

## Tempest Rising

## COMMAND &amp; COPY

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic**  
 Entwickler: **Slipgate Ironworks** Termin: **2023**

Auf DVD: Preview-Video

Lieber gut klauen als schlecht selber machen: Dieses Echtzeitstrategiespiel mopst unfassbar frech beim altherwürdigen Command & Conquer. Aber so gut, dass wir das Teil jetzt schon mögen. Von Martin Deppe

Quizfrage: Wer hat in Echtzeitstrategiespielen und Shootern die kürzeste Lebenserwartung? Infanteristen? Panzer? Flugzeuge? Alles falsch. Es sind rote Fässer. Denn wann immer so ein Benzinfass bei Gegnern herumsteht, feuert jeder Spieler gleich darauf. Weil's Munition spart, leicht zu treffen ist und nicht zurückschießt. Und weil es so unglaublich befriedigend ist, wie die Explosion uns die ganze Arbeit abnimmt.

Im Echtzeitstrategiespiel Tempest Rising, das uns THQ Nordic via Discord präsentiert, hat offensichtlich jeder KI-Soldat den Auftrag, möglichst viele rote Fässer ganz nah bei Kameraden, wichtigen Gebäuden und auf Brücken zu stapeln. »We love these chain reactions«, kommentiert unser Präsentator, als er ein ganzes Regiment Fässer in die Luft jagt, und die geliebte Kettenreaktion sprengt gleich noch einen Feindpanzer und jede Menge Infanteristen.

### Global Defense Ini... ähm, Forces!

Das RTS soll eine »Reminiszenz an Command & Conquer« werden – wobei »Reminiszenz« eine riesige Untertreibung ist. Denn die Anleihen sind allgegenwärtig. Allein schon bei der ersten der drei Fraktionen. Die heißt nämlich GDF, und C&C-Kenner kriegen gleich Schnappatmung: »Ey, da sind ja zwei Drittel geklaut!« Richtig, da wurde aus dem Vorbild GDI einfach GDF. Aber das Mopsen geht noch weiter, denn das GD steht auch in Tempest Rising für Global Defense, lediglich das I für Initiative wurde feigenblattartig durch ein F für Forces ersetzt. Und das Tempest im Spielnamen steht für die umkämpfte außerirdische Ressource – aus dem alten grünen Tiberium wurde also das rote, ebenfalls organische Tempest. Wobei das englische Tempest auf Deutsch »Sturm« bedeutet, das Spiel sich also mit »Aufziehender Sturm« übersetzen lässt. Aber jetzt lassen wir mal das Wörterjonglie-



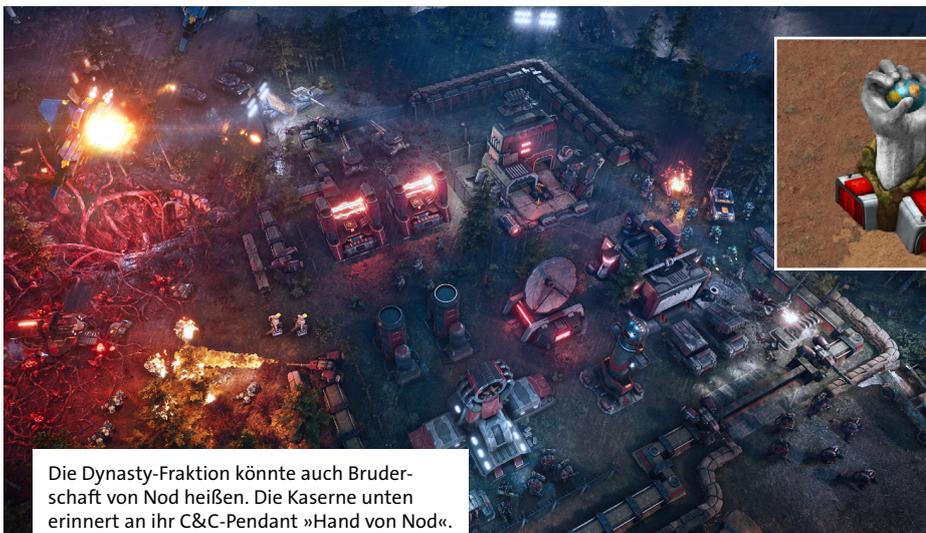


Vor allem die Feuereffekte sehen schick aus. Dynasty setzt im Nahkampf gern Flammenwerferinfanterie und -panzer ein.

