Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3



Genre
Strategie

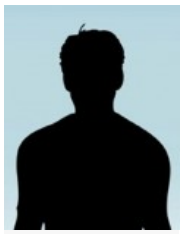
USK
ab 16 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb	Electronic Arts
Erscheinungsjahr	2008.10
Systeme	PC, Playstation 3, Xbox 360
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Klassische Echzeit-Strategie im satirischen Gewand



Spielbeschreibung:
Einstein reist mit einer Zeitmaschine ins Jahr 1924 und tötet Hitler. Der zweite Weltkrieg wie wir ihn kennen findet nicht statt, dafür werden die Westmächte von den Armeen Stalins überfallen. So steht es zumindest in den Geschichtsbüchern von Alarmstufe Rot 1 von 1996. Der Command & Conquer Ableger nahm sich noch nie wirklich ernst. Das erste Command & Conquer ist wohl das Spiel, das maßgeblich zum Durchbruch des Echtzeit-Strategiegenres Mitte der 90er Jahre verholfen hat und Alarmstufe Rot ein Zweig dieser bekannten Spieleserie. "Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3" (im folgenden Alarmstufe Rot 3) setzt die Geschichte nun fort. Diesmal reist ein kleiner Trupp der sich im Untergang befindenden Sowjetunion in die 20er Jahre, beseitigt Einstein und verhindert somit die Entwicklung der Atombombe. Durch die Veränderung des Raum-Zeit-Kontinuums entsteht jedoch neben den Sowjets und den Alliierten eine dritte Supermacht: das Reich der Aufgehenden Sonne. Fortan bekämpfen sich also Russen, Amerikaner und Japaner, jeder gegen jeden.
Die Command & Conquer-Serie steht seit jeher für traditionelle Echzeit-Strategie und auch "Alarmstufe Rot 3" bildet da keine Ausnahme. Das Spielprinzip folgt demnach bewährten Mustern: eine Basis mit Fertigungshallen, Quartieren und Verteidungsanlagen errichten, Ressourcen sammeln, Truppen ausbilden, Fahrzeuge bauen und schließlich die gesammelten Einheiten in die Schlacht zu Land, Luft oder Wasser ziehen lassen. Im Gegensatz zu rundenbasierten Spielen passiert dies alles in Echtzeit.
Hauptmerkmal der Alarmstufe-Rot-Teile ist das überzeichnete,



Gruppenleiter
René Gehrmann
Bürgerzentrum Deutz





Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

selbstironische Szenario und die absichtlich auf B-Movie getrimmten, dabei aber stets professionellen Zwischensequenzen. Eine Neuerung der Serie ist der Koop-Modus. Jede einzelne Mission der drei Kampagnen kann auch über das Internet mit einem Mitspieler absolviert werden.





Pädagogische Beurteilung:
"Alarmstufe Rot 3" bietet dem Genre-Neueinsteiger auf Wunsch ein Tutorial, dass lehrend wie unterhaltsam zugleich ist. In mehreren Etappen werden dem Spieler ebenso einfachste Grundlagen wie Maus- und Kamerabedienung oder die Kontrolle der Einheiten und Gebäude, wie auch fortgeschrittene Taktikmanöver ausführlich erläutert. Dabei verlässt sich das Spiel bereits an dieser Stelle auf seinen allgegenwärtigen Humor und trägt somit gleichzeitig auch zur Aufmerksamkeit bei. Fortgeschrittene Spieler können jedoch direkt in das eigentliche Spiel einsteigen und eine der drei verfügbaren Kampagnen auswählen.

In diesen Kampagnen zeichnet sich eine relativ sanfte Lernkurve ab. Sind die verschiedenen Einsätze zu Beginn noch leicht und spielen sich auf eher kleinen Karten ab, steigt der Schwierigkeitsgrad im weiteren Verlauf parallel zum Können des Spielers an. Dabei stellt sich vor jeder Mission die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, von leicht bis schwer, wodurch der Spieler je nach Erfahrung die Möglichkeit hat, "Alarmstufe Rot 3" an seine eigenen Fähigkeiten anpassen zu können. Dennoch wird ihm gerade in späteren Missionen einiges abverlangt. Ohne Grundzüge strategischen Denkens, guter Auge-Hand-Koordination und vorausschauendes Planen ist selbst die einfachste Stufe nicht zu meistern.

