

Das Ende der Spekulationen

# COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Invasoren oder Besucher – alles nur eine Frage der Perspektive. Wir liefern erste Fakten zur dritten außerirdischen Kriegspartei und berichten von unseren Erfahrungen mit dem Multiplayer-Modus.

Dieser Mann ist wahnsinnig, fummelt an Nuklearwaffen rum, bezeichnet sich selbst als Messias ... schön, dass wir ihn endlich wiedersehen. Kane, charismatischer Bösewicht der **Command & Conquer**-Spiele, will es im dritten Teil der Echtzeitstrategie-Serie wieder ordentlich krachen lassen. Aber für die finsternen Pläne seiner Terrororganisation Nod benötigt er neue Verbündete. Ebenso skrupellose wie fähige

Generäle, denen er vertrauen kann – Leute wie uns.

Ehrensache, dass wir unserem alten Kumpel helfen. Schließlich können wir bei dieser Gelegenheit erstmals den Multiplayer-Modus von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** ausprobieren. Unterstützung bekommen wir dabei von C&C-Entwicklungsleiter Mike Verdu, der uns nicht nur erklärt, wie wir unseren arroganten Feinden von der GDI am effek-

tivsten den Hintern versohlen, sondern nebenbei auch viele Geheimnisse lüftet: über die Story, die Filmsequenzen und die mysteriöse dritte Fraktion.

## Ohne Strom kein Atom

Geheimnisse müssen erstmal warten, wir haben eine Schlacht zu gewinnen. Und dazu benötigen wir wie in den beiden Vorgängern **Der Tiberium Konflikt** (1995) und **Tiberian Sun** (1999) zum einen Strom, zum

anderen das Mineral Tiberium. Ersteres erhalten wir durch den Bau unseres ersten Kraftwerks, Letzteres mit Hilfe einer Raffinerie und eines Tiberium-Sammlers. Frohe Kunde für alle Serienveteranen: Die Erntemaschine verhält sich schon jetzt erfreulich intelligent und sucht selbstständig den Weg zum nächsten Tiberiumfeld. Binnen einer Minute haben wir so die Rohstoffe für ein weiteres klassisches **Command & Conquer**-Gebäude zusammen: die Hand von Nod. Hier stellen wir einige MG- und Raketenschützen für einen ersten Stoßtrupp zusammen. Macht der Gewohnheit: Anfangs erteilen wir solche Befehle noch im **Warcraft**-Stil – Klick aufs Gebäude, Klick auf die gewünschte Einheit. Doch schon bald stellt sich das alte, vergessene **C&C**-Gefühl wieder ein, und wir nutzen ausschließlich das traditionelle Vertikalmenü am rechten Bildschirmrand. Schließlich können wir so jederzeit Einheiten und Gebäude bestellen, unabhängig davon, wo wir uns gerade auf der Karte befinden.

## Banküberfall

Unser Stoßtrupp begibt sich auf eine erste Erkundungstour und entdeckt eine zerstörte Stadt in der Kartenmitte. Mike Verdu gibt uns den Tipp, dass wir möglichst viele Infanteristen wie in **C&C Generäle** in den Ruinen verschansen sollten. Gute Idee: Wir besetzen ein zerschossenes Hochhaus im Stadtkern, eine rote Flagge auf dem Dach markiert unser neues Eigentum. Keine Sekunde zu früh, denn plötzlich brausen zwei Or-

## SO FUNKTIONIERT DIE STEUERUNG



Im C&C-typischen **Vertikalmenü** ① sehen Sie die Karte, den aktuellen Energie- und Tiberiumbestand sowie Ihre verfügbaren Bau- und Einheitenoptionen. Über die Reiter wechseln Sie zwischen den Gebäude- und Einheitentypen sowie den aktuellen Produktionsketten. Das **Infenster** ② zeigt Stärken, Schwächen, Upgrades, Erfahrungsstufe und Lebensenergie der gewählten Einheit. Über die Icons links daneben aktivieren Sie Spezialfähigkeiten. Über die **Steuerleiste** ③ befehlen Sie generelles Einheitenverhalten wie »Feuer erwidern«. Die **Icons** am Bildschirmrand ④ zeigen die verfügbaren Spezialangriffe, vom Aufklärungssatellit bis zum Ionenstrahl.



