

Heiße Gefechte im kalten Krieg

C&C Alarmstufe Rot 2

Mit mutierten Kampfdelfinen, explodierenden Kühen und der Kontrolle über Blitz und Donner rücken sich Aliierte und Russen erneut auf den Pelz.

Freunde kerniger Echtzeit-Strategie dürfen sich auf einen heißen Herbst freuen. So Westwood will, wird noch im Oktober der lang erwartete Nachfolger zu **C&C 2** erscheinen. Cheflokalisierer Thilo Hübner präsentierte uns bei einem Besuch in München eine weit fortgeschrittene Version von **C&C Alarmstufe Rot 2**. Trickreiche Spezialeinheiten werden selbst alten Hasen völlig neue Taktiken abfordern.

Angriff der Zeppeline

Das Weiße Haus liegt unter heftigem Beschuss. Majestätisch langsam bewegen sich die dicken sowjetischen Großzeppeline über den Sitz des amerikanischen Präsidenten und schmeißen Bomben, was das Zeug hält. »Die Bodentruppen«, so Thilo Hübner, »können den Zeppelin nichts anhaben.« Doch mit ein paar Rocketeers ma-

chen wir den fliegenden Zigarren den Garaus. Brennend stürzen die Trümmer zu Boden und zerstören dabei einige unglücklich positionierte Infanterie-Einheiten.

Yuri und Tanja

Aus dem ersten Teil noch bekannt ist die Einzelkämpferin Tanja, die in zahlreichen Missionen für die Alliierten ganze Militärbasen sprengte oder Gebäude einnahm. Diesmal hat sie auf russischer Seite ei-

nen Gegnerpart: Yuri. Der gehört zu den neuen »Psychokriegern«, die jede beliebige gegnerische Einheit durch Gedankenkontrolle übernehmen können. Allerdings nur eine auf einmal. So lassen sich sogar absolut friedfertige Kühe, die von einem Bombenexperten mit Sprengstoff versehen wurden, in die Nähe einer gegnerischen Einrichtung manövrieren und dort zur Detonation bringen. Auch im Wasser finden sich



Die Energiestrahlen der anrückenden **Prisma-Panzer** werden von den Zielen auf andere Einheiten reflektiert.



Im Gegensatz zu C&C 3 operieren Sie auch mit Über- und Unterwassereinheiten. Hier attackiert ein russischer **Kampfkrake** einen alliierten Kreuzer (links oben), unten greift ein **Delfin** an. (Die Explosion scheint nachbearbeitet zu sein.)

willige Helfer. Auf russischer Seite züchten Sie Oktopusse, die Schiffe zerstören. Die Alliierten verlassen sich auf Delfine, die via Sonarstoß Seefahrzeuge attackieren.

Geänderte Grafik

Mit **C&C 3: Tiberian Sun** teilt sich **Alarmstufe Rot 2** die hausbackene 2D-Grafikengine. Die Einheiten wirken zwar durch einen leicht veränderten Blickwinkel etwas größer, dafür gibt es keine Ge-

ländedeformierungen mehr. Dazu Thilo Hübner: »Spielerisch hat sich die Veränderung der Geländes durch Schusseinwirkung kaum bemerkbar gemacht, dafür einiges an Rechenzeit verbraucht. Deshalb haben wir diesmal darauf verzichtet.« Dafür sind Grafikauflösungen von 640 mal 480 Pixeln bis hin zu 1024 mal 768 Bildpunkten möglich. Das alles aber nur mit einer Farbtiefe von 16 Bit. Auf Unterstützung

der Effekte durch 3D-Beschleunigerkarten hat Westwood ebenfalls verzichtet.

Dronen-Alarm

Spielerisch soll dafür vieles anders werden. Jede Seite verfügt über rund 20 Einheiten, die entweder komplett neu oder zumindest überarbeitet sind. Wie ein Schwarm Piranhas verwandeln die wieselflinken Terror-Dronen heranrückende Panzerhorden ruckzuck in Altmetall. Hat eine Drone einen Tank zerstört, stürzt sie sich gleich auf den nächsten. Gegen Infanteristen haben die Metallfresser allerdings keine

Chance. Chronosoldaten sind in der Lage, Gebäude in Windeseile einfach verschwinden zu lassen. Außerdem können sie teleportieren. Doch je weiter der Telesprung geht, desto länger dauert es, bis sie sich wieder bewegen dürfen. Auch neue Gebäude gibt es in Hülle und Fülle. Da wäre zum Beispiel die Ölplattform, die, wenn eingenommen, fortan als nie versiegender Quell von Gold dient. Ihre Infanteristen können auch Zivilgebäude erobern und sich dann darin gut geschützt verschanzen.

Klasse statt Masse

Damit der Spieler seine Einheiten nicht in Massenschlachten verheizt, haben sich die Entwickler etwas Spezielles ausgedacht: Wie in **Tiberian Sun** gewinnen Ihre Trupps im Laufe der Zeit an Erfahrung. Je nach Beförderungsstufe ändert sich diesmal aber auch die Bewaffnung. So kann der V3-Raketenwerfer mit ausreichend Erfahrung sogar dicke Atomraketen abschießen. Solche Änderungen können Sie auch sehen: Panzer bekommen beispielsweise dickere Türme, die eine höhere Schussfrequenz anzeigen.

Es gibt auch Mega-Waffen: Als Alliierte können Sie auf eine Wettermaschine zurückgreifen, die Blitzgewitter hervorruft. Zwischendurch sehen Sie Videoszenen, in denen diesmal B-Filmstar Udo Kier den Bösewicht mimt. **MIC**



Die Elitekämpferin **Tanja** macht in den Zwischenvideos eine gute Figur.

Alarmstufe Rot 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: Oktober 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Technisch dürfen Sie von Alarmstufe Rot 2 nicht viel Neues erwarten. Dafür wirken die neuen Einheiten durchdacht und sehr originell. Explodierende Kühe, abgerichtete Delfine, Psychokrieger und jede Menge Spezialeinheiten lassen auf spannende Echtzeit-Schlachten hoffen. Und Udo Kier als Bösewicht sorgt mit Sicherheit für ein stilecht fieses Ambiente.«