Die komplette Kampagne kann weiterhin von 2 Spielern im Koop-Modus bestritten werden, auch mitten im laufenden Spiel. Dies jedoch ausschließlich über das Internet, nicht im Netzwerk. Der zweite Spieler übernimmt in diesem Fall einen zuvor von der KI gesteuerten Verbündeten. Hier ist Teamgeist und Kommunikationsfähigkeit gefragt, die Spieler müssen Absprachen treffen und Ressourcen untereinander fair handeln, um die einzelnen Missionen erfolgreich beenden zu können.
Weiterhin verfügt "Alarmstufe Rot 3" auch über einen regulären Mehrspieler-Modus per Internet oder LAN, in dem sich bis zu vier Parteien gegenseitig bekriegen können. Eine Suchtgefahr wie z.B. in ähnlich ausgerichteten Spielen wie den Genrekönigen "Warcraft 3" oder "Starcraft" ist bei "Alarmstufe Rot 3" jedoch weniger zu befürchten. Die Command & Conquer-Serie legt eher Wert auf den Einzelspielermodus und dessen Kampagnen. Der Mehrspielerpart ist dementsprechend relativ knapp gehalten und eher als heutzutage notwendige Dreingabe zu verstehen, die nicht dauerhaft motivieren kann.

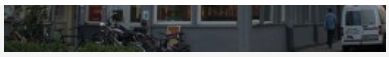
Technisch befindet sich "Alarmstufe Rot 3" auf durchgehend gutem Niveau. Vor allem der Ton trägt viel zur Atmosphäre des Spiels bei. Der rockige Soundtrack rundet das Spielgeschehen passend ab und die Sprecher und Soundeffekte klingen durchweg professionell. Auch grafisch kann der Titel punkten und bietet viel Abwechslungsreichtum. Lediglich die KI ist beizeiten etwas fehleranfällig, was den Gesamteindruck jedoch nicht zu trüben vermag.

Das wesentliche Merkmal von "Alarmstufe Rot 3" ist wohl der Humor und die überdrehte Präsentation. Witz in Spielen hat insgesamt einen eher niedrigen Stellenwert, gerade im Bereich der sich oftmals allzu ernst nehmenden Strategie-Spiele. "Alarmstufe Rot 3" hingegen vermag es einen Großteil seiner Faszination aus ihm zu ziehen und so den Spieler zu motivieren. Schon die Optik der Einheiten weicht vom eher steifen Durchschnitt ab. Hier befehligt der Spieler Kampfbären, Samurai-Roboter oder Spione in James-Bond-Anzügen und löst Bomben aus, die beim Fall "Have a nice day" wünschen. Ebenso werden reale Ereignisse persifliert, wie z.B. der Pearl-Harbor-Angriff oder die Kuba-Krise. Auch die restliche Präsentation des Spiels, allen voran die Realfilm-Zwischensequenzen und Einsatzbefehle samt hohem bewusst eingesetzten B-Movie-Trash-Charakter, setzt diese Linie konsequent fort. Dabei sorgen durch Film und Fernsehen bekannte Schauspieler wie Tim Curry (aus The Rocky Horror Picture Show) oder J.K. Simmons (aus Spider-Man) für einen hohen Image- und Wiedererkennungseffekt, während aufreizend gekleidete Starlets wie Jenny McCarthy, die wohl ohnehin überwiegend männlichen Spieler auf andere Weise beeindrucken. "Alarmstufe Rot 3" lässt kein Klischee aus. Politisch korrekt ist dies alles vielleicht nicht; ob der Humor die Grenze des guten Geschmacks überschreitet, muss jeder Spieler für sich selbst entscheiden. Jugendliche ab 16 Jahren sind jedoch durchaus in der Lage, die satirischen Untertöne zu verstehen und in einen entsprechenden Bezugsrahmen zu setzen.

Fazit:
"Alarmstufe Rot 3" bietet dem Spieler unterhaltsame Echtzeit-Strategie-Kost. Vor allem der Humor weiß zu überzeugen und bildet einen nicht zu unterschätzenden Anreiz. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob dieser nun dümmlich platt oder intelligent satirisch ist. Vielleicht ordnet sich "Alarmstufe Rot 3" ins spannungsreiche Mittelfeld ein, vielleicht ist es aber auch einfach nur nicht lustig. So nichtlustig wie die gleichnamigen Comics von Joscha Sauer, aber die sollen ja angeblich auch lustig sein. Humor bleibt wohl doch eine Geschmacksfrage. Jugendliche ab 16 Jahren können diesen zumindest in entsprechenden Kontext setzen und sich abseits von ihm an einem motivierenden und gut durchdachten Spiel erfreuen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen





Spieletester

Ü16 Bürgerzentrum Deutz

Köln

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen