

Retro Commander

UND NOCHMAL C&C

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: – Entwickler: **Noble Master LLC** Termin: **2022**

Retro Commander ist ein kleiner Titel, der sich die Echtzeitstrategie auf die post-apokalyptischen Fahnen geschrieben hat. Inspiriert ist er vor allem von Red Alert.

Von Reiner Hauser



Wenn das Startgebiet ausgereizt ist, solltet ihr den Sprung auf eine andere Insel wagen.

Wir nehmen zur Sicherheit ein paar dicke Kriegsschiffe und Landungseinheiten mit auf Gebietserkundung.

Bekanntlich teilt sich die Welt in drei Gruppierungen: Age-of-Empires-Fans, Starcraft/Warcraft-Fans und diese anderen, die komischen Leute, die Command & Conquer lieben. Und ausgerechnet um die geht es heute, denn wir haben uns für euch Retro Commander angesehen. Das Spiel soll am 11. Mai in den Early Access starten und dabei nicht nur klassische Skirmish-Partien und Multiplayer-Matches im Stile von Command & Conquer abliefern, sondern auch eine Kampagne mit Story und gezeichneten Comic-Zwischensequenzen bieten! Grund genug also, dass wir die Demo des Spiels einmal ausprobieren und danach dem Entwickler noch ein paar Informationen entlocken haben.

Hier kommt ihr also auf eure Kosten, wenn ihr wissen wollt, ob hinter dem Retro-Look noch mehr steckt und ob alte C&C-Hasen sich Hoffnungen auf eine lohnenswerte Reise durch die Zeit machen dürfen.

Richtig klassische Echtzeitstrategie
Retro Commander ist also ein Echtzeitstrategie-Spiel in einem postapokalyptischen Set-

ting, gepaart mit einem Retro-Look. Im Single- und Multiplayer kämpft ihr mit einer der fünf Fraktionen gegen die KI oder gegen andere menschliche Spieler. Dazu kommen eine Kampagne sowie zusätzliche Spielmodi wie Capture the Flag und King of the Hill. Im Rahmen seiner Spielmechanik ist Retro Commander so weit sehr klassisch angelegt. Ihr baut eine Basis auf, bildet Einheiten aus und plättet den Gegner (oder der euch, je nachdem). Gemäß dem großen Vorbild Command & Conquer liegt der Fokus dabei weniger auf dem Basenbau im Gegensatz etwa zu Age of Empires. Es geht vielmehr um die Kontrolle über die Karte, Truppenbewegungen und die Schlachten.

Auch die Wirtschaft zählt

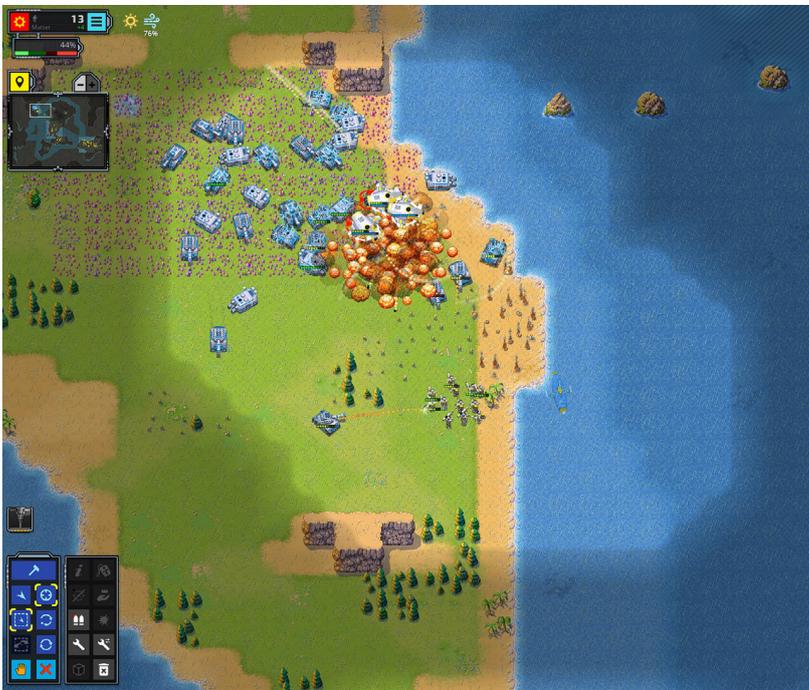
So ganz ohne Wirtschaft und Logistik kommt ihr allerdings nicht aus, was die meisten aber ohnehin freuen dürfte. Das vergangene Jahrzehnt hat schließlich eindrucksvoll gezeigt, dass Echtzeitstrategiespieler eben nicht nur konstante Action wollen. Es gibt daher zweierlei zu beachten: Gebäude müs-

