

- DVD-XL
- HD-Video
- DVD
- Video-Special
- gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5197

Command & Conquer Alarmstufe Rot 3

Das siebte C&C-Strategie-
spiel präsentiert sich nicht
nur filmreif und herrlich
abgedreht, sondern ist
auch spielerisch ein Hit.



Vor zwölf Jahren reiste Albert Einstein in der Zeit zurück, um die Welt zu verändern. Er wollte ein friedliches Europa – indem er Hitler tötete. Das Ergebnis dürfte jedem **Command & Conquer**-Fan bekannt sein: Da die Nazis in Einsteins neu geschaffener Gegenwart nie existiert haben, überrollt die Sow-

jetunion die westliche Zivilisation und bricht einen nicht minder zerstörerischen Weltkrieg vom Zaun. Die Konsequenzen der Manipulation von Geschichte erfährt Einstein in **Alarmstufe Rot 3** nun am eigenen Leib: Als die Sowjetunion im Jahr 1991 vor ihrem Fall steht, reist ein russischer General in die 20er-Jahre, zieht den berühmten Physiker aus dem Raum-Zeit-Kontinuum und verhindert dadurch, dass Erfindungen wie die Atom-

bombe jemals das Licht der Welt erblicken. Sein Ziel erreicht das russische Militär nur bedingt: Zwar sind die USA kein ernstzunehmender Gegner mehr, dafür hat sich Japan unbemerkt zur neuen Technologie-Supermacht gemausert, die nun die Weltherrschaft an sich reißen will. So skurril **Alarmstufe Rot 3** beginnt, so abgedreht spielt es sich auch. Trotzdem ist das neue C&C im Kern ein ebenso ernsthaftes wie

durchdachtes Echtzeit-Strategie-
spiel. Und ein gelungenes dazu.

Alte Bekannte

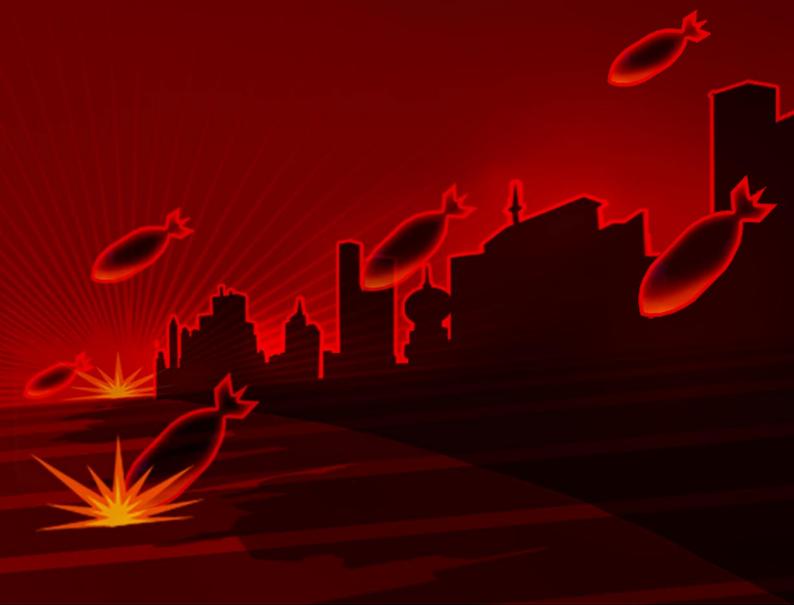
Drei Parteien kämpfen also um die Vorherrschaft auf Mutter Erde. Während die Russen wie in den Vorgängern auf massive Verteidigung, dicke Panzer und noch dickere Superwaffen setzen, besitzen die Vereinigten Staaten wie gewohnt die See- und Lufthoheit, schicken Kampffjets und Bomber

Facts

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 27 Solo-Missionen
- 28 Multiplayer-Karten
- 71 Einheiten
- Koop-Modus



Während ein Countdown **1** nach unten zählt, **verteidigen wir ein Labor** vor den anstürmenden Alliierten **2**. Nur durch gezielten Einsatz der Superwaffen **3** und unserer KI-Kollegin **4** schlagen wir den Angriff zurück.



