

Command & Conquer Alarmstufe Rot 3

Der schräge Alternativ-Weltkrieg zwischen Alliierten und Sowjets geht in die nächste Runde. Diesmal allerdings angereichert mit Basisbau zur See – und Japanern!



DVD
- Interview mit Louis Castle

ab 18-DVD
- Trailer

DVD-XL
- Interview mit Chris Corry

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5198
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5197

Schon vor der Präsentation stellt Mike Verdu die entscheidende Frage: »Warum trägt ein gepanzerter Bär einen Fallschirm?« Kurz lässt der ergraute Brillenträger seinen Blick über ebenso fragende wie amüsierte Journalistengesichter schweifen, ehe die Antwort aus ihm heraus platzt: »Natürlich, damit man den Pelzball mit einer Kanone ins Feindgetümmel ballern kann!« Schöner hätte der Geschäftsführer von Electronic Arts Los Angeles sein nächstes Projekt kaum vorstellen können – zumal auch die Umgebung passt: Gemeinsam mit den Kollegen von der internationalen Spielepresse bibbern wir

18 Stockwerke unter dem Moskauer Erdboden in einem alten sowjetischen Atombunker, in dem EA **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** vorführt. Das Markenzeichen des Echtzeit-Titels ist der serientypische Humor; in einem alternativen Weltkriegs-Szenario bekriegen sich Alliierte, Sowjets und neuerdings auch Japaner mit abgedrehten Einheiten. Für die Präsentation übergibt Verdu an Chris Corry, den Produzenten von **Alarmstufe Rot 3**. Die Fans nennen Corry wegen seiner Glatze, seines Bärtchens und seines stabilen Körperbaus zärtlich den »dicken Kanek«, in Anlehnung an den Nod-Boss aus der Mutterserie.

Was Corry im Folgenden zeigt, ist jedoch weit mehr als ein simpler C&C-Ableger, **Alarmstufe Rot 3** bringt interessante spielerische Neurungen. Und nein, damit meinen wir nicht die Fallschirm-Bären. Zumindest nicht nur.

Zeitreise zum Depot

Die Handlung von **Alarmstufe Rot 3** ist rasch erzählt: Per Zeitmaschine entführen die Russen Albert Einstein. Ohne die Wunderwaffen des Physikgenies haben die westlichen Alliierten der Sowjetunion nichts entgegensetzen, wodurch diese prompt Europa und die Vereinigten Staaten erobert. Ganz geschlagen sind

die Amerikaner aber nicht, in versteckten Stützpunkten sammeln sie ihre Streitkräfte zum Gegen-schlag. Und zu allem Überfluss mischt sich nun auch noch das japanische Kaiserreich in den Krieg ein. Zwischen den Missionen der Kampagne sollen humorige Real-film-Szenen die Story weiterspinnen, im Koop-Modus dürfen Sie zudem jeden Einsatz gemeinsam mit einem Freund bestreiten.

