

Eine Legende schlägt zurück

COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS

Kane ist wieder da, er sieht besser aus als jemals zuvor und hat viele neue, herrlich fiese Taktiken auf Lager. Wir waren dort, wo sich der bekannteste Bösewicht der Spielegeschichte derzeit auf seine Rückkehr vorbereitet: im Entwicklungsstudio von Electronic Arts Los Angeles.

INHALT

Mega-Preview	26
So entstand die Spielwelt	27
So funktionieren die Superwaffen	28
Zu Besuch bei EA Los Angeles	29
Wichtige GDI-Einheiten	30
Fakten zur geheimen Fraktion	31
Eine GDI-Basis im Detail	32



► DVD:
Video-Inter-
view mit
Spielszenen



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 6212



► AUF DER GAMES
CONVENTION:
Anschauen
ab 12 Jahren

WIESO EIGENTLICH TEIL 3?

**COMMAND
& CONQUER**
TIBERIUM WARS

Command & Conquer 3: Tiberium Wars erzählt nach **Der Tiberium Konflikt** (1995) und **Tiberian Sun** (1999) die dritte Episode vom Kampf zwischen der GDI und Nod.

Warum kennen dann viele **Tiberian Sun** als **Command & Conquer 3**? Weil EA Deutschland den Serienabfolger **Alarmstufe Rot** aus

Marketinggründen hierzulande als **Command & Conquer 2** in die Läden stellte, obwohl dort nicht die GDI gegen Nod, sondern Amerikaner gegen Russen kämpften. Als schließlich **Tiberian Sun** erschien, war deshalb die geläufige Bezeichnung **Command & Conquer 3**, obwohl es sich story-technisch gesehen erst um die zweite Folge des Tiberiumkriegs handelt.



Eine kleine GDI-Armee verschanzt sich in einem **Stadtkern**, Mammutpanzer (rechts) und Pitbull-Buggy (links) bewachen die Zufahrtsstraßen. Infanteristen können Schutz in den Gebäuden suchen.

U nser Weg ins Jahr 2047 dauert knapp 30 Minuten. Er führt durch eine unwirkliche Mischung aus Beton-, Stahl- und Sandwüste, vorbei an Autowracks und Müllbergen, verfolgt von teils grimmigen, teils neugierigen Blicken der bizarr gekleideten Bewohner. Fast könnte man meinen, wir hätten die Schlachtfelder der Zukunft schon erreicht, wären bereits mitten im gnadenlosen Krieg zwischen der GDI und Nod – dabei haben wir uns nur in Los Angeles verlaufen. Dafür sind wir perfekt eingestimmt, als wir endlich das Bürogebäude von Electronic Arts erreichen.

Als weltweit einziges Magazin bekommen wir dort die neueste Version von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** präsentiert, mit der uns Studiochef Mike Verdu (**Schlacht um Mittelamerika 2**) mitten ins Jahr 2047 versetzt.

Waffenruhe? Von wegen!

Warum eigentlich ausgerechnet das Jahr 2047? »Weil genau dann die Geschichte der Solokampagne beginnt, 20 Jahre nach dem letzten C&C-Addon Feuersturm«, erläutert Verdu. Es herrscht eine trügerische Ruhe: Die Global Defense Initiative (GDI), eine Art Nato der Zukunft,

hat eine neue Technologie entwickelt, mit der sie Tiberiumverseuchte Landstriche dekontaminieren kann. Dennoch breitet sich der ebenso energie- wie todbringende Kristall unaufhörlich aus. Die Terrororganisation Nod kämpft mehr mit internen Streitigkeiten als mit GDI – niemand weiß, ob ihr charismatischer Anführer Kane noch lebt. Mike Verdu kann alle Serienfans beruhigen: »Kane erfreut sich bester Gesundheit und heckt bereits herrlich fiese Pläne aus.« Als bedeute das nicht schon genug Verdruss für die GDI, wird sich außerdem eine dritte, derzeit noch geheime Fraktion in den neu entfachten Konflikt einschalten. Wie in den Vorgängern sollen aufwändige Real-film-Videos die Geschichte weiterspinnen. Electronic Arts plant derzeit 45 bis 60 Filmmi-nuten, die in den nächsten Monaten gedreht werden, teils mit eigens gebauten Kulissen.