Nod attackiert eine GDI-Basis mit Shredder-Tanks und Avataren. Diese Mechs können verbündete Einheiten zerstören, um sich mit deren Waffengattungen aufzurüsten.

ca-Flugzeuge unseres GDI-Gegners heran. Die Raketen unserer verschanzten Soldaten holen die Flieger in Nullkommanichts vom Himmel, ohne Deckung wären unsere Jungs jedoch chancenlos gewesen. Im fertigen Spiel sollen neutrale Gebäude noch weitere Vorteile bringen: Wer eine Bank kontrol-

liert, erhöht sein Tiberium-Einkommen – Besetzer eines Technologiezentrums können dort spezielle Upgrades erforschen. »Unser Ziel ist es, dass möglichst überall auf der Karte etwas passiert, nicht nur in der Nähe der Stützpunkte«, erklärt Mike Verdu. Zumindest in unserem Multiplayer-Match gelingt dies, der

Stadtkern bleibt bis zum Ende der Partie hart umkämpft.

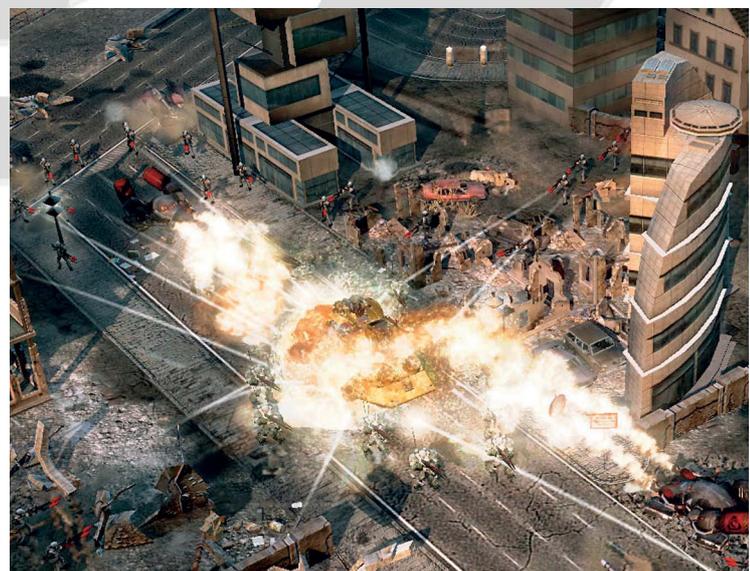
### Tarnen, Täuschen, Nod

Die ständigen Kämpfe in der Kartenmitte fordern viel Aufmerksamkeit. Ideale Voraussetzungen für einen kurzen, aber heftigen Überraschungsangriff auf die Basis unseres Gegners –

eine Spezialität von Nod. Auf Empfehlung von Verdu bauen wir in unserer Fahrzeugfabrik einige Tampanzer und zwei sündteure fledermausgeflügelte Vertigo Bomber auf dem Flugfeld. Beide Einheiten werden erst dann sichtbar, wenn sie das Feuer eröffnen oder von feindlichen Abwehrtürmen entdeckt wer-



Orcas attackieren einen Nod-Stützpunkt. Diese Flugzeuge verfügen nur über einen begrenzten Raketenvorrat und müssen zum Nachladen zum Flughafen zurückkehren.



Ein GDI-Konvoi gerät in einen Hinterhalt der Bruderschaft von Nod. Deren Flammenpanzer sind besonders effektiv gegen Infanterie, haben aber nur eine sehr geringe Reichweite.



Ein erstes Bild von Einheiten der Alien-Fraktion. Die tripod-ähnlichen Riesenroboter heißen **Annihilator** und verschießen ihre Laserstrahlen gleichzeitig in sämtliche Richtungen.

den. Das Flankenmanöver gelingt, wir erspähen eine ungeschützte GDI-Raffinerie, die wir ebenso schnell wie effektiv in sämtliche Einzelteile zerlegen. Dummerweise verschlafen wir im Rausch des Triumphes den Rückzug: Die schwache eigene Panzerung und die Raketen von vier herbeiflitzenden GDI-Buggys werden unseren Traineinheiten zum Verhängnis.

