormtroopers oder AT-ATs reichen Sie beim Mutterschiff im Planetenorbit ein.

Kurz danach werden die Einheiten neben Ihrem Kommandozentrum abgesetzt. Durch Kampferfahrung erklimmen Ihre Truppen bis zu drei Erfahrungsstufen und werden dadurch stärker. Solche Veteranen sollten Sie durch Reparatur oder Rückzug unbedingt erhalten, denn alle überlebenden Einheiten kommen mit in den nächsten Einsatz. Wer seine Truppen als Kanonenfutter betrachtet, beginnt hingegen mit einer



Luke Skywalker, Chewbacca & Co mischen bei den Rebellen mit (oben). Und Darth Vader führt persönlich einige Stormtroopers an.

Anfänger-Mindestbelegschaft. Ein Sieg wird dadurch nicht unmöglich, aber schwerer.

Drei Filme, ein Spiel

Die Story deckt die klassische Filmtrilogie ab. Die erste Mission spielt kurz vor dem Eintreffen des imperialen Suchkommandos auf Tatooine (**Krieg der Sterne**). Nach gut einem Spieldrittel kommt es zur Schlacht um den Eisplaneten Hoth (**Das Imperium schlägt zurück**). Bei wechselnden Wetter- und Sichtverhältnissen besuchen Sie weitere Welten, darunter Tatooine, Yavin, Coruscant und Alderaan. Das Finale ist die Schlacht um Endor, wo Sie

sogar Ewok-Stoßtrupps kommandieren (**Rückkehr der Jedi-Ritter**). In der 24 Missionen umfassenden Kampagne kämpfen zwei Brüder im Dienste des Imperiums gegen die Rebellen. Angewidert von den Greueln des Arbeitgebers läuft unser Hauptheld zur Spielmitte ins Lager der Rebellen über, deren Einheiten Sie ab diesem Zeitpunkt kommandieren.

Das Imperium setzt auf durchschlagkräftige, spezialisierte Truppen, während die Technik der Rebellen flexibler und mobiler ist. Reparaturen werden hier von umherflitzenden Droiden vorgenommen, während imperiale Vehikel in die Werkstatt müssen. Einige Truppentypen beherrschen eine zweite Angriffsart, die sich nur in Abständen einsetzen lässt. Insgesamt soll es über 50 Einheiten geben, die entweder den Filmen entnommen oder speziell design wurden.

Filmhelden

Eine witzige Zugabe sind prominente Helden aus der Vorlage, die besondere Talente haben. Garry zählt einige Beispiele auf: »Han Solo ist ein prima Kämpfer und Prinzessin Leia versteht sich im Umgang mit den Ewoks. Luke Skywalker hat die Gabe der Weitsicht. Wenn du mit



Unsere Imperialen feuern aus allen Rohren auf einen Rebellen-Trupp.

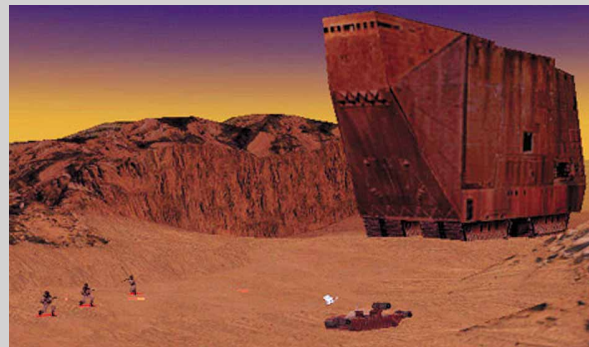
Kampfszenen: fast wie im Film



Der auf dem Dewback reitende Stormtrooper kann absteigen, um eine andere Figur aufsitzen zu lassen.



Da wir unseren Stützpunkt um ein Landefeld erweitert haben, können wir auch Lufteinheiten einsetzen.



Die lausiche Dämmerung auf Tatooine wird von einer Bande Tusken Raiders jäh gestört.

ihm auf einen unerforschten Punkt der Karte klickst, wird dieser Bereich kurz sichtbar.« Auch das Imperium hat seine Superstars. Darth Vader beherrscht den zärtlichen Distanz-Todesgriff, dessen Opfer sofort das Zeitliche segnet. Sterben dürfen die Helden nicht; geht einer verloren, passiert das auch mit der Mission. Multiplayer-Freun-

de dürfen zu viert agieren und sich auf zusätzliche Download-Karten freuen.

Wenn **Force Commander** der erhoffte Erfolg wird, könnte es der Auftakt zu einer ganzen Serie sein. Die totale **Episode 1**-Fokussierung ist am Aufweichen: LucasArts schließt nicht länger aus, weitere Spiele zur klassischen **Star Wars**-Trilogie zu entwickeln. **HL**

Force Commander

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: LucasArts
Termin: April 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die Qualität von Force Commander steht und fällt mit dem Spannungsgrad der Missionen. Star Wars-Stimmung und echte Kinohelden als Spielfiguren machen mich auf jeden Fall mehr an als die zuletzt zunehmend konfuse Command&Conquer-Story.«