sen ausreichend mit Strom versorgt werden, was neben Stromerzeugern auch ein Stromnetz voraussetzt. Ihr nutzt Wind und Sonne, die billig und standortunabhängig sind, oder ihr findet höchst effektive geothermale Risse oder Uran für Atomenergie.

Daneben gibt es das sogenannte Thaurium, das als Geldeinheit dient. Ihr könnt es bei speziellen Kristallspots mit Minen oder Sammlern gewinnen. Die Hauptaufgabe bei der Wirtschaft besteht also darin, zwischen Expansion und Produktion abzuwägen: Truppen bauen, mehr Produktionsfabriken errichten oder lieber mehr Minen, um das Einkommen zu erhöhen? Gleichzeitig müsst ihr aber mehr Land unter eure Kontrolle bringen, um überhaupt neue Minen bauen zu können. Doch mehr Land bedeutet eine größere Angriffsfläche für eure Feinde, die über Land, Luft und Wasser kommen können. Jede der fünf Fraktionen verfügt nämlich über ein sattes Arsenal an Waffen. Sie haben individuelle Stärken und besondere Einheiten, so etwa Drohnen oder gar Luftschiffe. Es läuft aber immer auf dieselben Zusammenhänge hinaus. Jede Einheitengattung, also Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Schiffe, hat je einen Truppentyp, der eine der anderen Gattungen auskontert. Dazu kommen dann noch ein paar Spezialwaffen wie Minen, U-Boote und Langstreckenraketen, wahlweise mit Atomsprenkköpfen bestückt.

Einheiten haben keine Fähigkeiten

Am Anfang lohnt es sich außerdem, ein paar schnelle Aufklärungseinheiten zu bauen, denn auf der Karte verstecken sich neben



Die Lufthoheit zu haben, kann extrem mächtig sein – allerdings auch extrem teuer.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich persönlich habe keine besondere Bindung zu Command & Conquer, ich war eben immer schon ein kleiner Age-of-Empires-Fanboy. Dennoch ist mir natürlich klar, dass genau wie bei den anderen großen RTS-Marken auch bei Command & Conquer viele nostalgisch an wohlige Zeiten zurückdenken und sich wahrscheinlich über ein kleines, gelungenes Indie-Game in diesem Stil freuen werden. Wie gut Retro Commander dann aber wirklich wird, wie ausgefeilt die Mechaniken und die Balance sind, wenn hunderte knallharte Tüftler darauf losgelassen werden, das muss sich im Early Access erst einmal zeigen. Und natürlich ist der ganze Retro-Charme Fluch und Segen zugleich. Denn während einerseits die Nostalgie kräftig mitspielt, kommt bei so manchem womöglich auch schnell das Gefühl auf, das alles schon etwas zu oft gespielt zu haben. Für diejenigen mag dann die Kampagne eine gute Ablenkung sein, doch die steht und fällt mit dem Missionsdesign und der Qualität der Geschichte. Doch darüber erfahren wir erst bei Start des Early Access mehr. Bis dahin solltet ihr Retro Commander definitiv auf dem Radarbildschirm behalten.

neuen Ressourcenfeldern auch spezielle Gebäude, etwa ein Warp-Knotenpunkt, an den sich Einheiten teleportieren können. Oder ihr findet eine zivile Stadt, in der ihr zusätzliche Truppen ausheben könnt, wenn ihr sie unter eure Kontrolle bringt.