### Erst erschließen, dann schießen

Die abseits gelegene Gegner-Raffinerie und unsere bedenklich schnell schwindenden Rohstoffvorräte erinnern uns schmerzhaft daran, dass wir nur ein einziges Tiberiumfeld

abernten – zu wenig, um in einem längeren Multiplayer-Match zu überleben. Das Erschließen eines neuen Erzvorkommens erfordert deutlich mehr Aufwand als in den Vorgänger. Um Gebäude abseits der Heimatbasis zu errichten, müssen wir nämlich zunächst einen ebenso kostspieligen wie schwach gepanzerten Außenposten bauen. In dessen verflucht knapp bemessenen Umkreis können wir nun eine weitere Raffinerie und einen Shredder-Abwehrturm errichten – schließlich haben wir aus dem Fehler unseres Gegners gelernt. Praktisch: Der Turm wird gleich mit drei Geschützen geliefert, die wir beliebig verteilen dür-

fen, um einen größtmöglichen Radius abzudecken.

### Multifunktions-Roboter

Die Tiberiumförderung läuft wieder auf Hochtouren, jetzt wollen wir die dicken Dinger aufs Schlachtfeld führen. Mike Verdu zeigt auf ein unscheinbares Roboter-Icon – und eine halbe Minute später stampft ein turmhoher Mech aus unserer Fahrzeugfabrik. Der so genannte Avatar verfügt serienmäßig über eine Laserkanone, die zwar relativ wenig Durchschlagskraft, aber dafür eine große Reichweite hat. Die eigentliche Stärke des Avatars liegt jedoch in seiner Flexibilität: Indem wir eigene Einhei-

ten opfern, können wir ihn mit bis zu fünf weiteren Geschützen aufrüsten. Weil wir durch den immer noch andauernden Häuserkampf wissen, dass unser Gegner verstärkt auf Infanterie setzt, verschrotten wir einige Flammenpanzer, deren Flammenwerfer wir im stärker gepanzerten und nun auch vielseitigeren Avatar deutlich besser gebrauchen können.

### Mehr Wumms als Supreme Commander?

Mit dem Bau des Tempels von Nod komplettieren wir die Vorbereitungen für unsere finale Attacke. Denn sobald der Tempel steht, startet die Aufladezeit für den Spezialangriff von Nod:

### FAKTEN ZU DEN FILMSZENEN



- geplanter Umfang: zwischen 60 und 80 Minuten
- bereits bestätigte Schauspieler: Michael Ironside (Starship Troopers), Billy Dee Williams (Lando Calrissian in Das Imperium schlägt zurück), Tricia Helfer (Battlestar Galactica), Joe Kucan (Command & Conquer 1 & 2), Josh Holloway (Lost)
- gedreht wird diesmal auch an realen Schauplätzen
- Budget und Regisseur hält EA noch geheim
- Soundtrack-Komponist ist Steve Jablonsky (Die Insel)
- sämtliche Videos werden in HD-Qualität produziert
- Filmszenen sollen erstmals auch während der Missionen eingesetzt werden und die Geschichte per Fenstereinblendung weiter erzählen



Fahnen markieren **besetzte Gebäude**. Außerdem schauen Gewehre aus den Fenstern.

ein Nuklearschlag. Am unteren Bildschirmrand erscheint nun wie in **C&C Generäle** ein Countdown, der auch unserem Feind von der GDI unmissverständlich klar macht, wann die Stunde schlägt. Dass allein schon dieser Countdown eine mächtige Waffe ist, zeigt die panische Reaktion unseres Gegners: Er wirft den Großteil seiner Einheiten in Richtung des Tempels und vernachlässigt dabei die Verteidigung seiner Basis – eine leichte Beute für unsere Avatare und die aus den Ruinen stürmenden Fußtruppen. Wenige Sekunden vor Ablauf des atomaren Countdowns liegt das letzte GDI-Gebäude in Trümmern, trotz des Sieges sind wir deshalb ein bisschen traurig. Verdu tröstet uns: »Die Effekte für den Nuklearschlag sind eh noch nicht fertig. Unsere Grafiker haben die Atombombe von Supreme Commander gesehen und wollen das noch bei weitem übertreffen.« Dass wir trotz des Sieges nur an der taktischen Oberfläche von **Command & Conquer 3** gekratzt haben, müssen wir in einer zweiten Partie erkennen, in der wir nun mit der GDI in die Schlacht ziehen. Für all unsere Strategien hat unser Gegner aus der C&C-Community den passenden Konter parat. Die besten Szenen unserer Demontage sehen Sie in einem ausführlichen Video auf der DVD.

