

Hardcore in Paris

SUPREME COMMANDER

Wer sagt, der Job eines Oberbefehlshabers sei leicht? Chris Taylor, der Macher von Total Annihilation, jedenfalls nicht. Wir sind gewillt ihm zu glauben, denn dieses Spiel lässt Hirne rauchen.

Wenn man Journalisten ein Spiel präsentieren will, in dessen Mittelpunkt ein mehrere hundert Meter hohes Stahlungetüm steht, dann kann man das prima in einer Stadt machen, in deren Mittelpunkt ein mehrere hundert Meter hohes Stahlungetüm steht. Das Spiel, von dem hier die Rede ist, heißt **Supreme Commander**, die Stadt Paris. Im Spiel ragt eine gigantische Kampfmaschine in den Himmel, in Paris der Eiffelturm. Und genau in dem ließ uns Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, zum ersten Mal den Einzelspielermodus seines neuesten Echtzeit-Strategiespiels begutachten.

Drei sind zwei zu viel

»Keine Nation wacht eines Tages auf und verkündet: ›Wir sind ab heute die Schurken!‹«, sagt Chris Taylor, »Deshalb gibt es in Supreme Commander keine guten und keine bösen Parteien – alle drei kämpfen für ihre nachvollziehbare Überzeugung.« Die drei, das sind Aeon, Cybran und United Earth Force (UEF), die in ferner Zukunft gegeneinander Krieg führen. Die UEF ist die menschlichste Fraktion. Sie versucht, die Erde und ihre Kolonieplaneten zusammenzuhalten. Die Cybran hingegen suchen die Unabhängigkeit: Sie sind halb Mensch,

halb Maschine, wurden jahrelang von der UEF als Arbeitstiere und Denkmaschinen eingesetzt und wollen sich nun zu Höherem aufschwingen. Die Aeon-Anhänger folgen einer außerirdischen, an sich friedlichen Religion, sind jedoch zu dem Schluss gekommen, dass es nur Frieden im Universum geben kann, wenn UEF und Cybran vernichtet werden.

Darf's etwas mehr sein?

»Die UEF sind so etwas wie eine futuristische Nato«, erklärt Taylor. Das bedeutet: Panzer, Bomber, Schlachtschiffe. Die Cybran hingegen schicken roboterartige Kampfmaschinen ins Feld,

die Aeon rundgelutschte Ufos mit Strahlenkanonen. Doch alle drei setzen einen turmhohen Kampfroter ein, der als Baumeister dient und unser Stellvertreter auf dem Schlachtfeld ist: der Commander. Im Laufe der Missionen führen uns die Kampagnen Stück für Stück weg vom genreüblichen Spielprinzip mit Basisbau und Mikromanagement hin zu dem, was **Supreme Commander** auszeichnet: Massengefechte auf riesigen Schlachtfeldern. Eben haben wir als UEF-Kommandant noch mit gut 50 Einheiten eine Cybran-Basis vernichtet, da verzehnfacht sich plötzlich das Kampfgebiet, und wir se-



Die Aeon schicken gleich zwei experimentelle Kampfroter in die Schlacht. Der Bau beider Kolosse dürfte rund eine halbe Stunde gedauert haben.



Atomwaffen löschen Basen auf einen Schlag aus.



Aus dieser Distanz steuern sich Gefechte am besten.



Ein Kraftfeld schützt unsere Truppen vor den Schüssen dieses Sub-Commanders – bis er hindurchmarschirt.

hen, dass das Lager gerade mal ein winziger Vorposten des Feindes war. Trotzdem passt das ganze Schlachtfeld immer noch auf unseren Monitor: Per Mausrad zoomen wir stufenlos vom einzelnen Panzer bis hinauf in die Stratosphäre, wo wir die komplette Fläche (42 km²) überblicken können. Unsere Einheiten werden jetzt nur noch mit kleinen Symbolen dargestellt, lassen sich aber immer noch befehlen. Wir stellen fest: Wir brauchen nicht nur 50 Einheiten – wir brauchen 500!

Fließbandarbeit

Um so viele Panzer, Flugzeuge und Schiffe zu bauen, benötigen wir riesige Basen mit Dutzenden Produktionsstätten. Dabei hilft uns **Supreme Commander** mit vielen Automatikfunktionen. Wir produzieren Einheiten in Endlosschleifen, lassen Kampfgruppen mit selbständig arbeitenden Luftfähern von der Fertigungshalle zur Front tragen, stellen gar einen Basis-Kommandanten ein, der unsere Gebäude in Schuss hält und notfalls wieder aufbaut. Die KI hat daher kaum Chancen gegen uns – so viele Einheiten kann sie im jetzigen Entwicklungsstand noch nicht sinnvoll koordinieren. Sie greift uns nur mit den im Genre üblichen kleinen

Gruppen an, die an unserer Verteidigung zerschellen. Währenddessen entwickeln wir neue Einheiten: Mechs, strategische Bomber, Flugzeugträger und pro Partei drei experimentelle Supervehikel, zum Beispiel eine mobile Fahrzeugfabrik, eine gigantische Roboterspinne oder eine fliegende Untertasse, die wie in **Independence Day** ganze Landstriche umgräbt.

Massenhaft Energie

»Ich habe überhaupt keine Energie mehr! Bei dir sieht das alles so leicht aus!« Dieser verzweifelte Ausruf stammt nicht etwa aus einem Aerobic-Kurs, sondern von dem Kollegen neben uns, einem **Supreme Commander**-Neuling. Der kämpft mit den üblichen Startschwierigkeiten beim Ressourcensystem des Spiels. Die Produktion von Einheiten und Gebäuden verbraucht Masse und Energie. Energie beziehen wir aus Kraftwerken, Masse saugen wir aus dem Boden. Wer nicht ständig Rohstoffüberschuss produziert, kann sich mit einem großen Bauauftrag seine ganze Wirtschaft zerschießen. Allerdings können wir Fabriken jederzeit stilllegen, damit sich unsere Vorräte wieder auffüllen. Trotzdem dauert es schon mal eine Viertelstunde oder länger, bis

wir einen Superflugzeugträger oder anderen Kampfkoloss gebaut haben. Ob die langen Aufbauphasen, die gewaltigen Heere und das Ressourcensystem Otto-Normalspieler nicht überfordern oder gar langwei-

len? Dazu hat Chris Taylor eine klare Meinung: »Man macht solche Titel nicht für Gelegenheitsspieler und Hardcore-Strategen, man muss sich entscheiden. Ich habe nunmal die Hardcore-Strategen gewählt.« **FAB**



Spinnenroboter lassen sich von Abwehrgeschützen nicht stoppen.

SUPREME COMMANDER

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Gas Powered Games / THQ
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegismund: »Der Sieg in Supreme Commander führt über den totalen Truppen-Overkill oder ein überraschendes Manöver. Beides hat der Computergegner bislang noch nicht drauf, menschliche Spieler sind hingegen ob der Fülle der Möglichkeiten unberechenbar – und mitunter überfordert. Supreme Commander dürfte das sein, worauf »Hardcore-Strategen« schon lange warten, Gelegenheitsspieler könnte indes schon die Grafik abschrecken: Bei 500 Panzern kann nicht jeder einzelne so gut aussehen wie etwa in Company of Heroes.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2837