



Ausgerechnet die erste **Russland-Mission** ist bockschwer.



Hollywood-Star **Malcolm McDowell** spielt den EU-Präsidenten.



Brachiale **Panzer-Rushes** funktionieren nur selten. Wir helfen deshalb mit einem **Magnetstrahl** (links oben) nach. (1280x800, volle Details)

C&C: Alarmstufe Rot 3

Der Aufstand

Das erste Erweiterungspaket schert sich nicht um Spielbalance, sondern ist auf weitgehend taktikfreies Geballer getrimmt. Der Schuss geht nach hinten los.

! Online-Vertrieb

Der **Aufstand** ist am 12. März in Electronic Arts' EA Store sowie dem Online-Portal Gamesload zum Preis von 20 Euro veröffentlicht worden. Am 2. April reicht EA eine Verpackungs-Version nach. Statt eines Datenträgers steckt in der DVD-Box aber nur ein Code, mit dem Sie **Der Aufstand** herunterladen können. Ein Handbuch fehlt. Das 3,4-GByte-Paket lässt sich auf beliebig vielen Rechnern installieren, da das Spiel an ein Benutzerkonto gekoppelt ist.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6035
GameStarTV 20/09
(Premium)

Wir können uns noch gut an unsere Reaktion erinnern, als der leitende Produzent Amer Ajani bei der Präsentation von **Der Aufstand** mit breitem Grinsen verriet: »Das Spiel verzichtet auf einen Mehrspieler-Teil. Wir müssen uns deshalb keine Gedanken über das Balancing machen.« Wir waren – milde ausgedrückt – skeptisch, ob das ohne **Alarmstufe Rot 3** lauffähige Einzelspieler-Addon dadurch überhaupt eine Herausforderung darstellen wür-

de. Eines vorneweg: Das tut es. Electronic Arts ist damit aber weit übers Ziel hinausgeschossen.

Einfrieren

Der Aufstand setzt nach dem Finale der Alliierten-Kampagne des Hauptprogramms an und bietet für jede der drei Fraktionen eine Kampagne. Während sich Russland und Japan die Wunden lecken, entwickelt die ominöse Firma FutureTech im Auftrag der Vereinigten Staaten neue Waffensys-

teme. Klar, dass Laserstrahlen, die ganze Feindverbände einfrieren, im Osten auf wenig Gegenliebe stoßen, weshalb die verkrachten Parteien abermals einen Krieg vom Zaun brechen. Das skurrile Szenario setzt **Der Aufstand** durch technisch hervorragende Zwischensequenzen gewohnt filmreif in Szene. Vor allem die Neuzugänge Malcolm McDowell (**Uhrwerk Orange**) und Jodi Lyn O'Keefe (Gretchen aus **Prison Break**) sorgen für frischen Wind. Schade:

Zwar gewann schon **Alarmstufe Rot 3** keinen Preis für seine Handlung, **Der Aufstand** kommt aber noch dünner und vorhersehbarer daher. Der Grund: Die Russland-Kampagne ist nach vier Missionen vorbei, bei Japan und den Alliierten läuft sogar schon nach drei Aufträgen der Abspann.

Einschüchtern

Ob Sie der dennoch unterhaltensamen Handlung folgen, hängt stark von Ihrer Frustrationsresistenz ab. Denn vor allem die erste der drei Kampagnen schießt in Sachen Schwierigkeitsgrad den Vogel ab. So bekommt es Ihr unterlegener Trupp russischer Fußsoldaten bereits in Mission Nr. 1 nicht nur mit durch Energieschilder geschützten Athena-Fahrzeugen, sondern auch mit den neuen Pacifiern der Alliierten zu tun. Die vierbeinigen Panzer feuern über die halbe Karte und haben Ihre Einheiten bereits dezimiert, noch bevor Sie dem Beschuss überhaupt etwas entgegenzusetzen können – unfair! Das knackige Niveau hebt das Programm mit jedem Auftrag weiter

Eroberung in Runden



In der **Kommandeurs-Herausforderung** schlagen Sie Skirmish-Schärmützel und schalten so nach und nach weitere Missionen frei. Mit jedem Sieg wird Ihre Tech-Stufe erhöht, wodurch Sie Zugriff auf mächtigere Einheiten erhalten. Die **Aufträge** sind ideenreich, aber teilweise sehr schwer.



Selbst die zerstörerische **Giga-Festung** hat gegen **Yuriko** (Mitte) nicht den Hauch einer Chance.



Wird's kritisch, aktivieren wir den **Defcon-Modus**. Der wertet unsere Truppen drastisch auf.

an, richtet sich also nur an nervenstarke Profis. Immerhin: Wer die erste Russland-Mission meistert, schaltet damit auch die Alliierten- und Japan-Kampagnen frei. Die fallen zwar weniger anspruchsvoll aus, sind für Einsteiger aber trotzdem viel zu hart, selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad.