### Invasion oder nur zu Besuch?

Absolutes Filmverbot herrscht bei der Enthüllung der bislang geheim gehaltenen dritten Kriegspartei. GameStar-Leser

wissen allerdings schon seit unserer Titelstory in der Ausgabe 9/06 Bescheid: Im Kasten »Fakten zur geheimen Fraktion« schlussfolgerten wir damals, dass sich eine »tiberium-affine« außerirdische Rasse in den Konflikt zwischen Nod und der GDI einschaltet – eine Punktlandung, wie Verdu grummelnd zugibt. Ein Trailer zeigt erste Einheiten: Wir sehen insektoide Roboterwesen, die vom Design her stark an den Kinofilm **Krieg der Welten** von Steven Spielberg erinnern. So führen die Aliens tripod-ähnliche Maschinen in die Schlacht, die dank ihrer Krakenarme in alle Richtungen feuern können.

Der Name der dritten Partei? »Das hängt ganz von der Perspektive ab.«, erläutert Verdu. »Die GDI nennt sie ›Invasoren‹, Nod einfach nur ›Besucher‹.« Schon seit Beginn der Menschheit ruhten diese Wesen in einer Stasis in der Nähe des Neptuns. Irgendein besonderes Ereignis weckt sie im Jahr 2047 aus ihrem Tiefschlaf, und sie landen mit ihren Raumschiffen auf der Erde, abschließend in den tiberiumverseuchten Todeszonen. Über ihre genauen Ziele und Motive schweigt sich Verdu aus. Die sollen wir erst erfahren, wenn wir in der dritten Kampagne von **Command & Conquer 3** selbst das Kommando über die Aliens führen. Zuvor müssen wir jedoch sowohl den Feldzug der GDI als auch den von Nod durchgespielt haben.

### Alles anders, bis auf Kane

Die drei Solokampagnen sollen laut Verdu 35 Missionen umfas-



**Höhenunterschiede** sollen sich auf die Reichweite der Waffen auswirken.

sen. Rund 80 Minuten der **C&C**-typischen Realfilmszenen seien bereits im Kasten. Mehr als genug Stoff, um zwischen und auch während der Einsätze eine überraschend tiefgründige Geschichte zu erzählen – so zumindest unser Eindruck nach der Präsentation einiger Videoschnipsel. Zum Beispiel entbrennt innerhalb der GDI ein heftiger Konflikt zwischen deren Chef (gespielt von Billy Dee Williams, u.a. Lando Calrissian in **Das Imperium schlägt zurück**)

und dem kommandoführenden Offizier (Michael Ironside, **Starship Troopers**). Auch Nod ist nicht mehr nur grundsätzlich böse, etwa wenn einem Militär-Analysten (Josh Holloway, **Lost**) plötzlich das schlechte Gewissen plagt. Nur Kane (erneut gespielt von Joe Kucan) bleibt ganz der Alte: wahnsinnig wie eh und je, mit einer besonderen Vorliebe für Atomsprengköpfe und immer noch davon überzeugt, der Messias zu sein – schön, dass wir ihn endlich wiedersehen. **HK**



Die grünen Strahlen zeigen, dass wir das **Railgun**-Upgrade erforscht haben.

## COMMAND & CONQUER 3

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategiespiel  
Termin: März 2007

Entwickler: EA Los Angeles / EA  
Status: zu 80% fertig

**Heiko Klinge:** »Wow, das knallt! In den Multiplayer-Partien von C&C 3 macht mir sogar das Verlieren Spaß. Wenn die halbe Basis in die Luft fliegt und Flammen über den Boden züngeln, lässt die pure Faszination dem Ärger einfach keine Chance. Um so schöner, dass hinter all dem Feuerwerk schon jetzt ein tolles Spiel steckt: GDI und Nod wirken bereits gut ausbalanciert, es geht sofort zur Sache, das Interface schafft den Spagat zwischen traditionellen C&C-Elementen und modernem Bedienungskomfort. Sollten die Solokampagne und die dritte Fraktion ebenso gut funktionieren, wird C&C 3 das erhoffte Meisterwerk.«

**POTENZIAL SEHR GUT**

