

Möge die Echtzeit mit dir sein

# Force Commander

Die phantastischste Filmtrilogie aller Zeiten trifft aufs Echtzeit-Genre – was soll da noch schiefgehen?

Fünfzehn Jahre ist es nun her, daß der zweite Todesstern farbenfroh auf der Kinoleinwand explodierte. Seit dieser Zeit warten Millionen von Fans auf die neuen Filme um den **Krieg der Sterne**. Wer es bis nächstes Frühjahr nicht mehr aushält, darf sich ab Herbst schon mal strategisch einstimmen. Dann soll **Force Commander** erscheinen, ein Echtzeit-Strategiespiel im **Star Wars**-Universum.

## Vom Spiel ins Kino

In **Force Commander** treten Sie eine Reise durch alle drei Kinofilme an. Über mehrere Kapitel mit durchschnittlich drei Missionen kämpfen Sie als imperialer Scherge oder

Rebellenkommandant um berühmte Planeten wie Yavin, Tatooine oder Coruscant. So müssen Sie auf der Eiswelt Hoth Armeen der dunklen Machtseite aufhalten, um den Rückzug alliierter Truppen zu sichern. Neben der bekannten Buchstabensuppen-Kriegsmaschinerie aus A-, V-, X- oder Y-Wings, diversen TIE-Fliegern, AT-ATs sowie ST-STs feiern Kampfvehikel ihre Premiere, die später auch in den Kinos zu sehen sein werden. Das sind vor allem Bodentruppen und Panzer, die bei den **Star Wars**-Raumschlachten bisher zu kurz kamen. Die Hauptfiguren der Leinwandsaga dürfen ebenfalls nicht fehlen. In

manchen Missionen sollen Sie illustre Gegner hopsnehmen oder Freunde sicher zur nächsten Basis eskortieren. Insgesamt werden sich rund 100 unterschiedliche Einheiten auf den 3D-Welten tummeln.

## Blitzangriffe

Wie schon **Total Annihilation** spielt **Force Commander** in gerenderten 3D-Landschaften. Enge Schluchten und schroffe Hügel bieten ideale Stellungen für Hinterhalte oder dominierende Feuerpositionen. Doch vor Blitzangriffen durch wendige Raumer ist niemand sicher; schließlich wäre es nicht das erste Mal, daß ein



Zwischensequenzen dürfen natürlich nicht fehlen.

kleiner Pulk flinker Flieger haushoch überlegene Kräfte vernichtet. Verschiedene Kameraperspektiven erlauben Schwenks oder Orbitalansichten. Und zwischen den Einsätzen gibt's jede Menge Zwischensequenzen – als saftige Appetitanreger zu den neuen Kinofilmen. **MD**



Y-Wings und Panzer der Rebellen greifen eine imperiale Basis an. Die Berge im Hintergrund wirken dank 3D-Unterstützung recht plastisch.

## Force Commander

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: LucasArts  
Termin: 4. Quartal '98 Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Nach dem staubdrögen Rebellion kommen mir die Echtzeit-Schlachten gerade recht. Die passen auch besser zu den rasanten Kinofilmen.«