Einäschern

Dass **Der Aufstand** so schwer ist, liegt nicht am taktischen Anspruch (es entfällt sogar die im Hauptprogramm eingeführte Kop-KI), sondern hauptsächlich an gnadenlosen Startbedingungen und Skriptereignissen. Da reißen alliierte X1-Mechs bereits nach wenigen Minuten provisorisch hochgezogene Abwehranlagen ein, eigene Stoßtrupps werden immer wieder durch hinterrücks abgeworfene Feindsoldaten aufgerieben, oder Sie kämpfen mit schwachen Terror-Drohnen gegen besser ausgerüstete und zudem selbstheilende Guardian-Panzer. Dabei wechselt das Programm laufend zwischen den Extremen; unfairen Abschnitten folgen anspruchslöse Gähn-Aufgaben. Kenjis gut befestigte Basis zum Beispiel brauchen Sie gar nicht zu infiltrieren. Stattdessen reicht es, die Gebäude mit Luftangriffen und Superwaffen einzusichern. Derartige Designschnitzer häufen sich: Gleich mehrfach müssen Infiltrationseinheiten bereits erkun-

dete Gebiete erneut säubern, oder Sie schlagen sich mit stur nach Schema F agierenden KI-Gegnern herum, die stets gleich angreifen und zerstörte Gebäude zum x-ten Mal an derselben Stelle hochziehen. Glücklicherweise blüht oft genug die aus **Alarmstufe Rot 3** bekannte Kreativität bei den Aufträgen durch. So müssen wir beispielsweise in einer Alliierten-Mission Shinzos Villa mit Cryo-Coptern und -Legionären einfrieren, um ihn anschließend zu verhaften. Doch der Bursche flieht plötzlich in einem von sechs davonfahrenden Trucks – ein Hüchenspiel. Auch die elf neuen, allesamt übermächtigen Einheiten wie etwa die japanische Giga-Festung machen Laune. Kehrseite der Medaille: Viele der bereits bekannten Truppentypen werden durch die Neuzugänge arbeitslos. Wer einmal die alles zerstörenden Harbinger-Gunships der Alliierten auf den Feind losgelassen hat, kehrt wohl kaum zu den schwächeren Century-Bombern zurück.

Einnehmen

Neben den Kampagnen für Japan, Russland und die Alliierten liefert EA noch einen drei Missionen umfassenden Mini-Feldzug, in dem Sie mit der Elitekämpferin Yuriko Omega durch verwinkelte Untergrundbasen wüten. Yurikos Spezialtalente, mit denen sie Gegenstände durch die Luft wirbelt oder

ganze Räume per Psi-Schrei leer fegt, machen zwar kurzweiligen Spaß, lassen aber jeglichen Anspruch vermissen. Da Sie zudem nur damit beschäftigt sind, von A nach B zu laufen und alles platt zu machen, haken wir Yurikos Gastauftritt als netten, aber letztlich überflüssigen Bonus ab. Anders sieht es beim neuen Modus »Kommandeurs-Herausforderung« aus. Hier schalten Sie durch Siege nach und nach insgesamt 50 Skirmish-Gefechte frei, in denen Sie immer mächtigere Einheiten einsetzen dürfen. Die ide-

enreichen Missionen motivieren zusätzlich. So müssen wir beispielsweise auf einer Insel laufend abstürzenden Satelliten ausweichen oder uns mit einem Gegner herumschlagen, der seine Taktik penetrant auf Abwehrtürme ausrichtet. Unverständlich nur, dass man in den 30 bis 60 Minuten dauernden und teils kniffligen Herausforderungen nicht speichern darf. Aber wer sich schon am knackigen Schwierigkeitsgrad von **Der Aufstand** nicht stört, dürfte sich auch davon nicht abschrecken lassen. **DM**

Eher ein Zustand

Daniel Matschijewsky: Ob unbeabsichtigt oder bewusst, Electronic Arts hat sich bei der Spielbalance kräftig verhalten. Klar macht es Spaß, mit Yuriko ganze Heerscharen zurückzuschlagen oder mit einer Giga-Festung Feindbasen einzubrennen, als Fan will ich aber auch gefordert werden und mich an neuen taktischen Herausforderungen ausprobieren. Stattdessen klatscht mir Der Aufstand bockschwere bis unfaire Missionen hin, in denen kleinste Fehler bestraft werden und Frustration statt strategischem Vorgehen gefragt ist.



danielm@gamestar.de

C&C: AR3: DER AUFSTAND STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Electronic Arts LA (C&C: Alarmstufe Rot 3, GS 12/08: 86 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts **TERMIN (D)** 12.3.2009
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 20 Euro
AUSSTATTUNG Download **USK** ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 2,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	

PROFITIERT VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Kontobindung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Effekte + hübsches Wasser + stimmige Beleuchtung - polygonarme Kulissen - teils fade Bodentexturen	7 /10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + wuchtige Surround-Kulisse - manchmal nervige Musik	9 /10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade - Russland-Kampagne unfair - Yuriko-Kampagne seicht - übermächtige Einheiten	3 /10
ATMOSPHÄRE	+ überdrehtes Szenario + coole Filmsequenzen + bekannte Darsteller + passender Humor - lahmer als das Hauptprogramm	9 /10
BEDIENUNG	+ Komfort-Funktionen + übersichtliche Symbolleiste für Baubefehle - umständliche Reparaturen - Kamera zu dicht	9 /10
UMFANG	+ vier Kampagnen + umfangreicher Herausforderungs-Modus + elf zusätzliche Einheiten - Kampagnen zu schnell vorbei	8 /10
MISSIONSDSIGN	+ Haupt- und Nebenziele + dynamische Schlachtfelder - häufige Design-Macken - wenige Überraschungen	6 /10
KI	- KI wechselt die Taktik nicht - Aussetzer und unlogische Aktionen - nach wie vor schwache Wegfindung	5 /10
EINHEITEN	+ coole neue Einheiten + taktische Sekundärfunktionen - manche Truppentypen werden nun nutzlos	8 /10
KAMPAGNE	+ augenzwinkernd und technisch hervorragend inszeniert + motiviert durchgehend - simpel, kurz und ohne Überraschungen	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** **SOLOSPIELZEIT** 25 Stunden

FAZIT **Späßig, aber bockschwer – nur für Profis!**

72
SPIELSPASS