

Alles hört auf mein Kommando

# Starfleet Command

Ganz schön flott, diese Flotte: Gleich sechs Star-Trek-Völker liefern sich explosive Weltall-Strategieschlachten mit mächtigen Raumpöten.



Der **Phasereinschlag** schmilzt einen saftigen Teil unserer Außenhülle weg. Selber schuld: Wegen Alarmstufe grün (rechts unten) war das Schiff nicht gefechtsbereit.

Energisch durchpflügt unser Raumschiff den Weltraum, im Hintergrund funkeln ferne Fixsterne, farbenprächtige Spiralnebel – und leider auch drei Kriegsschiffe, die stramm Kurs auf uns halten. Alarmstufe rot, mehr Energie auf die Schilde, Funkspruch senden. Die Antwort kommt prompt in Form einer backbord einschlagenden

Torpedosalve. Sofort ordern wir einen schwungvollen Kurswechsel an, um den Aggressor in Reichweite unserer Phaser zu bringen...

## Im Nu pariert die Crew

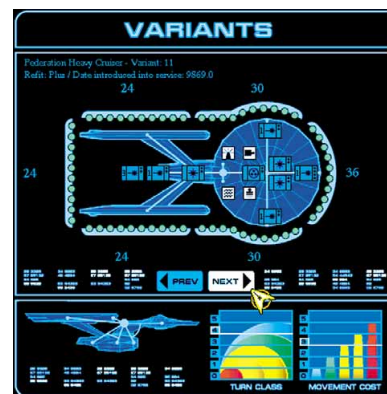
**Starfleet Command** bietet taktische Raumschiffschlachten mit flotten Spezialeffekten. Im Gegensatz zu **Klin-**

**gon Academy** führen Sie Ihren Kommandeursjob eher indirekt aus. Statt selber zu zielen und zu feuern, befehlen Sie »einmal Photonen-Torpedo, bitte«, wenn der Gegner im günstigen Winkel steht. Anvisieren und abschießen erledigt dann die Crew. Außerdem kennt das Spielfeld allen 3D-Effekten zum Trotz weder oben noch unten: Bei **Starfleet Command** tuckern Sie in Kompaßrichtung übers flache Universum, als wäre es ein Ozean. Das ist vielleicht nicht ganz den physikalischen Realitäten entsprechend, kommt aber Seeschlachten-Charme und Übersicht zugute.

## Wir basteln uns ein Traumschiff

Sie starten Ihre Karriere in einem von sechs Sternenreichen. Föderation, Klingonen, Romulaner, Hydran, Gorn und Lyran stehen zur Wahl und offerieren rund 50 modifizierbare Schiffstypen. Geheime Spielspaßreserven stecken im Fummel- und Tuningteil zwischen den Aufträgen. Das Erfüllen der Missionsziele sowie die Inzahlungnahme gekapeter Raumschiffe bescheren Pre-

stige Punkte, die Sie in Reparaturen, besseres Personal und neue Schiffskomponenten investieren. Von den Triebwerken bis zur Bewaffnung läßt sich die traute Mühle ausführlich tunen und aufrüsten. Später wächst die Flotte, in manchen Gefechten steuern Sie dann drei Schiffe gleichzeitig.



Zwischen den Missionen investiert man die Erfolgspunkte in bessere **Schiffsausrüstung**.

Die eindrucksvolle Engine bietet dafür schnittige Blickwinkel und sündhaft schöne Explosionen. Wer ein wenig Entspannung abseits der Flottenkarriere sucht, wird im kurzweiligen Schnellschlacht-Modus fündig. Hier können sich per Netzwerk oder Internet bis zu sechs menschliche Kapt'ns messen. **HL**

Während sich das Föderationsschiff in die Kurve legt, feuert es ein paar **Torpedos** ab. Am linken Bildrand sind die Icons eingeblen-det, mit denen Sie Ihren Pott steuern.



## Starfleet Command

Genre: Echtzeit-Taktik Hersteller: Interplay  
Termin: Juni '99 Ersteindruck: Gut

**Heinrich Lenhardt:** »Der Geheimtip in Interplays Star-Trek-Aufgebot. Raumschiffe kommandieren mit Taktik-einschlag, 3D-Engine und Echtzeitspannung. Hoffentlich kommt die Abwechslung dabei nicht zu kurz.«