

Supersize me!

SUPREME COMMANDER

Chris Taylor, kreativer Kopf hinter Total Annihilation, will mit seinem neuesten Echtzeit-Strategiespiel nicht nur alles besser, sondern auch größer machen. Viel größer!

Eigentlich wird **Command & Conquer Generäle** seinem Namen nicht gerecht. Denn schon der niedrigste General kommandiert normalerweise mindestens eine Brigade. Eine

inklusive. Haben Sie jemals so viele Einheiten gleichzeitig befehligt? Bislang sicherlich noch nicht. Doch bald kommandieren Sie nicht nur Brigaden, sondern sogar Regimenter, Divisio-

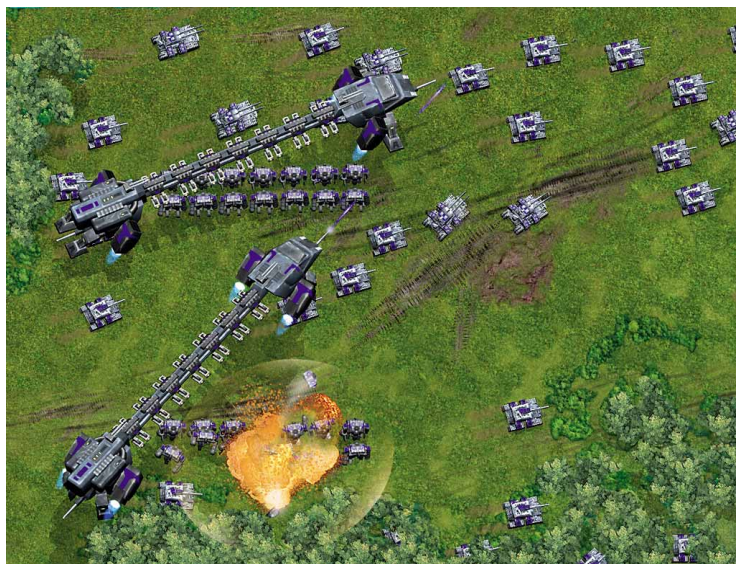
der. **Supreme Commander** spielt in ferner Zukunft, und da haben Infanteristen und Panzer, wie wir sie kennen, ausgedient. Im 29. Jahrhundert führen die Menschen Krieg gegen mysteriöse Außerirdische und abtrünnige Cyborgs. Und zwar mit Robotern, Tarnkappen-Raumschiffen und ähnlich bizarrem Gerät. Das klingt soweit nicht sonderlich innovativ. Das Besondere an **Supreme Commander** ist aber, dass Sie die Einheiten nicht nur einzeln übers Schlachtfeld hetzen, sondern gleich in Dutzenden. Denn als Oberbefehlshaber begnügen Sie sich nicht mit Mikro-Management – Sie bewegen ganze Heerscharen! Dabei hilft die stufenlose Zoomfunktion: Eben noch sehen Sie in Nahaufnahme, wie ein monströser Panzer zwei Kampfrobo-ter in tausend Stücke sprengt, im nächsten Moment fährt die Kamera zurück, und die Krieger gehen im Getümmel von mehreren hundert Einheiten unter. Wenig später schon schweben Sie Kilometer über dem Schlachtfeld, sehen Kontinente, Gebirgszüge und Meere. Ihre Truppen werden nur noch als winzige Symbole dargestellt, hören aber nach wie vor auf Ihren Befehl.

NACHFOLGER IM GEISTE

Oberbefehlshaber über **Supreme Commander** ist Chris Taylor. Der hat 1997 **Total Annihilation** hervor-gebracht, und obwohl **Supreme Commander** kein offizieller Nachfolger sein soll, lässt sich die Verwandtschaft nicht abstreiten: Unzählige Einheiten, realistische Schlachten und Kämpfe zu Wasser, zu Lande und in der Luft haben bereits **Total Annihilation** ausgezeichnet. Die Fehler von damals will Taylor aber nicht wiederholen – **Total Annihilation** hatte zum Beispiel praktisch keine Hintergrundgeschichte. Taylor gesteht: »Wir haben uns damals so aufs eigentliche Spiel konzentriert, dass wir Intro und Story fast vergessen hätten!« Bei **Supreme Commander** hingegen hat sich Taylors Team viel Mühe gegeben. Für nächstes Jahr erwarten uns also nicht nur große Schlachten, sondern auch große Dramen.

Vollautomatisch

Um Ihnen das Leben als Feldherr zu erleichtern, nimmt Ihnen **Supreme Commander** viel Arbeit ab. Wenn Sie einen Angriff mehrerer Einheiten aus unterschiedlichen Richtungen planen, sorgt das Spiel dafür, dass alle Kämpfer gleichzeitig im Zielgebiet eintreffen. Vorbei sind also die Zeiten, in denen vorausseilende Truppentransporter oder Hubschrauber schon von den Verteidigungsanlagen des Gegners aufgerieben werden, während die schweren Panzer noch weit hinter der Front durchs Unterholz kriechen. Auch im Kampf



In die Transportflugzeuge passen zwei Panzer oder bis zu vierzehn Kampfrobo-ter.

durchschnittliche Panzergrenadier-Brigade etwa besteht aus 140 Spähpanzern, 58 Kampfpanzern, 24 Panzerhaubitzen, 20 Panzermörsern, zwei Dutzenden Minenräum-, Berge- und Pionierpanzern und ein paar Tausend Soldaten. Fluggeräte nicht

nen, ganze Armeen! Denn Sie sind der Oberbefehlshaber, Sie sind der **Supreme Commander**.

