

Echt Zeit für solche Strategie

SUPREME COMMANDER

Größer, länger, mehr – das ist nicht etwa die Losung des Vereins unkontrollierter Esser, sondern das Konzept hinter dem inoffiziellen Nachfolger von Total Annihilation.

Energie ist gleich Masse mal Lichtgeschwindigkeit zum Quadrat, hat Einstein festgestellt und das Ganze Relativitätstheorie genannt. Energie mal Masse mal Klickgeschwindigkeit ergibt jede Menge Panzer, hat GameStar festgestellt und spricht dabei vom **Supreme Commander**-Prinzip. Im neuesten Werk von **Total Annihilation**-Macher Chris Taylor bauen wir nämlich keine Bodenschätze ab oder fällen Holz, sondern entziehen dem Schlachtfeld elementare Masse. Mit Energie wandeln wir die dann in Gebäude, Schiffe, Luftfahrzeuge oder eben Panzer um. Und weil so ein Planet jede Menge Masse besitzt, geben wir uns auch nicht nur mit einer Handvoll Einheiten zufrieden: In **Supreme Commander** steuern wir mehrere hundert Kämpfer gleichzeitig! Wir haben Chris Taylor und sein Entwicklerstudio Gas Powered Games in Seattle besucht, ausprobiert, wie man solch riesige Heere steuert, und uns erklären lassen, was es nun mit dieser Masse auf sich hat –



Der **Riesenroboter** der Aeon benutzt einen verheerenden Laserstrahl, Schwerkraftkanonen und unglaublich große Füße.

und dank hervorragender Verköstigung selbst eine Menge davon angesetzt.

Megalomaniac

Drei schwere Schlachtschiffe feuern mit ihren Bordgeschützen über mehrere hundert Meter hinweg auf die feindlichen Bunkeranlagen jenseits des Strandes, hinter den Kreuzern speit ein Flugzeugträger einen Schwarm Raumgleiter in den Himmel, derweil setzen libellenähnliche Lufttransporter unzählige Panzer in den Dünen ab – wer soll bei so einem Getümmel die Übersicht behalten? Na wir, immerhin sind wir der **Supreme Comman-**

der, der Oberbefehlshaber. Also vergessen Sie Scharmützel mit einer Handvoll Soldaten – das ist was für Kompaniechefs à la **Company of Heroes**. Vergessen Sie Dutzende Panzer mit ein

paar Hubschraubern und Bomberunterstützung – so etwas befehligen Generäle im gleichnamigen **Command & Conquer**. Ein Oberbefehlshaber schickt hingegen ganze Armeen ins Ge-



Ein Flugzeugträger der Cybran schickt **Torpedobomber** in die Seeschlacht.



fecht, zu Lande, zu Wasser und in der Luft, und schert sich wenig um die Einzelschicksale seiner kämpfenden Kameraden.

Entsprechend verbringen wir in **Supreme Commander** nur wenig Zeit mitten im Kriegsgetümmel an der Front, mit Truppenformationen oder Schlachtreihen, denn wir können uns nicht um jeden einzelnen Panzer, Bomber oder Mech kümmern. Stattdessen zoomen wir lückenlos von der Kämpfer-Nahaufnahme bis hinauf in die Stratosphäre. Von hier oben erkennen wir die Schlachtschiffe, Flugzeugträger und Bunkeranlagen nur als taktische Symbole, nur wenige Pixel groß. Dafür fassen wir nun problemlos hunderte Einheiten zu Gruppen zusammen und scheuchen sie über die Schlachtfelder, die ein paar Dutzend Quadratkilometer groß sein können.

Massenauflauf

Trotz der unterschiedlichen Symbole fällt es uns mitunter schwer, im Gewusel der Einheiten unsere Panzer von Artillerie oder Luftabwehrgeschützen zu unterscheiden. Das ist anfangs allerdings auch in der Nahansicht nicht leicht: Die futuristischen Vehikel sehen sich teils recht ähnlich. So überkommt uns zu Beginn des Spiels oftmals das Gefühl, nicht so recht Herr der Lage zu sein. Wir fürchten, irgendwo auf dem riesigen Schlachtfeld wichtige Details zu übersehen. Also fangen wir noch mal klein an: Mit einem Multiplayer-Duell auf einer Karte für zwei Spieler. Die ist nicht ganz so groß. Zunächst steuern wir nur einen turmhohen Roboter, unseren Commander. Er ist die wichtigste Figur im Spiel – wird er zerstört, haben wir verloren. Mit ihm errichten wir an speziellen Sammelstellen »Masse-Extrahierer«. Die pumpen fortan kontinuierlich den Rohstoff aus dem Boden, den wir zum Bau von weiteren Gebäuden und Fahrzeugen benötigen. Dazu brauchen wir außerdem Energie aus mehreren Kraftwerken. Beide Ressourcen sind unbegrenzt vorhanden, je mehr Sammelstellen und Batterien wir bau-

en, desto mehr können wir also bunkern. Sobald wir Einheiten bauen, verbraucht das Masse und Energie. Produzieren wir mehr Rohstoffe, als wir verbrauchen, müssen wir unsere Vorräte nicht antasten – wir können also Einheiten in Endlosschleife bauen und so im Handumdrehen Hunderte von Panzern ansammeln. Erst wenn wir mehr Ressourcen verbrauchen als wir fördern, sinkt unser Vorrat auf Null, kommt unsere Kriegsmaschine zum Erliegen.

80er-Party

In unserer Fahrzeugfabrik bauen wir einen Ingenieur. Der kann wie der Commander Gebäude errichten, Einheiten reparieren und behelfsmäßig Masse abbauen. Während die beiden unsere Basis aufmotzen, entsenden wir den ersten Kampfverband. Die Karte ist nicht allzu groß, wir wissen, wo unser Gegner haust. Wir schicken Panzer an die Front, lassen Artillerie folgen und Luftabwehrgeschütze dazwischen herumkarren – wie in anderen Echtzeit-Strategietiteln. Hier fühlen wir uns zuhause. Dank des stufenlosen Zooms haben wir perfekte Übersicht, kesseln unseren Gegner schnell ein und können derweil in Ruhe mit den verschiedenen Einheiten experimentieren. Die drei Fraktionen (die roboterartigen Cybran, die außerirdisch beeinflussten Aeon und die Militärputschisten der UEF) können je über 80 unterschiedliche Einheiten bauen, angefangen von kleinen Spionagedrohnen über U-Boote, Jagdbomber und Flugzeugträger bis hin zu riesigen, experimentellen Kampfmaschinen. Und wir meinen riesig: Die Aeon etwa errichten einen Roboter, der mehrere hundert Meter hoch ist, per Schwerkraftkanone feindliche Einheiten einsaugt oder sie einfach unter seinen Stahlfüßen zerquetscht.

Size does matter

Nachdem wir uns mit den Grundlagen vertraut gemacht haben, wagen wir uns an große Karten mit drei Gegnern. Hier wird **Supreme Commander** nun wahrlich strategisch. Anders als



Einheiten, die unter **Lufttransportern** baumeln, sind im Flug weiterhin kampfbereit.



Diese **Cybran-Riesenspinne** macht sich über eine schutzlose Basis der Aeon her.



Schlachtschiffe der Cybran können mit Metallbeinen langsam an Land klettern.

in bisherigen Titeln wie etwa der **Command & Conquer**-Reihe geht es nun nicht mehr nur um taktische Gefechte, sondern um die Planung eines ganzen Krieges. Durch die riesigen Schlachtfelder (in diesem Fall 42 Quadratkilometer) und die Massen von Einheiten und Gebäuden bieten sich jedem Spieler zahllose Möglichkeiten, seine Gegner auszuschalten. Chris Taylor stellt klar: »Wenn es nur einen Weg zum Sieg gibt, haben wir etwas falsch gemacht«. Wir können etwa eine Armee Luft- und Bodeneinheiten aufbauen und aus mehreren Richtungen auf den Feind hetzen. **Supreme Commander** hilft uns dabei mit dem Truppenmanagement: Lassen wir mehrere Geschwader ein Ziel angreifen, koordiniert das Spiel unsere Truppen auf Wunsch so, dass alle Kämpfer gleichzeitig zuschlagen. Das Spannende dabei: **Supreme Commander** simuliert die Gefechte, anstatt sie hinter den Kulissen auszuwürfeln. Langsam fliegende Projektile verfehlen daher bewegliche Ziele oder treffen unbeabsichtigt eigene Truppen, flinke Einheiten bringen sich rechtzeitig hinter Bäumen oder Felsen in Deckung.

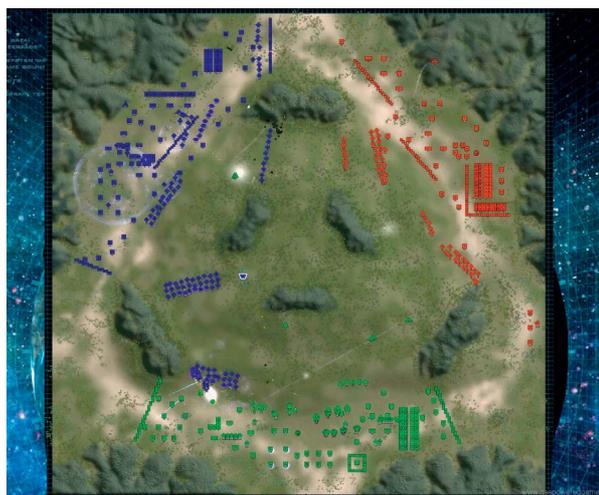
Wahlrecht

Die Spieler kriegen von solchen Details indes meist nur wenig mit, sondern verfolgen weiter ihre höheren Ziele. Wir können uns nämlich auch in unserer Basis einigeln, Verteidigungssysteme installieren, Schutz- und Tarnschilde aktivieren und verheerende Massenvernichtungswaffen wie weitreichen-

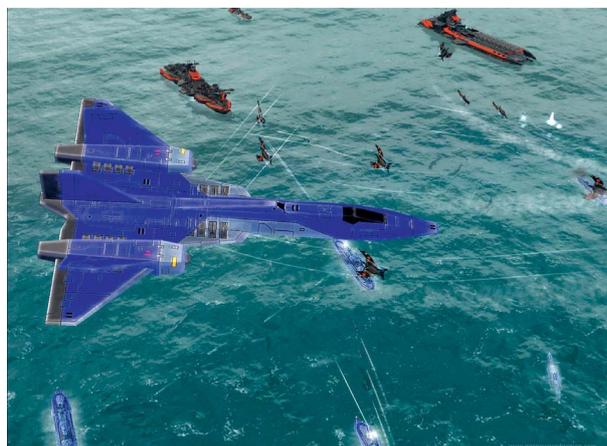


Drei **Experimentalwaffen** im Einsatz: Kampfbomber der Aeon, mobile Fahrzeugfabrik der UEF und Riesenspinne der Cybran.

de Großgeschütze oder Nuklearraketen entwickeln. Oder wir bauen eine schlagkräftige Flotte aus, mit Flugzeugträgern, U-Booten und Schlachtschiffen, die auf Maschinenbeinen an Land staksen. Oder schicken mobile, waffenstarrende, amphibische Panzerfabriken an die Front. Oder, oder, oder. So etwas zu planen erfordert einiges strategisches Geschick und Ausdauer. Chris Taylor dazu: »Eisenhower brauchte zehn Monate, um die Invasion der Normandie zu planen. Große Manöver brauchen eben Zeit.« Und große Spiele wie **Supreme Commander** brauchen Geduld. **FAB**



Obwohl wir **herausgezoomt** haben, sind unsere Einheiten weiterhin steuerbar. Hier erkennen wir sogar die Flugbahn von schweren Geschossen.



Pfeilschnelle **Spionagejets** fliegen zu hoch für normale Abfangjäger.

SUPREME COMMANDER

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 70% fertig

Fabian Siegmund: »Was Chris Taylor da geschaffen hat, dürfte das erste »echte« Echtzeit-Strategiespiel werden. Hier geht es nicht um Mikromanagement und kleine Scharmützel zwischen meiner Armee und der des Gegners, sondern darum, wer auf lange Sicht den besseren Plan verfolgt. Daran muss man sich erst einmal gewöhnen. Und daran, dass es durchaus okay ist, mal eben 50 Panzer sinnlos zu verheizen. Denn während deren Reste noch rauchen, habe ich eh schon 50 neue zuhause. Supreme Commander ist kein Spiel für zwischendurch, sondern eine echte Herausforderung. Und damit eine Pflichtveranstaltung für jeden Hobbystrategen und all die, die einer werden wollen.«



POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) 2837