

Derartig riesige Schlachten sind auch das Markenzeichen des zweiten Supreme Commander.



# Supreme Commander 2

**Groß, größer, Supreme Commander?** Für Teil zwei des Echtzeit-Stratgiespiels will Gas Powered Games Schwächen ausbessern und die Zugänglichkeit erhöhen.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6658

Gerade einmal drei Jahre ist es her, dass Gas Powered Games mit dem inoffiziellen Nachfolger zu **Total Annihilation** die Größenordnungen im Genre neu definierte. Die gewaltigen Ausmaße von Einheiten, Armeen und Spielumfang waren dabei keine bloße Effekthascherei, sondern eröffneten gewieften Strategen neue taktische Möglichkeiten. Zum ersten Mal bot ein Echtzeit-Strategiespiel schon fast die Dimensionen eines Rudentitels. Die hohe Komplexität hatte aber auch ihre Nachteile. Zum einen gestaltete sich der Einstieg angesichts der gro-

ßen Einheitenvielfalt etwas holprig, zum anderen verlangte **Supreme Commander** mit seinen hohen Polygonzahlen auch stärkeren Rechnern alles ab. Vielen Spielern blieb der Eintritt in den »Ewigen Krieg« so verwehrt.

### Große Neuigkeiten

Mit **Supreme Commander 2** wollen Entwicklerlegende Chris Taylor und sein Team nicht zuletzt diese Schwächen ausmerzen. Der eindrucksvollste Beleg für den Versuch, den neuen Konflikt zwischen der Vereinigten Erdföderation, den Illuminierten und der Cybran-

Nation möglichst vielen Spielern schmackhaft zu machen, dürfte die parallele Entwicklung für PC und die im Vergleich schwachbrüstige Xbox 360 sein. Beim Vorgänger erschien diese Version fast eineinhalb Jahre später. Das bedeutet eher niedrige Hardware-Anforderungen, eine gelungene Optimierung vorausgesetzt. Das heißt allerdings nicht, dass der Größenwahn nun ein Ende hätte. Nein, auch Teil 2 bietet wieder die beeindruckenden experimentellen Einheiten, wobei sich die 25 Exemplare nach Größe in zwei Klassen unterteilen. Neu ist

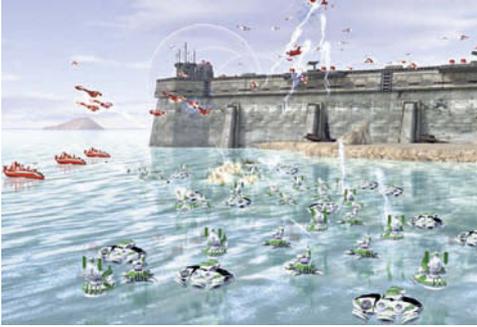
das Kanonenboot AC 1000, das wie sein reales Vorbild AC 130 aus allen Rohren feuert und um sein Ziel kreist. Beim Universal Colossus, dem Nachfolger des Galactic Colossus, handelt es sich um einen turmhohen Roboter mit stilechtem Laserstrahl, der feindliche Einheiten einsaugt und als Geschosse verwenden kann sowie die Panzerung Verbündeter verstärkt. Neben diesen eher klassischen »Hau drauf«-Einheiten ist mit der Nova-Kanone auch eine taktisch interessante Neuigkeit im Anmarsch. Sie produziert Einheiten, die sie anschließend quer



Ihre **Kommando-einheit** lässt sich zum Kampfroboter ausbauen.



Die Gefechte finden oft über **gewaltige Distanzen** statt.



Über die **Marineinheiten** ist bislang noch nichts bekannt.



**Experimentelle Einheiten** sind oft kriegsentscheidend.



Beeindruckend, aber spielerisch kaum zu gebrauchen. Für gute **Übersicht** sorgt auch im zweiten Teil die weit herauszoombare Kamera.

über das Schlachtfeld verschieben kann, und ermöglicht dadurch Überraschungsangriffe aus der eigenen, sicheren Basis heraus. Die Kapseln sind im Flug allerdings sichtbar, sodass der Gegner Zeit hat, zu reagieren.