1 + 1 = 3

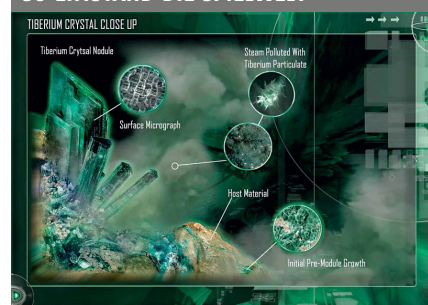
Obwohl **Command & Conquer 3** wie **Warcraft 3** eine durchgehende Story mit nur einem möglichen Ende erzählt, werden Sie wie in den Vorgängern beim Spielstart die GDI- oder die Nod-Kampagne wählen können. Der Trick: Beide Feldzüge folgen zwar grob den gleichen Geschehnissen, je nach GDI- oder Nod-Per-

spektive sollen Sie die jedoch subjektiv gefärbt und entsprechend anders erleben. Und wo bleibt die dritte Fraktion? »Diesen Feldzug schaltet ihr frei, indem ihr sowohl die GDI- als auch die Nod-Kampagne erfolgreich beendet«, erklärt Verdu.

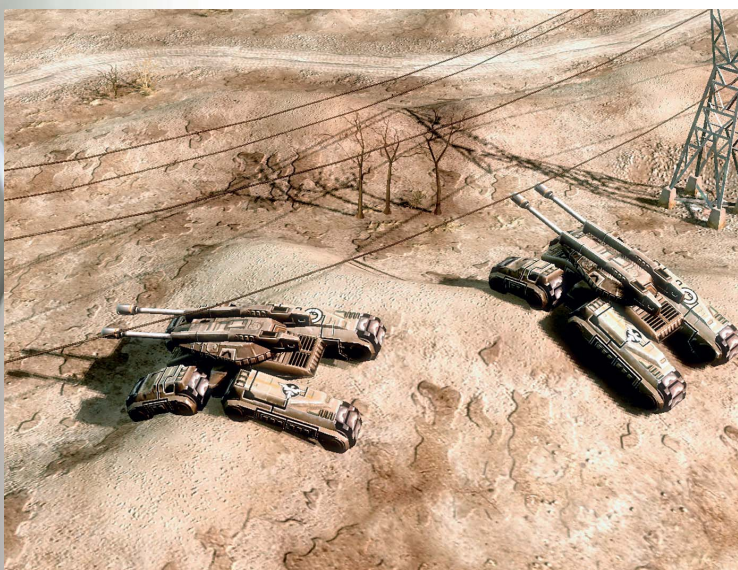
Theater der Kriege

Neben der Story soll vor allem ein neues, flexibles Kampagnenkonzept zum Weiter- und Wiederspielen motivieren. Das Zauberwort heißt »Theater of War«, also Kriegsschauplatz.

SO ENTSTAND DIE SPIELWELT



Sie umfasst mehrere hundert Seiten, weiß die Kalibergröße jeder Spielwaffe, kennt selbst das letzte Geheimnis von Kane: die so genannte **Preproduction-Bibel** zu Command & Conquer 3. Mehrere Monate lang schrieb ein zehnköpfiges EA-Team an dieser Pflichtlektüre für jeden C&C-Entwickler. Wir dürfen einen Blick in das erste Kapitel werfen: In der »Bibel« ist wirklich jedes noch so kleine Detail von Story und Spielwelt aufgeschlüsselt. Die Autoren engagierten sogar Wissenschaftler, um den fiktiven Rohstoff Tiberium analysieren zu lassen – einen Auszug des Ergebnisses sehen Sie oben im Bild.



