

Alliierte und Sowjets bekommen kaiserlichen Besuch: Wir haben erstmals die Japaner gespielt, die mit Robotern und Schulmädchen die Welt erobern wollen.

Command & Conquer Alarmstufe Rot 3

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5445
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5197

Schon der alte Doc Brown aus **Szurück in die Zukunft** wusste: Zeitreisen sind eine gefährliche Sache. Dummerweise gibt es im abgedrehten Paralleluniversum von **Alarmstufe Rot** wohl keine Kinos. Weil die Russen durch die Entführung von Albert Einstein den Lauf der Geschichte zu ihren Gunsten verändern, kann sich im Fernen Osten das Reich der aufgehenden Sonne unbemerkt zu einer High-Tech-Nation mausern. Ähnlich wie die Scrin in **Command & Conquer 3** sind es nun die Japaner, die Ansprüche auf die Weltherrschaft erheben. Über Einzelspieler-Kampagne und Koop-Modus schweigt sich der Entwickler EA Los Angeles bislang zwar noch aus, aber im Betatest zu **Alarmstufe Rot 3** konnten wir bereits alle drei Parteien ausgiebig im Mehrspieler-Modus ausprobieren. Unser Fazit: Die Japaner sind eine echte Bereicherung für die **C&C**-Welt.

Anders, aber gut

Zugegeben, die Entwickler bemühen so ziemlich jedes bekannte Klischee über Japaner: von schwertschwingenden Samurai-Kriegern über Transformer-Roboter und Kamikaze-Angriffen bis hin zur Schuluniform tragenden Elitesoldatin. Die dritte Fraktion unterscheidet sich aber wohltuend von den beiden aus den Vor-

gängerspielen bekannten Parteien. Die größte Besonderheit der Japaner in **Alarmstufe Rot 3** ist das freie Bauen: Die Hightech-Nation darf ihre Gebäude überall auf der Karte errichten, während Russen und Alliierte nur in Reichweite schon bestehender Strukturen hantieren. So können Sie beispielsweise Ihre Erzraffinerien direkt bei einer Mine aufstellen, ohne zuvor erst einen Außenposten errichten zu müssen.

Die Stärken der Japaner liegen in schnellen Angriffen. Sie können von Partiebeginn an Druck machen und lassen den Gegner nicht zur Ruhe kommen. Dabei führt das Kaiserreich ebenso imposante wie abgedrehte Einheiten in die Schlacht.

Billig, aber effektiv

In der Dojo-Kaserne werden die Soldaten des Kaiserreichs ausgebildet. Wie die Fahrzeugfabrik kann sie nur am Land gebaut werden. Die Infanterie erfordert viel Mikromanagement, da sie dank ihrer Spezialfähigkeiten besonders im Nahkampf effektiv ist.

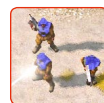


Burst Drone

Eine fliegende Aufklärungsdrohne ohne Offensivwaffen. Kann sich auf Knopfdruck (F) selbst zerstören und so Einheiten in der unmittelbaren Umgebung leicht beschädigen.



Amphibische **Tsunami-Panzer** kämpfen gegen alliierte Flugzeugträger und Guardian-Tanks.



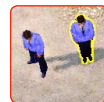
Imperial Warrior

Die billige Anti-Infanterie-Einheit kämpft mit Lasergewehren oder setzt zum tödlichen Banzai-Angriff an. Der Krieger zieht dann sein Schwert und stürmt auf den Gegner zu.



Tank Buster

Der schwerbewaffnete Soldat ist ideal gegen Fahrzeuge und Gebäude. Zudem kann er sich blitzschnell im Boden vergraben und so einen Hinterhalt für anrückende Feinde legen. Eine Armee aus etwa zehn Warriors und Tank Bustern kann eine ungeschützte Basis in Windeseile überrennen.



Engineer

Der C&C-typische Techniker übernimmt feindliche

oder neutrale Gebäude wie Ölplattformen und Radartürme. Bei Bedarf kann er kurze Zeit sprinten. Er muss danach jedoch für einige Sekunden verschnaufen und kann sich dann nicht bewegen.



Shinobi

Sehr starke und sehr schnelle Elite-Infanterie, die andere Soldaten mit einem Schwerthieb töten kann. Die Shinobi agieren gleichzeitig als Spione, die beispielsweise in eine Raffinerie stürmen, um Geld zu stehlen.

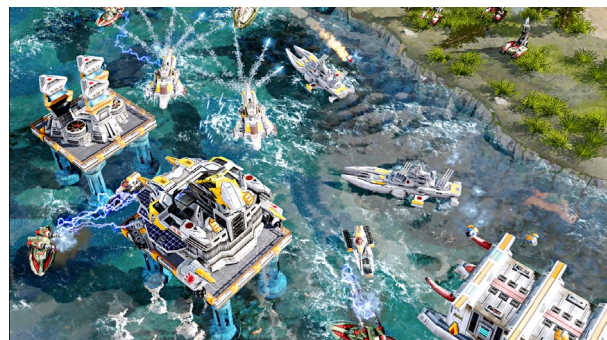


Rocket Angel

Der fliegende Engel ist mit Raketen bewaffnet und heizt damit Fahrzeugen und Gebäuden ein. Mit seiner Lähmungspeitsche kann er zudem eine Infanterieein-



Die **Rocket-Angel**, **Sky Wing** und **Chopper VX** zerlegen Gebäude in Sekunden.



Der Stolz der Japaner: die kaiserliche Marine mit **Naginata**- und **Shogun**-Schiffen.



Kräftermessen auf dem Rummel: Unser **King Oni 1**, die drei **Tsunami-Tanks 2** und **Mecha Tengus 3** haben die russischen Panzer umstellt und lassen niemanden entkommen.

heit paralysieren, sogar die Hel-den Tanja und Natascha.



Yuriko Omega

Die Superheldin der Japaner. Das Schulmädchen hat keine Schusswaffen, sondern kämpft allein mit ihren mentalen Fähigkeiten. Ihre Spezialfähigkeit ist die psychokinetische Explosion, die alle Infanterieeinheiten in der unmittelbaren Umgebung tötet.

Schnell, aber verwundbar

Die Fahrzeuge des Reichs sind etwas schwächer als die der Alliierten und Sowjets. Dafür zeichnen sie sich durch hohe Geschwindigkeit und Vielseitigkeit aus.



Sudden Transport

Flinker Mannschaftstransporter ohne Waffen. In Feindesnähe verkleidet er sich und sieht etwa wie ein Panzer aus.



Mecha / Jet Tengu

Die erste Transformer-Einheit der Japaner. In der Mecha-Form kämpft er nur gegen Bodenziele und eignet sich vor allem gegen Infanterie oder zum Jagen von Erzsammlern. Auf Tastendruck wird er zu einem Jet, der dann nur auf Luftziele schießen kann.



Striker/Chopper VX

Ein leicht gepanzerter Flugabwehr-Roboter. Kann sich wie der Tengu verwandeln und feuert dann als Hubschrauber mit Raketen gegen Bodenziele. Als Chopper ist er jedoch machtlos gegen andere Flugzeuge.



Tsunami Tank

Der einzige Panzer der Japaner. Der Tsunami ist schnell und kann zudem auf dem Wasser fahren. Seine Kagami-Panzerung ermöglicht es im Fall der Fälle, einen Treffer komplett zu absorbieren.



King Oni

Der große Samurai-Roboter ist zwar teuer und langsam. Seine Laserkanone richtet dafür ordentlich Schaden an. Zudem schlägt er mit seinem Sturmangriff (Bullrush) eine Schneise in die Reihen des Feindes und ist besonders gut gegen Panzer.



Wave-Force Artillery

Extrem große und langsame Laser-Artillerie, die vor jedem Schuss einige Sekunden aufladen muss. Die Spezialfähigkeit ermöglicht einen frühzeitigen Abschuss – dann aber nur mit verringerter Angriffskraft.

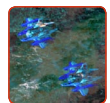
Außergewöhnlich, aber unbarmherzig

Die Werft ist das dritte und letzte Produktionsgebäude. Einen Flughafen besitzen die Asiaten nicht.



Yari Mini-Sub

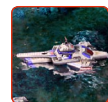
Schnelles Torpedo-U-Boot. Ideal, um auf dem Wasser gebaute Kraftwerke, Raffinerien oder Bauhöfe früh im Spiel zu zerstören. Zur Not lässt sich das Schiff auch mit einem Kamikaze-Angriff zur Explosion bringen.



Sea/Sky Wing

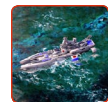
Ein Transformer ähnlich wie der Striker VX. Als getauchte Unterwasser-Einheit feuert der Sea Wing nur gegen Flugzeuge,

während er als Sky Wing seine Raketen nur gegen Boden schießt.



Naginata Cruiser

Schiffe, U-Boote und Seegebäude sind leichte Beute für den Torpedo-Kreuzer. Als Spezialangriff feuert er einen Dreifach-Streuschuss nach vorne ab.



Shogun Battleship

Ein Schlachtschiff, wie es im Buche steht. Mit seinen schweren Geschützen kann es auch weiter entfernte Einheiten auf dem Land treffen und eine küstennahe Basis einäschern. Mittels Spezialfähigkeit wird das Shogun beschleunigt und kann andere Schiffe rammen. **RH**

C&C: Alarmstufe Rot 3

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **30. Oktober 2008**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 90% fertig**

René Heuser: Während ich mich mit den Scrin in C&C 3 nie anfreunden konnte, sind mir die Japaner von Anfang an sympathisch. Die Waffen und Einheiten sind zwar fortschrittlicher als die der Russen und Alliierten, passen aber perfekt in die Alarmstufe-Rot-Welt. Ich bin gespannt, ob EA auch eine packende, nicht zu klischeebeladene Geschichte dazu erzählen kann. Eine weitere unnahbare C&C-Fraktion braucht niemand.



rene@gamestar.de