

Command & Conquer light

C&C Alarmstufe Rot 2

In der Fortsetzung zum 96er-Hit Alarmstufe Rot liefern sich Alliierte und Sowjets Karacho-Schlachten mit einfallsreichen Spezialeinheiten.



Auf Video-CD:
Video-Special

Errötungsgefahr für alle Echtzeitstrategie-Spieler: Knapp vier Jahre nach dem Erstschatz öffnet Westwood erneut das Türchen in sein C&C-Paralleluniversum. In der alternativen Geschichtsschreibung von **Alarmstufe**

Rot 2 stehen sich wieder alliierte Westmächte und Sowjettruppen in einem Krieg gegenüber, der kein bisschen kalt ist. Ende 1996 erschien **Alarmstufe Rot** hierzulande offiziell als **Command & Conquer 2** konzipiert. Die fortsetzungsfreudige Konzernmutter Electronic Arts war von den drei Millionen (laut EA) verkauften Einheiten des Klassikers schwer hingerissen. Auf einer Pressekonferenz in San Francisco wurde jetzt die Geburt einer eigenständigen Strategie-Serie verkündet, die unabhängig von der **Tiberium**-Trilogie fortgeführt wird. **Alarmstufe Rot 2** soll bereits Ende dieses Jahres erscheinen und bietet krachige Kriegsführung auf Basis der **Tiberian Sun**-Engine.

Kein Command & Conquer 3

Tiberium hier, Rotalarm dort – wie sollen sich die beiden Westwood-Strategieserien voneinander unterscheiden? Chefdesigner Dustin Bowder rattert ohne zu zögern die Besonderheiten seines Babys herunter: »Mehr Adrenalin, intensivere Schlachten und kompakte



Der **Tesla-Turm** oben wird von einem Tesla-Trooper aufgeladen. Dadurch wächst die Reichweite der Energiestrahlen genug, um den alliierten Stoßtrupp zu frittieren.

re Karten. Wir wollen eine schnelle, spaßige Erfahrung.« Mit einem gestrafften Spielverlauf umgarnt Westwood nicht zuletzt Einsteiger und Gelegenheits-Generäle. Vor allem durch das abwechslungsreiche Einheiten-Design will Dustin gleichzeitig Strategieprofis bei Laune halten: »Wir maximieren die

Anzahl der Taktiken, mit denen man gewinnen kann.« Auf Seiten von Sowjets und Alliierten gibt es je 20 Einheiten, die sich alle deutlich voneinander abheben. Dank »sehr starker Superwaffen« lässt sich eine Schlacht bis zuletzt noch umbiegen.

Seit einem Jahr arbeiten Dustin Bowder und seine Mannen bereits an **Alarmstufe Rot 2**. Das Team ist unabhängig von der Truppe unter Adam Isgreen, die sich um die Mutterserie kümmert (nächster Teil: **Tiberium Dawn**). Die **Alarmstufe**-Designer haben sich von Anfang an auf das Austüfeln der Einheiten stützen können, denn als technische Grundlage wird die Engine von **Tiberian Sun** wiederverwertet. Das bedeutet Pixel und Voxel statt geschmeidiger



Chefdesigner **Dustin Bowder** arbeitete früher an MechWarrior 2 Mercenaries und Heavy Gear mit.



3D-Polygone, wie sie uns beispielsweise **WarCraft 3** servieren wird. Sie blicken von schräg oben aufs 2D-Spielfeld; die Betrachterkamera ist näher am Geschehen dran als bei **C&C 3**. Die Grafikauflösung beträgt wahlweise 800x600 oder 1024x768 Pixel. Am rechten Bildrand klappt die bewährte Produktionsleiste auf, bei der die Unterteilung in vier Abteilungen neu ist: Gebäude, Verteidigungsanlagen, Infanterie und Fahrzeuge.

Invasion USA

Die Handlung ist ein Jahrzehnt nach dem ersten Teil angesiedelt. Die Sowjetunion hat die Weltkriegs-Niederlage nicht so recht verdaut. Ein neuer starker Mann namens Alexi Romanov kommt an die Macht und setzt auf Soldaten-Klonung und Geisteskontrolle. Letztere Psycho-Spülung ist beim Großangriff auf die USA hilfreich: Als ein Bürgerkrieg in Mexiko ausbricht, aktiviert die Sowjetunion ihre Undercover-Genossen, die prompt die US-Verteidigungssysteme lahm legen. Ungehindert rollen sowjetische Panzer nach Texas, Luftschiffe der Hammer-und-Sichel-Airlines schweben über der Freiheitsstatue.



Damit Sie stets erkennen, in welcher Metropole Sie um die Weltherrschaft kämpfen, zieren (zerstörbare) Wahrzeichen wie der **Eiffelturm** die Karten.