Krieg der Welten

Nun da Sie sich eine Panzergrenadier-Brigade vorgestellt haben – vergessen Sie die bitte wie-





Roboterspinnen der Cyborgs bahnen sich einen Weg durch feindliche Panzer und trampeln nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.

greift Ihnen das Spiel unter die Arme: Befehlen Sie mehreren Einheiten, eine feindliche Basis anzugreifen, ballern nicht alle auf exakt das Gebäude, das Sie angeklickt haben. Stattdessen suchen sich die Geschütze selbstständig Gegner aus und legen so den ganzen Landstrich in Schutt und Asche. Wenn Sie das Feuer trotzdem bündeln wollen, ist das auch kein Problem: Per Doppelklick weisen Sie der ganzen Gruppe ein Hauptziel zu.

Bausparvertrag

Bevor Sie Armeen ins Feindesland schicken, müssen Sie ein Lager errichten. Weil **Supreme Commander** aber ein Spiel für Heeresführer und nicht für Häuserbauer ist, begrenzt sich das Basisbasteln auf ein Minimum. Auf den umkämpften Welten gibt's daher auch nur einen Rohstoff: Masse. Mit Masse und Energie, die Sie in Kraftwerken produzieren, stellen Sie Gebäude und Einheiten her. Wenn die Infrastruktur erstmal stimmt, setzen Sie einen computergesteuerten Basiskommandanten ein. Der repariert selbstständig Gebäude, errichtet nach Ihren Vorgaben neue Produktionsstätt-

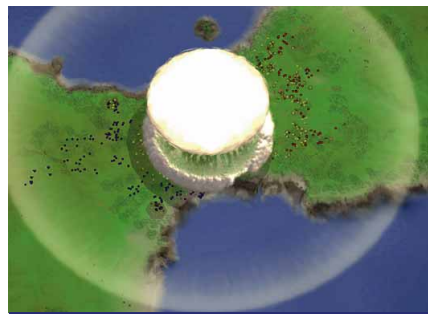
ten und sorgt dafür, dass immer genug Panzer vom Band rollen. Mit nur einem Lager kommen Sie auf den riesigen Karten in **Supreme Commander** aber nicht zurecht. Daher bauen Sie bewegliche Waffenfabriken. Diese monströsen Ungetüme spucken direkt an der Front neue Einheiten aus. Apropos Ungetüme: In **Supreme Commander** führen Sie riesiges Kriegsgerät in die Schlacht. Die Cyborgs produzieren zum Beispiel mechanische Kampfspinnen, die größer als ein Häuserblock sind und kleinere Fahrzeuge einfach niedertrampeln. Die Menschen antworten auf diese Bedrohung mit tauchfähigen Flugzeugträgern: Die riesigen U-Boote heben sich direkt an der Küste aus dem Meer und ergießen Wogen von Flugzeugen und Schwimmpanzern über feindliche Strände.

Simulanten

Wie wird man solcher Gegnermassen Herr? Ganz klar: Mit Gegnermassenvernichtungswaffen. Als Oberbefehlshaber setzen Sie Nuklearschläge ein, die Krater von mehreren hundert Metern reißen. Als wäre das nicht schon genug, erzeugen sie außerdem

Druckwellen, die Bäume umknicken und Tsunamis auslösen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen steckt in **Supreme Commander** kein »Schere-Stein-Papier«-Prinzip. Wenn zwei Einheiten gegeneinander kämpfen, berechnet der Computer nicht von vornherein, wer gewinnt. Stattdessen wird jedes Fahrzeug möglichst realitätsnah simuliert: Das ballistische Geschoss eines Panzers etwa verfehlt schnelle Ziele, und eine zielsuchende Rakete geht auch mal daneben, wenn sich das Opfer hinter einem Hügel in Sicherheit bringt. Das macht die Gefechte besonders dramatisch. Daher werden Sie oft direkt in Kämpfe eingreifen, auch wenn Sie als Oberbefehlshaber ja eigentlich die Gesamtübersicht behalten sollten. Doch

STUFENLOSER ZOOM



sogar kleine Einheiten sind detailreich modelliert und animiert: Waffenschächte öffnen und schließen sich, Panzerketten rasseln und Radarschüsseln und Geschütztürme rotieren. Ganz wie in einem normalen Echtzeit-Strategiespiel. **FAB**

SUPREME COMMANDER

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2006

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 50% fertig

Fabian Siegmund: »Jeder Mann weiß es: Die Größe ist nicht entscheidend. Trotzdem könnte Supreme Commander tatsächlich ein großes Werk werden. Denn während andere Echtzeit-Strategiespiele eigentlich Echtzeit-Taktikspiele heißen müssten, geht's in Chris Taylors neuem Programm tatsächlich um strategische Entscheidungen. Und vergessen Sie das Einheitenlimit: Wenn's in Supreme Commander eins gibt, dürfte es im viertelstelligsten Bereich liegen.«