In Odessa betreiben wir mit dem **Shogun Executioner** der Japaner Sachbeschädigung im ganz großen Stil.



Gemeinsam mit der KI-gesteuerten Natasha räumen wir mit **Tanya** unter feindlichen Infanteristen auf.

ins Gefecht und verlassen sich auf moderne Aufklärungstechnik. Nostalgiker freuen sich über alte Bekannte, etwa den Teslapanzer der Russen aus dem **Alarmstufe Rot-Addon Gegenangriff** oder die amerikanische Elitkämpferin Tanya, die mit einem Fingerschnippen ganze Gebäude niederreißt. Doch bevor jetzt das große Gähnen einsetzt: EA Los Angeles hat den Ur-Parteien eine Reihe neuer Einheiten spendiert. Scurrile Einheiten. So ziehen die Sowjets mit gepanzerten Kampfbären in die Schlacht und schießen Infanteristen mit fahrbaren Zirkuskanonen hinter die feindlichen Linien. Die Amis setzen unter anderen auf den Cryokopter, der gegnerische Einheiten mit einem Energiestahl festhält oder sie schrumpft – cool! Wirklich anders als in den Vorgängern spielen sich die Alliierten und Russen dennoch nicht, was **C&C-Veteranen** wohl freuen dürf-

te. Wer allerdings etwas Neues probieren möchte, sollte gleich mit den Japanern in den Krieg ziehen. Die technikversierten Asiaten können anders als die Konkurrenten rasend schnell und vor allem überall Gebäude errichten, setzen also bereits zu Beginn einer Schlacht auf aggressive Expansion. Auch im Kampf ist Umdenken angesagt, denn die verhältnismäßig schwachen Einheiten müssen stets durch gut getimte Buffs, also zeitlich begrenzte Boni, unterstützt werden. Durch solche Vor- und Nachteile ist keine der Parteien wirklich übermächtig – besonders in Skirm-

ish-Gefechten ein wichtiger Punkt. Auch sonst ist den Entwicklern die Einheiten-Balance gut gelungen. Durch das Schere-Stein-Papier-Prinzip führen so genannte Panzer-Rushes nur selten zum Er-

folg. Und Superwaffen wie etwa der russische Magnet-Satellit, der feindliche Truppen in den Orbit saugt, sind anders als in **Command & Conquer 3** nicht mehr kriegsentscheidend.

Die neue Koop-KI

In den Kampagnen werden Sie stets von einem KI-Verbündeten unterstützt, dem Sie vier Befehle erteilen können.



Bewegen Alle Einheiten des Kollegen rücken vor, bleiben aber passiv. Ideal für kurzfristige Aufklärung.



Angreifen Der KI-General greift das Ziel ohne Rücksicht an, erleidet in der Regel aber herbe Verluste.



Planen Ihr Kollege attackiert das Ziel erst, wenn er Truppen für einen erfolgversprechenden Angriff zusammengestellt hat. Nachteil: Das dauert.



Befehlen Sie lassen Ihren KI-Helfer selbstständig Aktionen ausführen und Angriffe starten. Besonders in der Anfangsphase die beste Option.

Launig & cool

Daniel Matschijewsky:

