



Im Vergleich zum **King Kriktor** wirken die ACU (Mitte) und der Fatboy 2 (unten links) winzig.



Wir nehmen einen feindlichen **Commander** (Mitte) unter Feuer. Wenn der draufgeht, geht seine Armee mit.



Supreme Commander 2

Teil 2 bietet noch mehr Einheiten als der Vorgänger, dafür weniger Verwaltungsaufwand. Das Ergebnis bleibt gleich: **spröde Hardcore-Strategie.**

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6658

Vor drei Jahren schickte sich **Supreme Commander** von Gas Powered Games an, dem Genre der Echtzeit-Strategie mit einer nie dagewesenen Einheitenfülle und riesigen Schlachtfeldern neues Leben einzuhauchen. Doch die minimalistische Optik schreckte viele Käufer ab, das komplizierte Wirtschaftssystem tat noch seinen Teil dazu. **Supreme Commander 2** hält sich nun viel mehr an Genre-Konventionen. Im Kern bleibt sich das Spiel aber treu – und die Zielgruppe damit wohl ähnlich klein.

Durchgängige Story

Drei Parteien gibt's im Spiel, die UEF, die Cybran und die Aeon Illuminate, die nach dem großen interstellaren Krieg im ersten **Supreme Commander** in einem unruhigen Frieden leben. Der wird gestört, als ein marodierender Cybran-General die UEF nervt, woraufhin die UEF ihrerseits aus irgendeinem Grund eine Kolonie der Aeon plätten will. Sie spielen zunächst einen Feldherrn der UEF, der sich nach kurzer Zeit den Befehlen seines kriegslüsternden Vorgesetzten widersetzt. Im Laufe der Kampagne wechseln Sie dann die Hauptperson, um auf diese Weise die Ereignisse auch aus Sicht einer Aeon und eines Cybran zu erleben. Damit erzählt **Supreme Commander 2** eine durchgehende Story im Stil von **Warcraft 3** – viel besser als die dreigeteilte Kampagne des Vorgängers.

Das Wirtschaftssystem

Die drei Fraktionen unterscheiden sich in erster Linie optisch. Die UEF setzt bei ihren Vehikeln auf vertrautes Design: Hier sieht ein Panzer in etwa aus wie ein Panzer und ein Düsenjet wie ein Düsenjet. Die Cybran sind halb Mensch, halb Maschine, ihre Einheiten ähneln stählernen Insekten. Die Aeon nutzen außerirdische Technologien, etwa in Form von Schwebefahrzeugen oder Ufos. Spielerisch funktionieren die drei nahezu gleich: Kernstück jeder Armee ist die »Armored Command Unit« (ACU), ein turm-

hoher Roboter. Die ACU errichtet Gebäude, die dann Einheiten ausspucken. Dazu brauchen Sie zwei Rohstoffe: Energie und Masse. Energie lassen Sie in Kraftwerken produzieren, Masse wird an lokalen Quellen aus dem Boden gefördert. Sie müssen die Ressourcen nicht mehr wie im Vorgänger in Lagerhäusern bunkern, stattdessen sammeln sich die Rohstoffe auf einem unendlichen Konto. Das knifflige Wirtschaftssystem von Teil 1 mit Baufinanzierung auf Pump ist passé, stattdessen knöpft Ihnen **Supreme Commander 2** die Kosten für Häu-

ser und Einheiten gleich beim Kauf ab. Gebäude verursachen auch keine laufenden Unterhaltskosten mehr. Vorbei sind also die Zeiten, in denen plötzlich Ihre ganze Basis stillstand, weil ein großer Bauauftrag sämtliche Reserven vertilgt hatte. Das macht **Supreme Commander 2** viel zugänglicher als seinen Vorgänger.

Die Talentbäume

Ebenfalls Vergangenheit: Das nervige Von-Hand-Aufrüsten einzelner Baufahrzeuge und Fabriken, damit die anschließend bessere Einheiten und Gebäude



Ein **Riesenroboter** hat es auf die Basis unseres KI-Verbündeten abgesehen. Zum Glück haben wir eine Riesenuntertasse.



Die **Schlachtfelder** sind nun abwechslungsreicher, aber auch kleiner als im Vorgänger.

fertigen können. **Supreme Commander 2** bietet stattdessen fünf Technologieebenen, je einen für Land-, See- und Lufteinheiten sowie für Gebäude und die ACU. Mit Erfahrungspunkten, die Sie in der Schlacht sammeln, schalten Sie neue Einheiten und Bauwerke frei. Wer also ein Atomraketen-Silo errichten möchte, muss sich erst durch den Gebäude-Talentbaum arbeiten. Das macht **Supreme Commander 2** nicht nur einfacher, sondern gestaltet auch die Multiplayer-Gefechte spannender. Denn nun können sich die Spieler nicht mehr einfach nur einmauern und etwa zwanzig Atomraketen-Silos bauen, sondern müssen sich derartig starke Einheiten und Gebäude erst auf dem Schlachtfeld verdienen.