Grafisches Detail: Die Ketten der **Mammutpanzer** passen sich dem Untergrund an.



Die neuen **Firehawk-Kampffjets** bombardieren ein neutrales Gebäude, um die feindlichen Überreste werden sich die Mammut-Panzer kümmern. Solch einen Luftschlag bestellen Sie in der Funk- & Radarstation.

Dabei handelt es sich um eine geografische Region, zum Beispiel die amerikanische Ostküste. Auch Süddeutschland soll zum Schlachtfeld mutieren. Jeder Kriegsschauplatz bekommt seine eigene strategische Karte, auf der Sie den nächsten Einsatzort wählen und sich so zum Hauptziel vorarbeiten. Ihre Route soll sich dabei auf den Ablauf der Folgemissionen auswirken.

Ein Beispiel: Ihre oberste Aufgabe beim Kriegsschauplatz US-Ostküste in der GDI-Kampagne ist die Befreiung Washingtons. Zur Wahl stehen jedoch erstmal die Erstürmung eines Flugfeldes oder die Eroberung eines Hafens. Wer sich für Ersteres entscheidet, wird im Folgeeinsatz zwar über Luftunterstützung verfügen, muss aber Angriffe von Kriegsschiffen befürchten. Um-

gekehrt verfügen Sie als Hafenbesitzer zwar über eine mächtige Flotte, aber keinerlei Luftwaffe. Allerdings werden Sie sowohl den Hafen als auch das Flugfeld kontrollieren müssen, bevor Sie schließlich die amerikanische Hauptstadt in Angriff nehmen können. »Der Spieler darf nie das Gefühl bekommen, etwas zu verpassen«, begründet Verdu den Vollständigkeitszwang. EA

Los Angeles plant pro Kampagne rund fünf Kriegsschauplätze, unterteilt in jeweils vier bis sechs Missionen. Das klingt nach deutlich mehr Spiel als noch in **Schlacht um Mitteleuropa 2**.

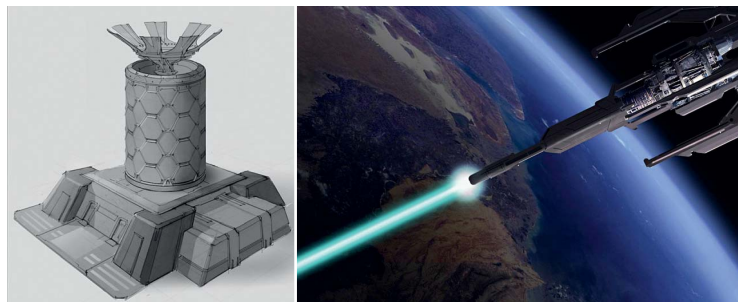
Ab in die Vertikale

Wer Washington erobern will, muss alle Einheiten und Gebäude optimal im Griff haben. Geht das noch mit dem ebenso ei-