Sollten Sie in einer Schlacht richtig unter Druck geraten, können Sie noch unfertige experimentelle Einheiten in die Schlacht werfen, sofern der Baufortschritt bei mindestens 50 Prozent liegt. Bei diesem Vorgang besteht jedoch das Risiko, das Stahlmonster zu verlieren. Dementsprechend sollten Sie diese Möglichkeit nur in Betracht ziehen, wenn Sie mit dem Rücken zur Wand stehen. Bei diesem umfassenden Aufrüstungsreigen darf die Kommandoeinheit (ACU) als wichtigste Einheit im Spiel natürlich nicht zurückstehen. Mit angeschraubtem Torpedowerfer, lässigem Artilleriegeschütz auf der Schulter und Sprungdüsen erinnert sie fast schon an einen BattleMech. Sollten Sie die Kampfkraft der

überlebenswichtigen ACU einmal überschätzen, kommt das Rettungskapsel-Upgrade gelegen, mit dem sich der Kopf zurück in die eigene Basis katapultiert, um der Zerstörung zu entgehen. Dort können Sie ihn dann auf einen neuen Körper setzen.

### Forscherdrang

Im ersten **Supreme Commander** herrscht eine gewisse Wegwerfmentalität. Die Qualität Ihrer Mannen ist an eine von drei Technologiestufen gebunden, und da die beiden niedrigeren im fortgeschrittenen Spiel nicht mehr mithalten können, bietet es sich an, Einheiten dieser Stufen wieder einzustampfen. Das Forschungssystem in **Supreme Commander 2** ist deutlich simpler. Jetzt lassen sich die Einheiten mit Upgrades aufrüsten und wachsen dadurch mit der Schwierigkeit der Aufgaben. So können Sie aus einem einfachen Panzer ein schwer bewaffnetes Ungetüm mit Luftabwehrkaten machen. Vorausgesetzt, Sie

verfügen über genügend Forschungspunkte, die Sie aus den Ressourcen Masse und Energie sowie dem Schaden erhalten, den Sie im Gefecht beim Gegner verursacht haben. Das ist ökologisch verträglicher und erspart nicht nur viel Klickerei, sondern erhöht auch das allgemeine Spieltempo.

Damit Sie trotz aller Euphorie über Truppenbau den Überblick über die Kosten behalten, wird, sobald Sie den Bauauftrag geben, der komplette Betrag für eine Einheit direkt abgebucht, anstatt wie im Vorgänger während der Konstruktion langsam aus dem Staatssäckel zu sickern.

### Gefechtsstand

Die Gefechte, in die Sie Ihre Recken anschließend schicken, werden im Gegensatz zu etwa **Starcraft** oder **Warcraft** wieder vollständig in Echtzeit berechnet. Jeder Laserstrahl und jedes Projektil muss also tatsächlich sein Ziel erreichen, um als Treffer zu zählen. Das soll in **Supreme Commander 2**

wie im Vorgänger für besonders dynamische Kämpfe sorgen.

Diese werden auf Schlachtfeldern ausgetragen, die sich deutlich an **Demigod** orientieren, das ebenfalls von Gas Powered Games stammt. Das bedeutet mitunter, dass die Karten auf Plateaus in den Himmel ragen, was sich allerdings eher auf die Optik als das Spielgeschehen selbst auswirkt.

Damit Sie die interessante Umgebung in den dramatischen Gefechten mit ihren verbesserten Effekten überhaupt wahrnehmen können, verschafft Ihnen ein neues Formationssystem mehr Ruhe und Übersicht, das auf der an der Universität Washington entwickelten »Flowfield«-Technik basiert.

Die Kampagne, ein Schwachpunkt des ersten Teils, will Gas Powered Games mithilfe runderer Charaktere und einer zusammenhängenden Geschichte dramatischer gestalten. Nach eigenen Aussagen lassen sich die Entwickler hierbei unter anderem von Blizzard-Titeln inspirieren. **SD**



Nicht nur Ihre Stützpunkte, auch solche riesigen Läufer, verfügen über **Schilde**.

### Supreme Commander 2

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategiespiel** ► Termin **März 2010**  
► Hersteller **Gas Powered Games / Square Enix** ► Status **zu 90% fertig**

**Stefan Dworschak:** Supreme Commander für alle! War der erste Teil eher für den harten Kern der Echtzeit-Strategen gemacht, bewegt sich Gas Powered Games nun stärker auf den Massenmarkt zu, aber anscheinend ohne dabei alte Tugenden leichtfertig über Bord zu werfen. Inwiefern sich die Entwicklung für die Xbox 360 auf die PC-Version auswirkt, lässt sich noch nicht sagen, bleibt es aber bei den konsequenten Verbesserungen, sollte das Vorhaben gelingen. Für das Genre wäre das nur zu hoffen, auch wenn Fans des ersten Teils das vereinfachte Forschungssystem sauer aufstoßen mag.



stefan@gamestar.de