ren, sondern schauen genauer auf das Spiel. Das fühlt sich vom Start weg wie ein Command & Conquer an. Wir konnten zwar selbst noch nicht spielen, aber schon die erste vorgeführte Mission zeigt, wo es langgeht: Mit seiner digitalisierten Weltkarte, auf der das nächste Einsatzland erscheint, seiner Computerstimme und der stylischen Benutzeroberfläche erinnert Tempest Rising bereits hier frappierend an das ikonische EVA-Interface aus C&C. Und weil vor jeder Mission atmosphärische Videos mit Protagonisten, Einheiten, Gefechten und Briefings auf den nächsten Einsatz einstimmen, herrscht noch mehr wohliges C&C-Feeling.

### Ernter auf der Flucht

Schon die erste GDF-Mission (die ihr übrigens auf der gamescom spielen könnt) zeigt die Marschrichtung: Tiberium Rising spielt



Die Dynasty-Fraktion könnte auch Bruderschaft von Nod heißen. Die Kaserne unten erinnert an ihr C&C-Pendant »Hand von Nod«.

sich wie ein etwas schnelleres Command & Conquer. Mit einem Minitrupp Sturmgewehrinfanteristen am Fallschirm geht's los, nach ersten Scharmützeln setzt ein weiterer Flieger Scouts ab, die lediglich eine Pistole in der Hand halten. Doch ihre stärkste Waffe schwebt über ihnen: eine Drohne, die mit großer Sichtweite das Gelände aufklärt und Miniraketen abfeuert. Viele Einheiten sollen aktive und passive Fähigkeiten bekommen, zum Beispiel die Sanis. Die tragen einen dicken Schutzschild vor sich und errichten auf Wunsch einen mannshohen, rotierenden Zylinder namens »Healing Tower«, der grünes Heilspray für die Kameraden versprüht.



Die Basen von GDF (links) und Dynasty (rechts) sind nur durch einen Fluss getrennt. In diesem (gestellten!) Shot tobt der Kampf an mehreren Fronten.



Kernige Kommandanten im direkten Vergleich: Links im Tempest Rising, rechts in Command & Conquer.

Der Einsatz sollte anfangs nur der Aufklärung dienen, aber es kommen immer weitere Missionsziele dazu, primäre und optionale. Einen Dynasty-Vorposten zerstören, vier Flugabwehrstellungen knacken, Kraftwerke vernichten. Als unsere Infanteristen samt luftgelandetem Panzer auf eine feindliche Tempest-Förderanlage und ihre kleinen Erntefahrzeuge stoßen, fährt uns die mobile Anlage samt Begleitern glatt davon. Hier verzweigt sich die Mission: Bei der Verfolgung stoßen unsere Kämpfer auf Verbündete, die gerade vom Himmel geschossen wurden und unter Feuer stehen. Sollen wir nach Süden abbiegen und helfen oder weiter gen Westen den Sammlern hinterherjagen?

### Tempest > Holz, Erz, Gold

Dank 4K, Raytracing und Unreal Engine 4 sieht das richtig schick aus, besonders die Feuereffekte mit Funkenregen, Rakenschweif und besagten explodierenden Benzinfässern machen ordentlich was her. Aber auch wenn's nicht knallt und rummt, wirkt Tempest Rising lebendig. Vor allem das Tempest selbst, das sich wie ein rot waberner Blütenteppich über die irdische Fauna ausbreitet und bedrohlich blitzt. Wie damals das Tiberium wischt das begehrte Tempest mit Ressourcenklassikern wie Holz, Stein und Gold den Boden auf, denn die fast glühende Wabermasse ist einfach viel cooler als die fünfhundertste Goldader. Einen zerstörten Vorposten später stellen wir endlich den entkommenen Ernterkonvoi, und während wir die Anlage und die Sammlerfahr-