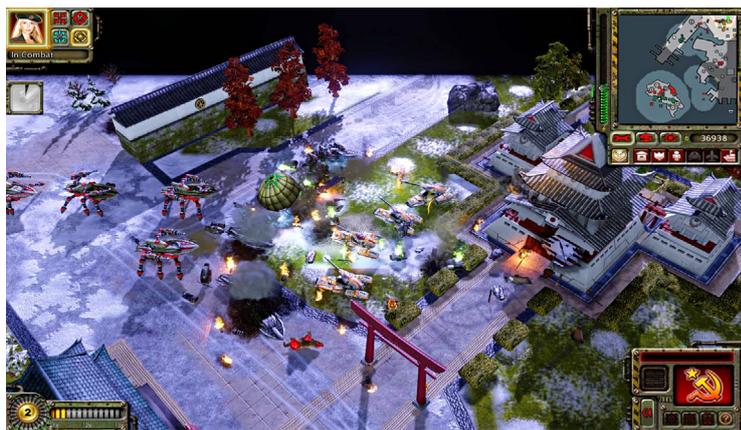
Herrlich, wie bewusst abgefahren sich Alarmstufe Rot 3 präsentiert, ob durch die witzigen Ideen und Zwischensequenzen oder die skurrilen Einheiten. Gut, dass hinter dieser stimmigen Kulisse auch ein durchdachtes Strategiespiel steckt. Ich muss meine Armee clever zusammenstellen, gezielt die Spezialfähigkeiten meiner Einheiten einsetzen und stets wechselnde Aufgaben meistern. Sicher, die KI gehört schon lange modernisiert, und ein neues Technikgerüst macht mir Alarmstufe Rot 3 trotzdem. Das liegt vor allem am neuen Koop-Modus, der endlich mal Abwechslung in das C&C-typische Skirmish-Einerlei bringt.



danielm@gamestar.de



Spannend: Im Schutz eines Tarnfeldes schleichen wir uns an feindlichen Sowjet-Basen vorbei.



In Alarmstufe Rot 3 kommt es auf klug zusammengestellte Armeen an – Panzer-Rushes funktionieren nicht.



Neue Gesichter

Alarmstufe Rot 3 bietet drei (mit jeweils sechs bis sieben Stunden Solo-Kam-

pagnen. Die Handlungsstränge bauen weder aufeinander auf, noch sind sie miteinander verknüpft, die Geschichte aller drei Parteien bleibt deshalb verhältnismäßig dünn. Trotzdem motiviert Alarmstufe Rot 3 durchgehend, was das Spiel vor allem seinen witzigen und herrlich klischeehaften Zwischensequenzen zu verdanken hat (siehe Kasten): Der japanische Kaiser Yoshiro meditiert

mit grünem Tee und einem Bonsai-Bäumchen, bevor er sein Samurai-Schwert zückt und theatralisch trainiert. Der hitzköpfige US-Präsident Ackerman bellt aus der fahrenden Stretch-Limo neue Befehle, und beim russischen General Cherdenko scheint man dessen Wodka-Fahne förmlich durch den Bildschirm zu riechen. Während die (zahlreichen und technisch hervorragend gemachten) Schnipsel im Verlauf der Kampagnen immer wieder für die eine oder andere Überraschung gut

sind, enttäuschen die kurzen Finalsequenzen am Ende allerdings durch Ideenarmut – schade.

Multitasking

Doch auf ins Gefecht, denn darauf kommt es in **Command & Conquer an. Alarmstufe Rot 3** deckt hierbei die komplette Palette in Sachen Missionsdesign ab: Sie eskortieren unbewaffnete MCV-Baufahrzeuge, verteidigen unter Zeitdruck zuvor infiltrierte Labore, sabotieren mit Tanya gegnerische Geschütztürme, schleichen

TECHNIK-CHECK

C&C: ALARMSTUFE ROT 3



OLDIE-PC
ATHLON 64/2600+ - 768 MBYTE RAM - GEFORCE 6600 GT

► 1024x768 ► minimale Details
Mit öden Bodentexturen 1, altmodischen Punkt-schatten 2 sowie geringen Modell- und Wasserdetails 3 läuft Alarmstufe Rot 3 auch auf alten PCs flüssig.



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details
Auf einem Standard-PC wirkt das Spiel dank höher aufgelöster Texturen 1, realistischerer Schatten 2 sowie detaillierterem Wasser und Einheiten 3 deutlich hübscher.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► maximale Details
In maximaler Detailstufe gibt es scharfe Texturen 1, nochmalis verbessterten Schattenwurf 2 sowie eindrucksvolle Wassereffekte inklusive plastischer Wellen 3.