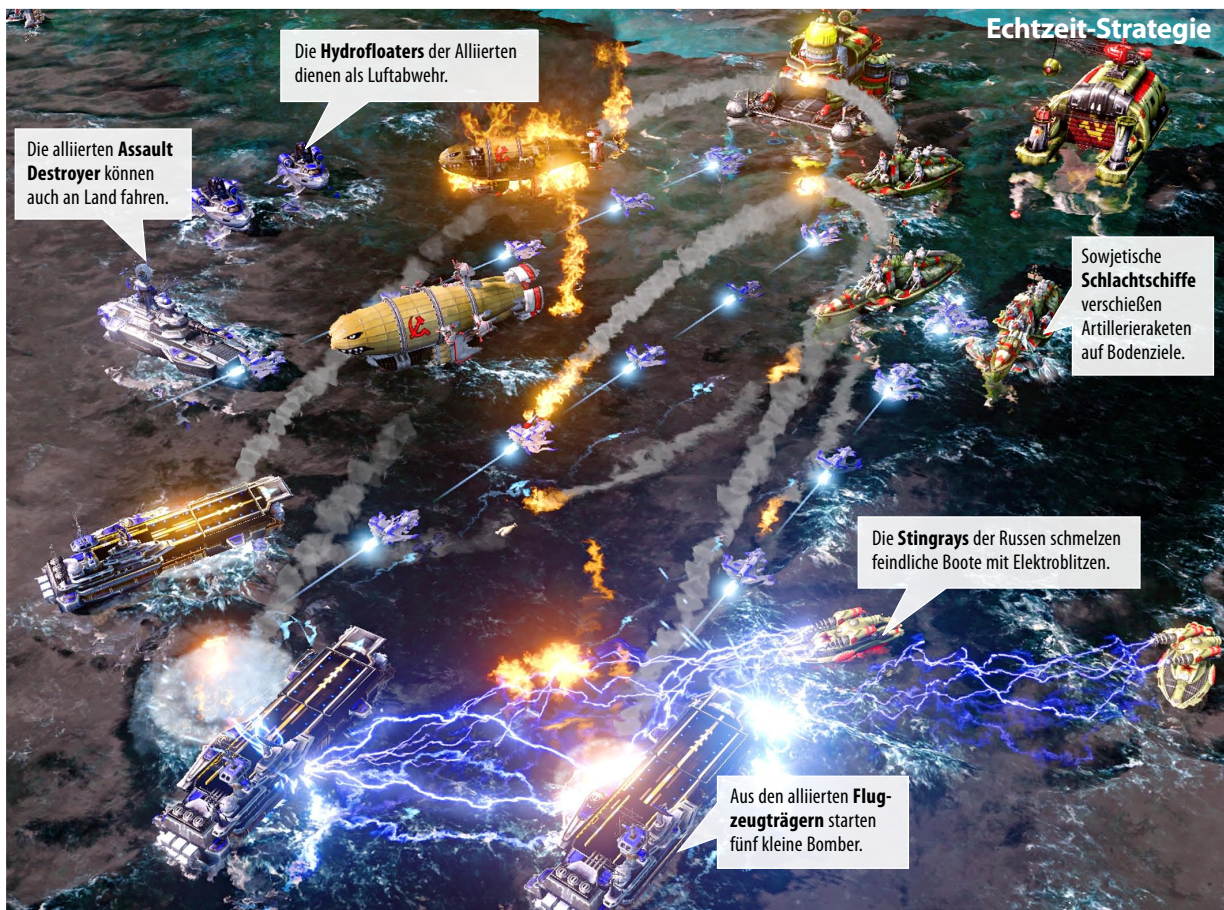
Bei seiner Präsentation beschränkt sich Corry jedoch auf eine Skirmish-Partie, in der er mit den Sowjets gegen die Alliierten kämpft. Das Scharmützel beginnt C&C-typisch mit einem Baufahrzeug, das Corry zum Russen-Bau-



In großen Gebäuden wie diesem **Palast** dürfen Sie viele Infanteristen verschanzen. Im Hintergrund steht ein Stützpunkt der Sowjets, vorne patrouillieren Apocalypse-Panzer.



Mit den Flakgeschützen ihrer **Bullfrog-Truppentransportern 1** schießen die Russen alliierte **Century-Bomber 2** ab. Unten links lauern Tesla-Truppler auf Angreifer.



Seeschlachten spielen eine zentrale Rolle. Hier attackiert die alliierte Flotte eine Meeresbasis der Sowjets. Wir sind gespannt, welche Seetruppen die Japaner auffahren.

hof im Kreml-Look entpackt. Dann pflanzt er einige Kraftwerke drum herum, ohne Strom fallen nämlich Abwehrtürme und Spezialwaffen aus. Um Neubauten zieht sich einige Sekunden lang ein Bauzaun. »So lange sind sie besonders verwundbar«, erklärt Corry. Das Rohstoffsystem erinnert an **C&C Generäle**: Als Geldquelle dienen Erzdepots, kleine Lager, die über die Karte verteilt sind und jeweils eine begrenzte Ressourcenmenge abwerfen. Um sie auszubeuten, errichtet Corry eine Raffinerie. Aus der rumpelt ein Sammler zum Depot, dockt dort kurz an und brummt schließlich mit seiner wertvollen Ladung wieder zurück.

Paddeln und hüpfen

Als nächstes zieht Corry eine Fabrik und eine Kaserne hoch. Aus dieser trippelt ein Ingenieur, den er zum nahen Meeresufer schickt. »Das Wasser ist für uns ein wichtiges Spielelement«, erklärt Corry, »deshalb gibt es in Alarmstufe Rot 3 amphibische Einheiten.« Als der Ingenieur ins Meer läuft, ploppt unter ihm ein Schlauchboot auf – und er paddelt über die schicken Spiegelwellen. Corry schickt ihn zu einer Insel, um dort einen Beobachtungsposten zu erobern. Damit deckt der Entwickler die Karte auf, samt des Stützpunkts der Alliierten. Dort starten just zwei Century-Flächenbom-

ber, die Corrys Kraftwerke zerbröseln. Also produziert er in seiner Fabrik Bullfrog-Truppentransporter, die mit ihren Flakgeschützen die zweite Fliegerwelle abfangen.