zeuge unter Beschuss nehmen, trifft unser eigenes Baufahrzeug ein. Wie damals entfaltet sich das Vehikel und wird zum Bauhof, die satt tiefe Computerstimme verkündet: »New Construction Options!« Weiter geht's wie anno 1995: Kraftwerk bauen, Raffinerie errichten, als Standardausstattung ist der Ernter gleich dabei, allerdings dicker und gemächlicher als seine Dynasty-Gegenparts. Während er das benachbarte Tempest-Feld abgrast und so unsere geplante Armee finanziert, errichtet unser Bauhof weitere Klassiker: Kaserne, Silo, Fahrzeugfabrik. Den einzigen Zugang, eine Brücke, sichern wir mit den legendären Sandsäcken – ihr erinnert euch. Noch zwei Gatling-Türme an die Flanken, und der Feind kann kommen!

### Übermut tut selten gut

Der kommt erstmal nur tröpfchenweise, so dass wir euch ein bisschen über die Wegfindungs-KI erzählen können. Die gute Nachricht: Keiner unserer Ernter ist mitten durch Feindbasen gefahren. Die weniger gute: Truppen wirken uns im Verbund momentan noch zu unkoordiniert, denn oft stürmen schnelle Einheiten wie Jeeps und ausgerechnet die Sanitäter übermütig vor und werden weggeschossen. Ja, das Spiel ist noch in einer frühen Version, und KI-Routinen werden im Entwicklungsprozess kontinuierlich verbessert, trotzdem behalten wir das im Auge. So adrett in Formation wie auf den offiziellen, gestellten Screenshots sind die Truppen in der gezeigten Version also nicht. Aber bis zum Release 2023 ist ja Zeit für Feintuning.

Die Beispielmission endet in einem Showdown mit unseren Infanteristen und frisch produzierten Jagdpanzern gegen die letzte Feindbasis in der Region. Ein kleiner, noch unscheinbarer Buttonklick bringt die Entscheidung: Sekunden später wirft ein GDF-Jet eine Bombe auf das Basistor, unsere Armee stößt durch und zerlegt die Verteidiger. Da wir noch keine schweren Einheiten haben, dauert es arg lang, die letzten Gebäude zu zerstören. Aber der Ankündigungs-Trailer zeigt schon, was da an schwerem Gerät kommen wird: dicke Panzer mit Zwillingsschutz (noch so eine Reminiszenz, diesmal an den Mammut-Tank), Flammenwerferpanzer, Artillerie, Mechs in Exoskeletten. Dieses Arsenal kommt mit Flugzeugen und Hubschraubern in zwei Solokampagnen sowie Multiplayer-Schlachten mit Skirmish und Ranked Matchmaking zum Einsatz. Da zittern die roten Fässer jetzt schon! ★



So akkurat formiert marschieren die Truppen (noch) nicht. Allgegenwärtig: die roten Fässer, immer einladend an Gebäuden deponiert.

### MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Mittlerweile habe ich dutzende C&C-Klone kommen und gehen sehen, die krampfhaft ihr Vorbild gelehnet haben, vor allem damals zur RTS-Hochzeit. Da ist mir die freche, aber selbstbewusste und spielspaß-analyisierende Herangehensweise der Tempest-Rising-Macher echt lieber. Denn die bringen die gute alte Atmosphäre sofort rüber: mit Weltkarten-Interface und Videosequenzen, die mich auf den nächsten Einsatz einstimmen. Mit der GDF als Fraktion, die nur den letzten Buchstaben der guten alten GDI austauscht. Und mit dem lebendig-tödlichen Rohstoff namens Tempest, der Fluch und Segen zugleich ist. Klar, ich habe erst eine Mission und ein wenig Drumherum gesehen, aber dieser erste Eindruck lässt mich auf ein neues C&C hoffen, auf das ich seit Ewigkeiten warte. Mir doch egal, wie das Teil dann heißt!

Wie sehr Tempest Rising so viel nostalgisches C&C-Feeling aufkommen lässt, habe ich übrigens beim Schreiben dieser Preview gemerkt: Mindestens achtmal habe ich versehentlich Tiberium statt Tempest getippt. Ich hoffe, ich habe alle erwischt.