Für den einen oder anderen mag es enttäuschend klingen, für andere ist es ein Segen: Die Truppen haben in der Regel keine Sonderfähigkeiten. Es geht ganz klassisch darum, die richtigen Einheiten zum richtigen Zeitpunkt zu bauen, sie an den gewünschten Ort zu bringen und den Gegner nach Möglichkeit durch pure Masse oder weise Truppenzusammensetzung zu überwältigen.

Damit die Partien im Multiplayer auch fair bleiben, soll es ein Ranking-System geben. Die Community darf sich übrigens auch beteiligen, Modding-Möglichkeiten, vor allem für neue Maps, sind fest eingeplant.

Stück für Stück

Wer aber keine Lust auf normale Matches hat, findet vielleicht in der Kampagne seine Wünsche befriedigt. Die gesamte Kampagne soll sieben Kapitel mit jeweils drei bis vier Missionen umfassen. Zum Start des Early Access sollen davon die ersten beiden Missionen des ersten Kapitels bereitstehen. Der Rest wird nach und nach während des Early Access veröffentlicht. Die Geschichte von Retro Commander wird in gezeichneten Comic-Zwischensequenzen erzählt und dreht

sich wohl um die neue Ordnung in der Welt nach der Apokalypse. Über deren Qualität können wir jedoch noch nichts sagen.

Es macht Spaß

Das normale Spiel macht dagegen schon jetzt einen recht passablen Eindruck. Es ist spaßig, die Kriegsmaschinerie in Gang zu werfen, Invasionsflotten von einer Insel zur anderen zu schicken oder große Flugzeugeschwader in Angriffsreichweite zu bringen, um dann mit etwas Raketenunterstützung über den Gegner herzufallen.

Allerdings braucht Retro Commander noch etwas Zeit. Zum einen fehlt es an internen Erklärungen und vor allem einem Tutorial. Eine Übersicht über die Besonderheiten der einzelnen Fraktionen wäre genauso hilfreich wie etwa eine vernünftige Anzeige über den aktuellen Stromverbrauch. Auch eine Mini-Map geht uns ein wenig ab. Zum anderen braucht es beim Sounddesign noch deutlich mehr Abwechslung, denn die Einheiten haben bislang nur eine Voice-Line pro Befehlstyp, was ziemlich schnell ermüdend wird.

Eine lange Roadmap

Aber dafür ist der Early Access freilich da. Auf Nachfrage hat uns der Entwickler Noble Master sogar eine sehr genaue Auflistung der Ziele für den Early Access geschickt, die einen guten Einblick in die geplante Entwicklung des Retro-Spiels gibt:

- die Kampagne fertigstellen
- zusätzliche Multiplayer-Szenarien
- Balancing der Fraktionen
- KI verbessern
- Bugfixing
- Updates basierend auf Feedback
- verbesserte Dokumentation des Spiels
- möglicherweise ein Forschungsbaum
- falls sich das Spiel gut verkauft, eine weitere Fraktion: Aliens mit ganz eigenen Truppen und Technologien

Insgesamt klingt das alles nach einem motivierten Entwicklerteam, das ein relativ simples, aber durchdachtes Echtzeitstrategiespiel herausbringen und dabei den Flair von Command & Conquer: Red Alert aufleben lassen will. Und hey, es gibt schlechtere Ideen. Immerhin finden das dann doch einige Leute ziemlich gut. ★



Da die KI den ersten und zweiten Angriff noch abwehren konnte, haben wir aufgerüstet und einen Haufen Panzer verschifft.



Besonders wertvoll sind die pinken Kristallkegel (oben rechts), auf ihnen könnt ihr Minen errichten, die euer Einkommen erhöhen.