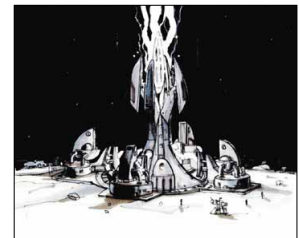
Raketenschauer mit schnuckeligen Rauchschwaden. Alarmstufe Rot 2 verwendet eine modifizierte Version der 2D-Engine von **Tiberian Sun**. Der **Blickwinkel** ist aber näher dran am Geschehen als beim letzten **Command & Conquer**.

Sieben bis acht amerikanische Städte sollen als Schauplätze mit Wiedererkennungswert auftauchen. So können Sie etwa das Weiße Haus zerbomben, was allerdings spielerisch nicht weiter relevant ist. Weitere US-Szenarios sind New York und Chicago, dazu kommen Überland-Gefechte in Florida und Ohio. Vier bis

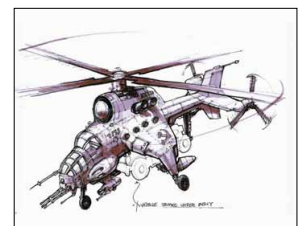
fünf europäische Metropolen wie Berlin oder Paris sind auch geplant, denn im Laufe der Alliierten-Kampagne werden Sie den Sowjetangriff zurückschlagen und zu guter Letzt Moskau in Schutt und Asche legen können.

Gravierende Gegensätze

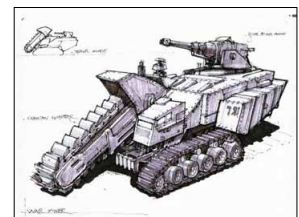
In bester **Alarmstufe Rot**-Tradition verfügen die Sowjets über die Einheiten mit der fiesesten Brachial-Feuerkraft. Außerdem kann die Rote Armee per Gedankenkontrolle gegnerische Einheiten »umdrehen«. Klon-Soldaten lassen sich superschnell produzieren, überflüssige Gefreite können zwecks Geldgewinnung recycelt werden. Mit dem entsprechenden Gebäude klonen Sie sogar entführte Feindeinheiten. Die Alliierten verfügen im Gegenzug über listigere Truppentypen mit mehr Feinheiten, etwa Spione. Seit dem Vorgänger-



Wetterkontrolle: Erzeugt Gewitter, um die Sowjets zu ärgern.



Hind-Helikopter: Transportiert Vehikel und spuckt kompetent Blei.



War-Miner: Eine serienmäßige Bordkanone schützt den sowjetischen Rohstoff-Sammler.

spiel haben sie den Umgang mit der Chrono-Technologie verfeinert, die zu munteren Teleporter-Sprüngen verhilft.

Gebäude besetzen

Sie bauen nicht nur Ihre Basis mit rund 20 Gebäudetypen

aus, sondern besetzen beim Städtekrieg auch neutrale Gebäude. Ölfördertürme sorgen für mehr Geld, Krankenhäuser verarzten angegratzte Truppen. Erbeutete Landefelder erlauben die Stationierung von Lufteinheiten, während sich Infanteristen in Outpost-Gebäuden verschanzen können. Als Zeichen einer Besetzung wird ein Stachelstrauch (ohne Gärten) errichtet, und die Einheiten erhalten einen Angriffsbonus. Dustin führt uns den Effekt mit einem Panzertrupp vor, der normalerweise kurzen Prozess mit unserer Infanterie machen würde. Wir haben die Soldaten aber auf zwei gegenüberliegende Gebäude in einer schmalen, taktisch wichtigen Straße verteilt. In dem Moment, in dem die Panzer durchtuckern, eröffnen die verschanzten Infanteristen aus ihrer Deckung das Feuer und vernichten den Gegner.

Phantastische Einheiten

Die meisten der 40 Einheiten von **Alarmstufe Rot 2** sind entweder neu designt oder gründlich überarbeitet worden. Nur ein paar Klassiker wie der getreue Sowjet-Kampfhund, der jeden Spion zuverlässig erschnuppert, wurden nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen. Die Alliierten-Spione können jetzt mannigfaltiger sabotieren, Geld und Technologien klauen sowie Stromausfälle bei den Sowjets verursachen. Beide Seiten verfügen über Luft- und See-Streitkräfte; letztere werden aber nicht mehr so übermächtig wie in Teil 1 sein. Raketen lassen sich generell durch Luftabwehr-Batterien abschießen, und Tank-Rush-Taktiken kontern Sie mit speziellen Panzerknacker-Einheiten. Durch



Sowjetische **Kirov-Luftschiffe** sind zwar langsam, haben aber einen entscheidenden Vorteil: Sie müssen nicht zum Nachladen heimwärts schweben.