Nun geht Corry selbst in die Offensive, indem er Sicles baut. Diese Spinnenroboter erledigen Infanteristen im Beinumdrehen mit ihren Doppel-MGs. So erkundet Corry eine Stadt, in deren Gebäuden sich wie gehabt Fußsoldaten verschanzen können. Als er auf alliierte Guardian-Panzer trifft, muss er jedoch flüchten – denn gegen deren Kanonen sehen die Sicles alt aus. Also lässt er die Spinnen mittels Spezialtalent auf ein Plateau hüpfen, um sie zu verbergen. »Einheiten auf Anhöhen sind nämlich unsichtbar«, freut sich der Produzent. Als die Guardians abrücken, marschieren Feindsoldaten an der Erhebung vorbei. Corry zögert nicht lange, lässt die Sicles in die Gegnergruppe springen und erledigt so die Infanterie. Danach wird er allerdings übermütig und führt die Spinnen zur Uferpromenade. Ein Fehler, denn davor ankern zwei Assault Destroyer der Alliierten. Die können nicht nur ufernahe Feinde beharken, sondern auch an Land fahren, um sie zu verfolgen. »Noch eine amphibische Einheit«, grummelt Corry, als seine Sicles im Zerstörerfeuer platzen.

Spektakel zur See

Auch sonst läuft's schlecht für Corry: Die Alliierten überrennen seinen Stützpunkt! Also verwandelt er seinen Bauhof in die Fahrzeug-Form zurück und flüchtet – ins Meer! Denn das Vehikel darf nicht nur auf einem Luftkissen schwimmen, sondern sich sogar im Wasser zum Bauhof entpacken. Und auch alle anderen Gebäude lassen sich auf See errichten, wo es zudem Erzdepots gibt.

So zieht Corry eine komplette Meeresbasis hoch, samt Raffinerie, Werft und Flugfeld. Letzteres stellt Twinblade-Hubschrauber her, die Guardians und Assault Destroyer mit Raketen sprengen. Zumindest, bis sie von der Flak der alliierten Hydrofloater-Boote durchsiebt werden. Corry kontert mit Stingrays. Die Kähne grillen die Hydrofloater mit Elektrobliczen, werden dann jedoch von Jagdbombern versenkt. Letztere starten von den mächtigen Flugzeugträgern der Alliierten. Zum Glück hat Corry Schlachtschiffe gebaut, die Artillerieraketen auf die Dickpötte feuern. Das Ergebnis ist ein Spektakel: Blitze spiegeln sich in der Wasseroberfläche. Schiffe und Bauten platzen in gleißenden Explosionen, Druckwellen zerwühlen die Meeresoberfläche, Trümmerteile sinken zum Grund des Ozeans hinab.



Die Sowjets umringen diese **Strandhäuser** mit Gardisten **A**, Sicles **B**, Artillerie-Schlachtschiffen **C**, Twinblade-Hubschraubern **D** und Apocalypse-Panzern **E**.



Mit blitzenden Laseraugen stürzen sich **japanische Mechs** auf die Hammer-Panzer und Sicle-Roboter der Sowjets.



Zwei geplante Fernost-Einheiten: der **Tsunami-Panzer** (oben) und der **Sea Wing**.

Hinterher aufsaugen

Nach seinem Seesieg attackiert Corry die feindliche Basis. Hierzu packt er Tesla-Infanteristen in schwimmfähige Bullfrog-Transporter, die sie übers Meer schippern. Zudem dürfen die Soldaten mit ihren Elektro-Gewehren aus den Vehikeln heraus feuern. Und mit seiner Spezialfähigkeit kann der Bullfrog seine Insassen mitten ins Gefecht katapultieren. Das klappt auch mit den gepanzerten Kampfbären der Russen – womit Verdus Eröffnungsworte erklärt wären. Jetzt schleudern Corrys Vehikel allerdings keine Pelztiere, sondern Tesla-Truppler über die

Uferböschung hinweg ins Feindlager, wo die bulligen Jungs Guardsians und Gebäude zerblitzen.

Ein Sieg für Corry ... Doch was ist das?! Plötzlich springen Mechs ins Bild, aus deren Augen Laserstrahlen zischen. Die Japaner! Im Kampf gegen die Kampfpläufer fallen Corrys Soldaten wie Zerglinge im Psi-Sturm. Also greift der Produzent zum letzten Mittel: der Vakuum Bombe. Die Superwaffe saugt alle Japan-Stamper und Tesla-Infanteristen in sich hinein – um dann in einem Feuerpiz zu explodieren. Damit ist der japanische Angriff vorerst abgewehrt und Corrys Präsentation zu Ende.

