



Lokal kämpfen, global siegen

SUPREME COMMANDER

Rollenspiel ade – mit Supreme Commander kehrt Chris Taylor nach dem Dungeon-Siege-Doppel zu seinen strategischen Wurzeln zurück.

Chris Taylor ist bester Laune. Technische Probleme, die dem Designer von **Total Annihilation** und obersten Kreativen von Gas Powered Games die Präsentation seines neuesten Titels **Supreme Commander** verhaseln? Kein Problem. Während ein Kollege den Vorführungs-PC startklar macht, erzählt der quirlige Taylor ein paar Geschichten. Kurz darauf düsen wir ins 37. Jahrhundert.

Big is beautiful

Chris Taylor beschreibt sein neuestes Echtzeit-Strategiespiel mit markigen Worten: »Egal ob Schlachtfeld- und Einheitengröße oder deren Anzahl – wir wollen alles bisher Dagewesene übertreffen.« Um das zu unterstreichen, zoomt Taylor von einer Basis, um die zahlreiche Land- und Lufteinheiten herumschwirren, stufenlos fast bis in den Weltraum hinaus. Die Ansicht erinnert jetzt eher an ein klassisches 2D-Strategiespiel, in dem man das gesamte

Schlachtfeld auf einen Blick sehen kann – mit dem Unterschied, dass sich alle Einheiten in Echtzeit weiter bewegen. Dabei besitzen sämtliche Truppen auf dem Schlachtfeld realistische Größenverhältnisse. In der Nahansicht ragt ein Schlachtschiff links und rechts über den Bildschirmrand hinaus, jede einzelne seiner Bordkanonen ist so groß wie ein ganzer Panzer.

Jeder gegen jeden

»In normalen Echtzeit-Titeln kämpft ihr eine Schlacht nach der anderen«, erklärt Chris Taylor. »In Supreme Commander führt ihr einen kompletten Krieg.« Der spielt rund 1.600 Jahre in der Zukunft, zwischen drei verfeindeten Fraktionen: den Cybran Nations, den Aeon Illuminates und der United Earth Federation. Alle drei haben ihre Diplomaten schon vor langer Zeit in Frührente geschickt und bekriegen sich nun zu Land, zu Wasser und in der Luft. Zur besseren Koordination

entwickelten die Designer ein ausgeklügeltes Wegpunktesystem, das uns genau sagt, welche Einheiten zu welchem Zeitpunkt an welchem Ort ankommen und bei der Planung größerer Schlachten ungemein hilft. »Hätte Eisenhower dieses System zur Vorbereitung der Normandie-Invasion gehabt, hätte er statt zehn Monaten nur zehn Sekunden gebraucht«, lacht Taylor. Im Spiel greift derweil ein Rudel Panzer von einem Wald aus eine gegnerische Basis an und räumt Bäume physikalisch korrekt aus dem Weg. Zeitgleich nehmen vor der Küste ein paar Zerstörer ein feindliches Schlachtschiff unter Beschuss, das sich mit neun Kanonen und vier Boden-Luft-Geschützen gegen die Angreifer verteidigt. Doch keine Chance: Tödlich getroffen zerbricht der dicke Pott in zwei Teile und versinkt wie einst die Titanic im Wasser. »Ein Schiff, das in einer Explosion auf magische Weise verschwindet, gibt es bei uns nicht«, sagt Chris Taylor.

Experiment gelungen

Besonders cool sind experimentelle Einheiten, etwa eine fahrbare Unterwasserfabrik, die Sie mit Waffen und anderen Systemen aufrüsten und erweitern können, oder ein spinnenbeiniger Riesenroboter, der verheerende Schäden zu Lande und in



Eine **Experimentaleinheit** macht kurzen Prozess.



Die United Earth Force (vorne im Bild) liefert sich eine **erbitterte Seeschlacht** mit den Cybran Nations.

der Luft anrichten kann. Mehrere Fußsoldaten nehmen in einem schwebenden Truppen-transporter wie in einer Achterbahngondel Platz und können auf Ziele schießen, die sie auf ihrem Flug erblicken. »Springen ein Soldat mit einem mobilen Schutzschirm und einer mit einem Raketenwerfer auf den Transporter auf, wandelt sich dieser sogar in eine ganz neue, gefährliche Einheit«, freut sich Chris Taylor. »Und wo euch in anderen Echtzeit-Titeln gegen Ende die Ressourcen ausgehen und sich zwei Soldaten mit Pistolen gegenüberstehen, enden wir mit einem Paukenschlag.« Mit diesen Worten schickt Taylor seinen Gegnern einen ganzen Schwarm taktischer Atomraketen auf den Hals, die mit ihren gewaltigen Explosionen ganze Landstriche ausradieren. Kein Wunder, dass der Mann so gute Laune hat. RA



Die **Open-Air-Truppentransporter** der United Earth Force erlaubt den Einheiten, sogar während des Fluges auf Feinde zu feuern. Je nach Soldatentyp an Bord schießt der Flieger anders.

SUPREME COMMANDER

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 60% fertig

Roland Austinat: »Allerhand, welche Tricks die Grafikengine von Supreme Commander beherrscht. Ich bin allerdings gespannt, wie die angekündigten drei Story-Kampagnen, die Multiplayer- und die Koop-Modi funktionieren – und wie ich einen Konflikt auf dem ganzen Planeten in den Griff kriege. Immerhin zeigt die praktische Handhabung der Wegpunkte schon, dass sich Gas Powered Games viele Gedanken um die Steuerung macht.«