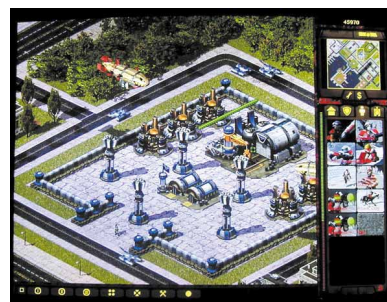
Kampferfahrung können Ihre Einheiten zweimal befördert werden, um Veteranen- oder sogar Elite-Status zu erhalten. Lohn des Aufstiegs ist eine Verbesserung der jeweiligen Spezialfähigkeit.

Das Zusammenspiel verschiedener Einheiten erlaubt unkonventionelle Taktiken. Der sowjetische Gehirnwäscher Yuri kann nicht nur feindliche Infanterie unter seine Geisteskontrolle bringen, sondern auch Zivilisten hypnotisieren – etwa arglos weidende Kühe. Kollege Crazy Ivan stattet die nichts Böses ahnenden Rindviecher dann mit einer Sprengladung aus, und Yuri lässt die Herde Richtung Feind galoppieren.

Gerendert und gefilmt

Wer das Vorgängerspiel nicht zuletzt wegen der kauzigen Videoclips in wohliger

Erinnerung hat, darf sich vorfreudig die Hände reiben. Für die stimmungsvolle Vorbereitung auf die jeweils nächste Mission plant Westwood eine Mischung aus gerenderten Computergrafiken (die ersten Kostproben sahen extrem gut aus) und digitalisierten Filmschnipseln. Wir wünschen viel Glück beim Casting, denn General Romanov muss in die Fußstapfen klassischer Westwood-Schurken wie Kane und Stalin treten. **HL**



Die Icons in der **Konstruktionsleiste** am rechten Bildrand werden noch überarbeitet.

10 Einheiten der Alliierten

- **Aegis-Kreuzer:** Schwimmende Luftabwehr gegen Raketen und Flugzeuge.
- **Chrono-Legionär:** Kann teleportieren und vernichtet pro Schuss einen Gegner.
- **Chrono-Miner:** Ist der Rohstoffsammler gefüllt, teleportiert er im Nu zur Raffinerie.
- **Delfin:** Idealer U-Boot-Späher, der schnelle Angriffe mit Ultraschall-Kraft ausführt.
- **Flugzeugträger:** Spuckt einen nie versiegenden Strom an Kampffliegern aus.
- **G.I.:** MG-Soldat, der sich automatisch eine kleine Verteidigungsstellung baut.
- **Rocketeer:** Infanterist, der dank Raketenantrieb auch den Luftweg durchsaust.
- **Seals:** Schwimmflügel-bewehrte Infanterie, die Sprengladungen an Boote klebt.
- **Spion:** Nimmt für diverse Sabotage-Varianten die Gestalt einer Feindeinheit an.
- **Tanya:** Die Rückkehr der Scharfschützin, die ebenfalls prächtig schwimmt.
- **Mirage-Tank:** Tarnpanzer, der das Aussehen seiner Umgebung annimmt.

10 Einheiten der Sowjets

- **Conscript:** Schnell geklonter Billigsoldat, wird gerne per Fallschirmabwurf verteilt.
- **Crazy Ivan:** Der Böllerexperte kann jede Einheit mit einer Sprengladung versehen.
- **Kampfhund:** Fido gehört in jede Basis, um herumschleichende Spione zu finden.
- **Kirov-Zeppelin:** Langsamer Bomber, der unendlich viel Munition an Bord hat.
- **Terror-Drohne:** Wuseliger kleiner Roboter-Parasit, der Panzer von innen vernichtet.
- **Tesla-Trooper:** Verteilt Stromschläge und erweitert die Reichweite von Tesla-Türmen.
- **Squid:** Große Tentakel-Meeresfrucht, die Boote herabzieht und Seals verfrühstückt.
- **U-Boot:** Unter Wasser kaum zu orten, muss für einen Angriff aber auftauchen.
- **War-Miner:** Kann sich dank neuer Bordkanone gegen feindliche Angriffe wehren.
- **Yuri:** Per Geisteskraft kontrolliert oder vernichtet er eine feindliche Einheit.

Alarmstufe Rot 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Mal abwarten, wie kleinere Karten und weniger Übersicht den strategischen Planungsprofilen munden werden. Dafür scheint Alarmstufe Rot 2 für die phantasievolle Einheitenfrische zu sorgen, die ich beim stocksoliden Tiberian Sun etwas vermisste. Die Abgrenzung zur Mutterserie könnte gelingen.«