Formierte Spione

Nun gestatten uns die Entwickler, **Alarmstufe Rot 3** anzuspüren. Das Interface ist genauso aufgebaut wie in allen **C&C**-Titeln: Über die Symbolleiste am rechten Bildschirmrand bestellen wir Truppen und Gebäude. Nett: Wenn wir Einheiten anwählen und beim Bewegungsbehl die rechte Maustaste gedrückt halten, blendet das Spiel ein, in welcher Formation die Truppen am Zielort ankommen. Die Aufstellung können wir dann drehen, etwa um Schlachtschiffe dem Feind zuzuwenden.

Außerdem probieren wir weitere Einheiten aus. Etwa den sowjetischen Hammer-Panzer, der die Waffen erledigter Feinde stehen kann. Oder seinen großen Bruder, den Apocalypse-Koloss, der der Vehikel per Traktorstrahl zu sich zieht und zerschreddert. Natürlich verfügen die Sowjets auch wieder über schwerfällige Bomben-Zepeline. Die Alliierten zerstören Letztere mit flinken Apollo-Jägern oder Raketen-Infanteristen. Die sowjetischen V4-Rakete wiederum ist das Artillerie-Pendant zur

alliierten Athena-Kanone, die Verbündete aber zusätzlich mit einer Energieglocke schützen kann. Fabriken dürfen die Alliierten mit Spionen infiltrieren, deren Talente stehen aber noch nicht fest.

Viecher aus Fernost?

Auch tierische Einheiten gibt's. Die Alliierten etwa jagen U-Boote mit Sonar-Delfinen. Zur Abwehr von Agenten setzen die Sowjets Bären ein, die Alliierten Hunde. In einer Multiplayer-Partie gegen einen französischen Kollegen fechten wir die ultimative Tierschlacht aus: Unsere Kläffer gegen seine Panzer-Teddys. Die Bären gewinnen, ärgerlich. Ob die Japaner ebenfalls Bestien ins Feld führen, ist noch unklar; die fernöstlichen Truppentypen enthüllt EA noch nicht. Immerhin gibt Corry einen Ausblick: »Es wird Ninjas, Samurais und Mechs geben, und natürlich auch Anspielungen auf Monsterfilme wie die Godzilla-Serie.« Im fertigen Spiel erwarten uns also noch mehr schräge Einheiten. Gepanzerte Bären mit Fallschirmen sind nur der Anfang. **GR**

Drei Fragen an...

Chris Corry, Executive Producer



GameStar ❖ Warum braucht die Alarmstufe-Rot-Serie eine dritte Partei?

❖ **Corry** Wir haben natürlich nicht von Anfang an gesagt, dass Alarmstufe Rot 3 unbedingt eine dritte Fraktion braucht. Aber als wir neue Konzepte und Einheiten entworfen hatten, wollten wir sie nicht krampfhaft in die Sowjets und die Alliierten quetschen. Schließlich hätten wir den beiden Parteien dadurch den Wiedererkennungswert geraubt. Also überlegten wir: Was geschieht, wenn wir eine dritte Fraktion hinzufügen, in die wir unserer wildesten Ideen einfließen lassen? Dieser Gedanke setzte sich dann fest.

❖ **Red Alert 2** erschien bereits im Jahr 2000. Warum mussten wir so lange auf den Nachfolger warten?

❖ Wir waren ein wenig abgelenkt, vor allem durch C&C Generäle und die beiden Teile von Schlacht um Mitteleuropa. Doch Command & Conquer 3 war für uns die Chance, zu den Wurzeln der Serie zurückzukehren. Alarmstufe Rot 3 ist für uns daher der nächste logische Schritt.

❖ **Und was ist der übernächste Schritt? Vielleicht C&C Generäle 2?**

❖ Wir denken natürlich darüber nach, ob die Reihe weiter der Laufbahn Kanes oder der Albernheit von Alarmstufe Rot folgen soll. Oder ob es ein neues C&C: Generäle geben wird. Aber ich kann natürlich noch nichts zu zukünftigen Projekten sagen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **Oktober 2008**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Alarmstufe Rot 3 hat nichts weltbewegend Neues, ist aber ein spaßiges Echtzeit-Spektakel mit fantasievollen Einheiten. Ein Extralob gibt's dafür, dass die Entwickler den Seekrieg ernst nehmen – das hat im Genre Seltenheitswert. Auf der Games Convention soll's dann auch Details zu den Filmszenen und zum Koop-Modus geben. Falls Letzterer gut funktioniert, hat Alarmstufe Rot 3 einen Platz in meiner persönlichen Strategie-Jubelliste sicher. Und die ist kurz, sehr kurz.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut