

Kaum haben UEF, Cybran und Aeon Frieden geschlossen, macht eine vierte Fraktion wieder alles kaputt.

Supreme Commander Forged Alliance



Forged Alliance spielen Sie am besten aus der Distanz.



Trotz trister Landschaften ruckelt Forged Alliance erheblich.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4078
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4377

Win Vista 32 Bit
- läuft

Man kann sagen, was man will: **Supreme Commander** ist im wahrsten Sinne des Wortes ein großes Spiel. Dutzende riesiger Karten, unzählige Einheiten und drei Fraktionen – waren die Kombinationsmöglichkeiten bis jetzt schon gewaltig, entziehen sie sich mit dem Addon **Forged Alliance** allmählich dem menschlichen Vorstellungsvermögen. Denn hier bekommen die UEF, Cybran und Aeon nicht nur je zehn neue Einheiten oder Gebäude, es stößt auch noch eine neue Partei hinzu: die Seraphim.

Länger
Die Seraphim sind das vermeintlich ausgestorbene außerirdische Volk, dem die Aeon in **Supreme Commander** naheifern. Die Neuankömmlinge machen jedoch Jagd auf alles Menschliche, sei es Cybran, UEF oder eben Aeon. Im Solomodus von **Forged Alliance** kämpfen Sie daher in sechs Missionen gegen die Invasoren, wobei Sie sich zu Beginn für UEF, Cybran oder Aeon

entscheiden. An diese Wahl bleiben Sie bis zum Ende der Kampagne gebunden, können also nicht von Einsatz zu Einsatz die Partei wechseln. Wollen Sie das Finale mal als Cybran, mal als Aeon erleben, müssen Sie die Kampagne mehrmals spielen – nervig! Nervig auch das immergleiche Missionsdesign: Zerstören Sie Gegnerbasis A, so erweitert sich das Schlachtfeld, woraufhin Sie Gegnerbasis B plätten müssen, woraufhin sich das Schlachtfeld erweitert, und so fort. Mit jeder Kartenvergrößerung stellt Sie **Forged Alliance** vor eine neue Herausforderung. Die ist in der Regel jedoch nur zu schaffen, wenn Sie wissen, was kommt. Ein vermeintlicher Bergsee wird etwa plötzlich zur Meeresbucht, in der eine feindliche Flotte anrückt. Natürlich haben Sie in dem Bergsee keine eigenen Schiffe produziert, müssen also neu laden und vorsorgen. Die Alternative: Sie motzen in stundenlanger Arbeit Ihre Kriegsmaschinerie bis zum Limit auf, bevor Sie das letzte Gebäude von Gegnerbasis A dem

Erdboden gleichmachen. Spannung will dabei nicht entstehen, **Forged Alliance** verkommt zur langwierigen Fleißarbeit.

Größer
Als Seraphim dürfen Sie nur im Multiplayer-Modus antreten – eine Enttäuschung für reine Einzelspieler. Wenn Sie die neuen Einheiten ausprobieren wollen, müssen Sie ein Gefecht gegen KI-Gegner auf einer der 54 Multiplayerkarten austragen. Einen spürbaren Unterschied zwischen den Seraphim und den drei anderen Fraktionen gibt es aber zunächst ohnehin nicht: Sie verfügen im Prinzip über die gleichen Einheiten wie UEF, Cybran und Aeon und sehen nur ein bisschen anders aus. Wie bei den anderen Armeen sind auch die Seraphim-Vehikel kaum optisch voneinander zu unterscheiden. Bei den Gebäuden werden Sie erneut lernen müssen, welches der bizarren Gebilde die Panzerfabrik, welches das Kraftwerk und welches nur das Klohäuschen ist – das Design lässt kaum Rückschlüsse auf die

Funktion zu. Noch mehr zeitaufwändige Fleißarbeit also.

Schneller
Fans der Experimentaleinheiten dürfen sich freuen: Die sind nun billiger, ihre Bauzeiten kürzer. Wobei kurz relativ ist: eine viertel bis halbe Stunde müssen Sie schon mal auf Fatboy, Monkeylord und Konsorten warten. Jede Partei bekommt in **Forged Alliance** ein zusätzliches Großgerät. Die Cybran einen Krabbelroboter, der größer als der Monkeylord ist, die Aeon ein Kraftwerk, das praktisch unbegrenzt Masse und Energie liefert, und die UEF eine Orbitalwaffe à la **Command &**

Im Budget-Regal

Supreme Commander Gold
Inhalt: Supreme Commander
Forged Alliance
Publisher: THQ
Termin: 23.11.2007
Preis: 45 Euro
Aktuell: v1.1.3260
Wertung: 82 Punkte



Erweitert sich die Karte, können Sie mit **unfairen Überraschungen** wie diesem Angriff rechnen.



Der **Megalith** ist sogar noch größer als der Monkeylord. Er legt Eier, aus denen neue Einheiten schlüpfen.



Eine Basis der Seraphim, mit dem riesigen Kampfroboter Ythotha im Zentrum. Rechts der Commander, im Hintergrund ein experimenteller Bomber.

Conquer-Ionenkanone. Hier liegen nach wie vor die einzigen nennenswerten spielerischen Unterschiede der Fraktionen. Die größte Kampfmaschine kommt nun allerdings von den Seraphim: ein Roboter, dem sein Commander gerade mal bis zum Schienbein reicht. Sie sehen: Es steckt viel in **Forged Alliance**. Viel rohe Masse. An die sollten Sie sich nicht unvorbereitet heranwagen: Auch wenn das Addon allein lauffähig ist, setzt es voraus, dass Sie **Supreme Commander** bereits gut kennen, und verschwendet keine Zeit für einen geruhsamen Einstieg. Denn die Zeit werden Sie später noch brauchen.

FAB

Zeittotschläger



fabian@gamestar.de

Fabian Siegmund: Supreme Commander ist für mich in erster Linie Arbeit, daran ändert sich auch im Addon nichts. Ich baue stundenlang Verteidigungsanlagen, während ich meine Wirtschaft wachsen lasse, um schließlich eine riesige Armee mit Experimentaleinheiten aufzustellen. Dann walze ich die KI, die nur tröpfchenweise angreift, platt. Der Einzelspielermodus ist also keine Herausforderung. Im Mehrspielermodus hingegen habe ich kaum eine Chance, weil fast nur noch echte Fans online unterwegs sind – Langeweile einerseits, Frustration andererseits. Wer allerdings mit Supreme Commander Spaß hatte, wird ihn auch mit Forged Alliance erleben.

FORGED ALLIANCE

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)
 PUBLISHER THQ
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 72 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 23.11.2007
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte			3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte			Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte			■ Radeon 9500 / 9600 ■ Geforce 6600 GT ■ Radeon X600 / X700 ■ Radeon 9700 / 9800 ■ Geforce 6800 GT ■ Radeon X800 XL ■ Geforce 7600 GT ■ Radeon X850 XT ■ Radeon X1900 XT ■ Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON zwei Bildschirmen, mehreren Prozessorkernen									
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe									
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 54 Karten, komfortable Online-Plattform, Replays – absolut vorbildlich!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Hunderte Einheiten mit eigenen Animationen + schicke Effekte in der Nahaufnahme - spröde Optik beim Herauszoomen	7 / 10
SOUND	+ wuchtige Explosionen + viele akustische Details + stimmungsvolle, unaufdringliche Musik - wenig Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar - extrem steile Lernkurve - unfair Überraschungen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Allmachtsgefühl + Seraphim als neue Bedrohung - steriler Look - farblose Charaktere	7 / 10
BEDIENUNG	+ stufenloser Zoom + viele Hilfsanzeigen + verschiebbares Interface - Einheiten schwer unterscheidbar	9 / 10
UMFANG	+ enorme taktische Vielfalt + 54 Mehrspielerkarten - Solomissionen für alle drei Parteien gleich	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Einsatzgebiet erweitert sich + Lageänderungen - Missionen laufen immer nach gleichem Schema ab	6 / 10
KI	+ attackiert von allen Seiten + erkennt Schwachstellen + schummelt nicht - Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ spektakuläre Spezialeinheiten + jedes Fahrzeug und Gebäude sinnvoll - wenige Unterschiede zwischen den Fraktionen	9 / 10
KAMPAGNE	+ alte Feinde werden zu Freunden - keine Zwischensequenzen - Missionen lieblos aneinandergereiht	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Umfangreiche, aber spröde Echtzeit-Strategie.

