

AT-ATs gegen Rebellen-Gleiter

Star Wars Force Commander



Die helle und die dunkle Seite der Macht prallen
demnächst in heißen Echtzeit-Schlachten aufeinander.

Nach dem enttäuschenden **Rebellion** (siehe Test in dieser Ausgabe) wagt LucasArts tapfer einen weiteren Vorstoß ins Strategie-Genre. In **Force Commander** kämpfen **Star Wars**-Fans in Echtzeit als Rebellen-General oder imperialer Kommandeur. Die zwei geplanten Kampagnen spielen während der Film-Trilogie. **Force Commander** soll kurz vor der Zerstörung Alderaans beginnen und mit dem dramatischen Ende aus **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** sein spektakuläres Finale finden. Die Missionen sind größtenteils von den drei Kinostreifen inspiriert, einer der Höhepunkte wird etwa die Schlacht um den Rebellen-Stützpunkt auf Hoth. Weitere Einsätze spielen in den Sandwüsten von Tatooine oder so-

gar auf Coruscant, dem Heimatplaneten des Imperators.

Angriff der AT-STs

Insgesamt will LucasArts rund 100 unterschiedliche Kampfeinheiten basteln. Ähnlich wie in **StarCraft** sollen auch in **Force Commander** Raumschiffe, etwa TIE Fighter oder Y-Wings, über den Echtzeit-Arenen schweben. Auf dem Boden tummeln sich ebenfalls alte Bekannte aus der **Star Wars**-Welt. Imperiale Sturmtruppen marschieren gemeinsam mit AT-STs zum Stützpunkt der Rebellen, während schwere AT-ATs die Flanken absichern. Die Regimenter der Allianz bekommen zum Ausgleich der Kräfteverhältnisse Kampfdroiden spendiert. Neben den vertrauten Einhei-



Auf **Hoth** spielen Sie die legendäre Schlacht um den Rebellenstützpunkt nach.

ten wird es auch einige völlig frei erfundene geben, etwa Panzer, Raketenwerfer oder Truppentransporter.

Frei drehbarer Sternenkrieg

Während die Einheiten aus vorgerenderten Modellen bestehen, bauen die Entwickler alle Planetenoberflächen in

3D auf. Dadurch sollen Sie das Geschehen aus jeder Perspektive verfolgen können.

Erst in einer späteren Projektphase soll **Force Commander** auch spektakuläre Explosionen verpaßt bekommen. Kleiner Nachteil: Ohne schnelle 3D-Karte fällt der strategische Sternenkrieg leider komplett aus. **PS**



Das **Imperium** marschiert mit schwerem Geschütz gegen die Allianz.

Force Commander

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

Peter Steinlechner: »Das ultimative Star-Wars-Strategie-spiel ist in Sicht – in flotter Echtzeit, wie es den Filmen angemessen ist. Besonders gespannt bin ich, wie sich so ein AT-AT im Kampf verhält: Darf er auch trampeln?«