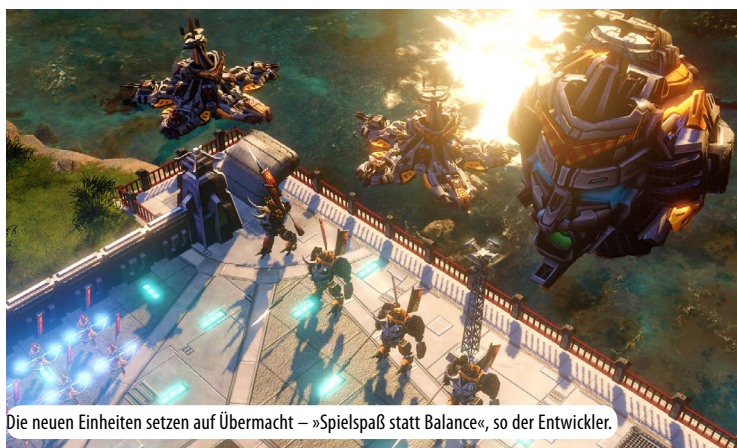




Die neuen Einheiten setzen auf Übermacht – »Spielspaß statt Balance«, so der Entwickler.



Die Tunnelpanzer der Russen buddeln sich hinter die feindlichen Linien.

C&C Alarmstufe Rot 3

Der Aufstand

Das ging schnell: Vier Monate nach dem Hauptprogramm erscheint bereits das Addon. Möglicherweise hätte sich Electronic Arts mehr Zeit nehmen sollen.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5888

Man sieht Amer Ajani die Begeisterung für sein Spiel an. Die Augen des leitenden Produzenten von **Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand** leuchten, als er mit einer Handvoll japanischer Truppen eine komplette Alliierten-Basis einäscher. Wir sitzen daneben und blicken ungläubig auf den Monitor – solche Aktionen waren im Hauptprogramm noch nicht möglich. »Wir haben den neuen Einheiten eine ungeheure Macht verliehen«, erklärt Amer. »Da Der Aufstand auf einen Mehrspielerteil verzichtet, müssen wir uns keine Gedanken über das Balancing machen, sondern können **Alarmstufe Rot 3** komplett auf Spaß trimmen.« Eine Begründung, die auf wackligen Beinen steht. Denn der fehlende Anspruch schließt genau jene Zielgruppe aus, für die Erweiterungspakete eigentlich gedacht sind: die Profis.

Kleine Armeen

Der Aufstand setzt nach dem Finale der Alliierten-Kampagne des Hauptprogramms an und bietet 27 Missionen, neun für jede der drei bisherigen Parteien. Zur Ge-

schichte wollte Electronic Arts bislang nichts verraten. Dafür demonstrierte man uns ein paar der elf neuen Einheiten, etwa den Pacifier der Japaner, einen fliegenden Panzer, der mit Miniguns auf Infanteristen ballert. Besonders abgefahren ist die japanische Giga-Fortress, ein riesiger schwebender Roboterkopf, der mit seinen Laserstrahlen ganze Feindbasen in Sekundenbruchteilen niederreißt. Wie von **Alarmstufe Rot 3** gewohnt besitzt jeder Truppentyp eine nützliche Sekundärfunktion. So verwandelt sich beispielsweise der Pacifier in ein stationäres Geschütz mit enormer Feuerkraft und Reichweite.

Große Heldin

Dann gibt es da noch Yuriko, die japanische Einzelkämpferin, die in **Der Aufstand** eine eigene Mini-Kampagne spendiert bekommt. Ganz auf sich allein gestellt kämpft sich Yuriko in drei Missionen durch Untergrundbasen und darf mit vier Spezialtalenten allerhand Schabernack treiben. So schleudert die kesse Dame auf sie abgefeuerte Kugeln einfach



Eigentlich reicht schon eine dieser fliegenden japanischen Festungen, um den Feind zu zerlegen.

zurück, überredet feindliche Soldaten kurzzeitig zu desertieren oder wirft jedi-mäßig mit Einrichtungsgegenständen um sich. Das alles wirkt sehr cool und bringt Abwechslung ins Spiel. Anders sieht das beim neuen Modus Commander's Challenge aus: Hier schalten wir in Deathmatch-Geplänkel nach und nach 50 Kar-

ten frei, die sich nur durch ihre Startvoraussetzungen (etwa weniger Startkapital oder eingeschränkte Technologien) unterscheiden. Ob das dauerhaft motiviert, zeigt sich im März. Allerdings wird **Der Aufstand** nicht im Handel erhältlich sein, sondern erscheint ausschließlich als kostenpflichtiger Download. **DM**

C&C Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **März 2009**
► Hersteller **EA Los Angeles / EA** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ich verstehe einfach nicht, warum Electronic Arts ein auf Einzelspieler ausgerichtetes Erweiterungspaket nur online vertreibt. Warum die neuen Einheiten so mächtig sind, dass ich die Missionen im Schlaf meistere und warum der im Hauptprogramm so coole Koop-Modus fehlt. Ausprobieren werde ich's wohl trotzdem – immerhin möchte ich wissen, wie die Geschichte von Alarmstufe Rot 3 weitergeht.



danielm@gamestar.de