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Leistung kosten die Schatten. Wenn Sie diese um eine Stufe reduzieren, sind bis zu 30 Prozent mehr Frames pro Sekunde drin.
- Viel Einfluss auf die Performance haben auch die Wasser-Details. Auf älteren Grafikkarten sinken die fps teils um bis zu 20 Prozent.
- Aktivieren Sie auf leistungsfähigen Systemen »Vertical Sync«, um hässliche Zeilenschiebungen beim Scrollen zu vermeiden.

- Bereits ab einer Grafikkarte mit 128 MByte Speicher können Sie ohne spürbare Leistungseinbrüche mittlere Texturqualität wählen.
- Eine geringere Shader-Qualität bringt vor allem in Gefechten mit vielen Explosionen mehr Performance.

- Checkliste**
- 7,7 GByte Speicherplatz
 - 2,6 GHz Prozessor
 - 768 MByte RAM
 - Shader-2.0-Karte
 - DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT C&C: ALARMSTUFE ROT 3 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			2			3		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	2000+	2600+	3200+	512	768	1.024
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2		
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
GeForce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 2600	
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57				
Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
Phenom					8450	8750	9500	9650	9950
Core 2					E4300	E6300	E6600	D6600	D9550
3 Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

LEGENDE	4 technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig: 1024x768 niedrige bis mittlere Details Schatten und Terrain niedrig	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere bis hohe Details Schatten und Terrain mittel	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details ab GeForce 8800GT, Radeon HD 4850 inklusive AA und AF
---------	-------------------------------------	---	---	--



Die Seeschlachten unterscheiden sich taktisch nicht wesentlich von den Gefechten an Land, sehen dank plastischer Wellen aber fantastisch aus.

Die kenn' ich doch!

Für die real gedrehten Zwischensequenzen hat Electronic Arts eine Menge bekannter Schauspieler verpflichten können.



Die Sowjets Tim Curry (rechts), bekannt aus **The Rocky Horror Picture Show** und **Stephen King's Es**, spielt den russischen Premierminister Cherdenko, Peter Stormare (**Armageddon**, **Prison Break**) seinen Wissenschaftler Gregor Zelinsky.



Die Alliierten **Fluch der Karibik**-Gouverneur Jonathan Pryce (links) spielt Ihren Auftraggeber Robert Bingham. J.K. Simmons (rechts), bekannt aus **Spider-Man**, mimt den US-Präsidenten. Jenny Mc Carthy (Mitte) war Playmate des Jahres 1994.



Das Imperium Kaiser Yoshiro (rechts), Anführer der Japaner, wird von George Takei gespielt, den **Star Trek**-Fans als Hikaru Sulu kennen. Ron Yuan (links), demnächst mit **Fast & Furious** in den Kinos, übernahm die Rolle des Kronprinzen Tatsu.

sich mit getarnten Mirage-Panzern an Feindbasen vorbei, zerstören gut bewachte Monumente oder legen eine gewaltige schwimmende Festung der Japaner in Schutt und Asche. Dabei ist oft Köpfchen sowie der Einsatz von Spezialfähigkeiten gefragt. So müssen Sie in einer Alliierten-Mission (von unerreichbaren Kraftwerken angetriebene) Teslaspulen mit Sonar-Delphinen deaktivieren, damit Ihre zahlenmäßig unterlegenen Hydrofoil-Boote die Verteidigungsanlagen in die Luft jagen können. In einem anderen Fall sollen Sie eine Seeblockade aufrecht erhalten, was jedoch nur funktioniert, wenn Sie die agi-

len Angreifer erst per Cryo-Strahl einfrieren und dann versenken. Dabei stellen die laufend wechselnden Missionsziele Sie nicht nur vor stets neue Herausforderungen, sondern begeistern auch durch ebenso überraschende wie witzige Ideen. Auf der Oster-Insel etwa bekommen Sie es plötzlich mit Rapanui-Statuen zu tun, die laufend feindliche Infanteristen ausspucken. Im ukrainischen Odessa walzen Sie mit einem turmhohen und schwer bewaffneten Riesenroboter durch Feindbasen, und im Finale der Sowjet-Kampagne zerstören Sie das wichtigste Symbol der ... halt! Schließlich wollen wir an dieser Stelle nicht zu viel verraten.