Schweres Gerät

Die mächtigsten Einheiten im Spiel sind die Experimentalvehikel, absurd große Kampfmaschinen. Die sind nun nicht mehr ganz so riesig wie im Vorgänger, dafür gibt es mehr von ihnen. Außerdem sind die Dinger billiger und spezialisierter. Der Luftabwehr-Roboter der Aeon etwa sieht im Bodenkampf kein Land, der Fatboy 2, die fahrende Kanonenburg der UEF, ist Flugzeugangriffen hingegen schutzlos ausgeliefert. Hinzu kommen jede Menge experimentelle Gebäude. Die Noah-

Kanone der UEF etwa produziert bis zu 21 Einheiten und ballert die dann quer über die Karte und durch feindliche Verteidigungslinien hindurch. Auch cool: Der Magnetstrahler der Cybran hält anrückende Feinde auf beachtlichem Abstand. Damit ermöglicht **Supreme Commander 2** eine unglaubliche Menge an Strategien.

Alte Stärke

Trotz aller Vielfalt sehen die normalen Einheiten im Spiel alle recht ähnlich aus und verraten kaum etwas über ihre Funktion. Während man bei der UEF wenigstens noch grob nachvollziehen kann, dass das Ding mit Ketten und Rohr wohl ein Panzer ist, weiß nur der geschulte Aeon- oder Cybran-Spieler, was da vor ihm rumschwebt oder kriecht. Allerdings verbringen Sie die meiste Spielzeit ohnehin weit über dem Schlachtfeld – die Zoom-Funktion ist nach wie vor sowohl schick als auch praktisch. Auf große Entfernung werden hier Einheiten nur noch als Symbole dargestellt, etwa Dreiecke für Flugzeuge oder Rauten für Panzer. Die Grafik, die schon aus der Nähe nicht sehr hübsch ist, wird so nicht gerade ansprechender.

Alte Schwächen

Profistrategen werden sich in der Kampagne von **Supreme Com-**



Im Getümmel lässt sich kaum erkennen, welche der **Einheiten** welche Funktion hat.

mander 2 unterfordert fühlen, denn die KI nutzt hier die zahlreichen taktischen Möglichkeiten des Spiels nicht aus. Stattdessen überschwemmt sie uns immer wieder mit den gleichen Truppen, egal, ob sie damit Erfolg hat oder nicht. Die Missionen laufen also meistens so ab: Wir igeln uns ein, bis wir dank der aufgeriebenen

Angrifer genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, um Experimentalwaffen freizuschalten. Dann walzen wir mit einer Handvoll von denen los und gewinnen. Der Sieg ist nur eine Frage der Zeit. Schade, denn im freien Gefecht oder Multiplayer-Modus zeigt die KI, dass sie eigentlich mehr drauf hat.

SUPREME COMMANDER 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Demigod, GS 06/09: 80 Punkte)
PUBLISHER Square Enix
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.3.2010
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs						
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9

MINIMUM
2,6 GHz Intel
XP 2400+ AMD
1,0 GB RAM (XP)
1,5 GB RAM (Vista)
4,4 GB Festplatte

STANDARD
3,4 GHz Intel
A64 3200+ AMD
2,0 GB RAM
4,4 GB Festplatte

OPTIMUM
Core 2 Duo E6600
A64 X2/5600+ AMD
2,0 GB RAM
4,4 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

PROFITIERT VON zwei Monitoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Steam
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wahnwitzige viele Einheiten, wahnwitzige viele Taktiken, wahnwitzig anspruchsvoll.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	NOTEN
GRAFIK	+ beeindruckende Zoom-Funktion + hübsche Experimentalvehikel - kaum Landschaftsdetails - klobige Standardeinheiten - gealtert	6 / 10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + stimmungsvolle Musik - kein Sound bei höchster Schlachtfeld-Sicht - teils dünne Waffengepfeife	8 / 10
BALANCE	+ sanft ansteigende Lernkurve + Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar - Igel-Taktik als Allzwecklösung	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Allmächtigkeitsgefühl + klischeefreies Science-Fiction-Szenario - steriler Look - minimalistische Präsentation	7 / 10
BEDIENUNG	+ stufenloser Zoom + unzählige Hotkeys - Einheiten schwer unterscheidbar - keine Formationsbefehle	8 / 10
UMFANG	+ riesige taktische Vielfalt + 18 Kampagnenmissionen + 21 Karten für Skirmish und Multiplayer + mehr Experimental-Einheiten	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ erste Missionen bringen Einzelaspekte des Spiels näher - KI-Verbündete - wenig Überraschungen - oft Standardablauf	6 / 10
KI	+ Baufahrzeuge cleverer als im Vorgänger - im Skirmish einflussreich - in der Kampagne stur - Commander mit Wegfindungsproblemen	9 / 10
EINHEITEN	+ irre Experimentalwaffen + viele offensive und defensive Gebäude - Anfangeinheiten bis zum Schluss nutzbar - Talentbäume	10 / 10
KAMPAGNE	+ durchgängige Story + nette Rahmenhandlung + unzusammenhängende Schauplätze - lieblose Zwischensequenzen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden
FAZIT Riesige Schlachten, spröde inszeniert.

80 SPIELSPASS

Trocken, aber nahrhaft

Fabian Siegmund: Trotz seiner spröden Art übt Supreme Commander 2 eine gewisse Faszination auf mich aus. Im Laufe einer Mission wird's mir zwar zusehends langweilig, trotzdem will ich danach noch einen Einsatz spielen, um mal was anderes auszuprobieren. Blöd nur, dass mich die Kampagne immer zur gleichen Strategie zwingt: einmauern und abwarten. Seine wahre Stärke beweist Supreme Commander 2 also erst im Mehrspieler- oder Gefechtsmodus.



fabian@gamestar.de