Multiplaying

Die größte und zugleich wichtigste Neuerung ist der Koop-Modus, in dem Sie jede Story-Mission wahlweise mit einem Freund angehen dürfen. Unverständlicherweise funktioniert das nur über das Internet, obwohl die (Team-) Deathmatch-Gefechte auch lokale Netzwerke unterstützen. Trotz dieses technischen Mankos macht das gemeinsame Taktieren eine Menge Spaß. Das liegt erneut am gelungenen Design, das in sämtlichen Missionen auf die Zusammenarbeit zweier Spieler ausgelegt ist. Haben Sie gerade



Bereits die erste Mission der Sowjet-Kampagne zieht Sie dank des hohen Tempos sofort in die Geschichte.

Endlich Koop

Michael Graf: Danke, danke, danke für die Koop-Kampagne! Denn damit wagt sich das bislang eher innovationsfrei-träge C&C endlich an eine unverbrauchte Idee. Klar, die hätte EA besser umsetzen können: Die Missionen sind zu leicht, die KI-Gegner zu dumm. Dafür unterhält der knallige Weltkriegszirkus prächtig. Und nachdem ich die Kampagne gemeinsam mit Daniel bestanden habe, werde ich den Ex-Verbündeten als Nächstes aufs Mehrspieler-Schlachtfeld zerran – und zerschmettern!



micha@gamestar.de

Popcorn-Kino

René Heuser: Alarmstufe Rot 3 ist wie erwartet keine Revolution. Wären nicht die Japaner und der Koop-Modus, könnte man fast von einem Remake sprechen. Die Kampagnen sind serientypisch zwar gradlinig und kurzweilig, dennoch wurde ich sehr gut unterhalten – vor allem dank der vielen bekannten Gast-Stars. Allerdings ist mir das Missionsdesign zu linear und vorhersehbar. Ein paar mehr Überraschungen hätten nicht geschadet.



rene@gamestar.de

keinen Kumpel zur Hand, übernimmt der Computer diesen Part. Damit die Scharmützel auch ohne einen selbstständig denkenden Kollegen einigermaßen koordiniert vorstatten gehen, dürfen Sie der KI Befehle erteilen (siehe Kasten). Während nun jeder C&C-Kenner skeptisch die Augenbraue heben dürfte, können wir Entwarnung geben: Der Computer setzt Ihre Befehle in der Regel akkurat um. So trugen wir unserem Verbündeten in einer USA-Mission auf, sowjetische Kirov-Zeppeline vom Himmel zu holen, während wir uns um die dazugehörigen, in Fußballsta-

dien versteckten Startbahnen kümmerten. Das klappte nicht nur vorzüglich, sondern erweckte auch den Eindruck tatsächlicher Zusammenarbeit. Dennoch stießen wir im Test auf gelegentliche Aussetzer. Beispielsweise baute unser KI-Helfer in einem Fall dutzende U-Boote, obwohl sich der Feind an Land befand. Zudem stören typische C&C-Probleme: Größere Armeen verknäulen sich gern ineinander oder fahren unnötige Umwege, und die stark von Skriptereignissen geführte Gegner-KI greift stets mit derselben Taktik an – zu simpel für Strategie-Profis. Zwar wecken solche Macken so manch nostalgische Erinnerung, und Alarmstufe Rot 3 fühlt sich allein deshalb schon wie ein echtes Command & Conquer an, eine Modernisierung des seit C&C: Generäle stagnierenden KI-Systems ist aber trotzdem mehr als überfällig.

Gut bedient

Auch sonst hat Alarmstufe Rot 3 diverse Patzer seiner direkten Vorgänger übernommen. So hängt die (frei dreh- und zoombare) Kamera erneut zu dicht am Geschehen, und das Reparieren von Gebäuden ist so fummelig wie eh und je. Dank nützlicher Tastenkürzel und des komfortablen Baumenüs haben Sie Ihre Basis und Einheiten dennoch im Griff. Außerdem lässt sich der Fortschritt frei speichern und der Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission in drei Stufen einstellen – klasse. Auch technisch gibt es kaum etwas zu bekräfteln: Vor allem die mehrstufigen Explosionen, grell leuchtenden Laserwaffen und aufwändigen Partikeleffekte lassen selbst einen Hingucker wie Company of Heroes alt aussehen. Zudem haben wir noch nie auf schönerem Wasser Echtzeit-Schlachten geschlagen. Allerdings kann Alarmstufe Rot 3 das Alter seines Grafikerüsts von 2003 nicht immer durch das bunte Feuerwerk kaschieren. In ruhigen Momenten fallen vor allem die teils unzeitgemäßen Bodentexturen sowie die polygonarmen und an Modellbausätze erinnernden Gebäude auf. Dafür ist der Hardware-Hunger des Spiels relativ moderat (siehe Technik-Check) – man braucht also keine japanische Highend-Technik. Es sei denn natürlich, Sie wollen die Welt erobern. **DM**



Mit Hubschraubern, Tesla-Panzern und Bomber-Zeppelinen zerlegen wir einen alliierten Vorposten.

C&C: ALARMSTUFE ROT 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER EA Los Angeles (C&C 3: Kanes Rache, GS 05/08: 85 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
 CA. PREIS 55 Euro
 USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	20 Stunden	GENRE	Strategie
SPAS	Päckende Kampagnen, danach knackige Mehrspieler-Gefechte.	SZENARIO	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
		MASSTAB	lokal <input type="checkbox"/> global <input type="checkbox"/>
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	SPIELSTIL	Aufbau <input type="checkbox"/> Kampf <input type="checkbox"/>
		EINHEITEN	Individuen <input type="checkbox"/> Masse <input type="checkbox"/>
		HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>		
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>		
HILFEN	Mehrstufiges Tutorial, Tooltips		
SPICHERSYSTEM	Kontrollpunkte, freies Speichern		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 768 MB RAM 7,7 GB Festplatte	STANDARD 3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	EAX		
BILDFORMATE	4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPIERSCHUTZ Aktivierung		
TON	Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2), Deathmatch (6), Team-Deathmatch (6)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	EA Online
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Gute Balance, cooler Koop-Modus, aber zu wenig Spielmodi und Optionen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Effekte + das Wasser + stimmige Beleuchtung + polygonarme Kulissen + teils fade Bodentexturen	7 / 10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + wichtige Surround-Kulisse + stimmungsvolle Musik	10 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + nie unfair + keine der Parteien wirklich übermächtig + Schwierigkeitsgrad schwankt + für Profis zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich überdrehtes Szenario + coole Filmsequenzen + bekannte Darsteller + passender Humor + C&C-Flair total	10 / 10
BEDIENUNG	+ Komfort-Funktionen + übersichtliche Symboleiste für Baubefehle + umständliche Reparaturen + Kamera zu dicht am Geschehen	9 / 10
UMFANG	+ drei individuelle Völker + umfangreicher Mehrspieler-Teil + drei Kampagnen ... + ... die aber recht kurz ausfallen	9 / 10
KARTENDESIGN	+ spannende, stets wechselnde Missionsziele + Überraschungen + skurril nachgebaute Original-Schauplätze + teils öde Nebenquests	9 / 10
KI	+ Koop-Kollegen reagieren akkurat auf Befehle + KI wechselt die Taktik nicht + Aussetzer und unlogische Aktionen + Wegfindung	6 / 10
EINHEITEN	+ alle Einheiten sinnvoll + taktische Sekundärfertigkeiten + Schere-Stein-Papier-Prinzip + Superwaffen nicht übermächtig	10 / 10
KAMPAGNE	+ augenzwinkernd und technisch hervorragend inszeniert + motiviert bis zum Schluss + im Grund simple Handlung	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Grandios inszeniert, KI-Macken – ein echtes C&C!