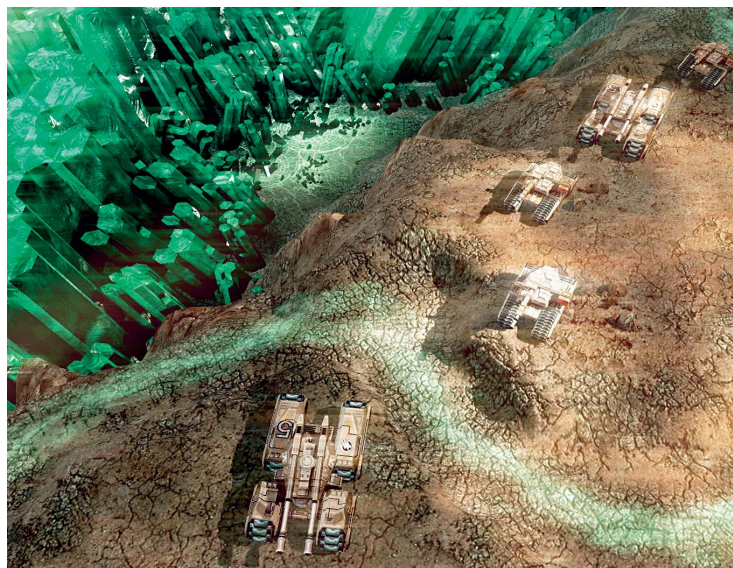
SO FUNKTIONIEREN DIE SUPERWAFFEN

Jede der drei Kriegsparteien bekommt einen eigenen besonders mächtigen Flächenangriff. Zwei davon kennen C&C-Fans aus den vorangegangenen Spielen: die Ionenkanone für die GDI und die Atomrakete der Nod. Deren Einsatz funktioniert genau wie in C&C Generäle. Bevor Sie die Superwaffe einsetzen

können, müssen Sie zunächst ein dazugehöriges, extrem teures Gebäude errichten. Nach einer quälend langen Aufladezeit ist der Spezialangriff feuerbereit. Das Runtertippen dieses Timers sieht auch der Gegner, der nun alles daran setzen wird, das Superwaffen-Gebäude noch rechtzeitig zu zerstören.



Erste Konzeptzeichnungen für das Gebäude und den Einsatz der **GDI-Ionenkanone**.



Das weltweit erste Bild aus der **Roten Zone**: Hier wuchert das Tiberium besonders stark.

ZU BESUCH BEI EA LOS ANGELES

Das **Eingangstor** zum Arbeitsplatz für fast 400 Mitarbeiter. Das Bürogebäude liegt im Stadtteil Marina del Rey, in unmittelbarer Nähe des Flughafens und der Pazifikküste.



Auf den firmeneigenen **Sportplätzen** finden regelmäßig Fußball- und Basketballwettbewerbe statt. Nicht zur Produktverbesserung – die Teams von EA Sports arbeiten im kanadischen Vancouver.



Billardtisch, Spielautomaten, Massage-Sessel: Im **Freizeitraum** amüsieren sich die EA-Mitarbeiter nach Feierabend oder in den Arbeitspausen.

Wirklich jeder **Bürogang** im riesigen Gebäude ist mit Figuren, Merchandising-Artikeln und riesigen Artwork-Postern geschmückt.



Endlich am Ziel: Im **Präsentationsraum** lauscht GameStar-Redakteur Heiko Klinge den Erklärungen von C&C-Entwicklungsleiter Mike Verdu. Auf dem Tisch liegt ein Auszug aus der eigentlich streng geheimen Preproduction-Bibel.

genwilligen wie traditionellen Vertikalmenü? »Es muss«, sagt Verdu, »schließlich ist das ein Teil des typischen Command & Conquer-Spielgefühls. Aber wir wären schön blöd, wenn wir die Genre-Fortschritte der letzten sieben Jahre ignorieren würden!« So soll der Kompromiss funktionieren: Nach wie vor bestellen Sie alle Bauten und Soldaten über ein Menü am rechten Bildschirmrand, unab-

hängig davon, wo Sie sich gerade auf der Karte befinden. Allerdings ändern sich die Menüoptionen, wenn Sie direkt auf der Karte ein Gebäude anklicken – rechts sehen Sie dann alle dazugehörigen Befehle, von der Upgrade-Forschung bis zur Einheitenausbildung. Außerdem dürfen Sie künftig mehrere Gebäude gleichzeitig errichten. Das klappt jedoch nur, wenn Sie Ihren Bauhof mit

kostspieligen Kränen aufrüsten – pro Kran gibt's eine zusätzliche Baumöglichkeit. Und noch ein Bruch mit der Serientradition: Unter dem Vertikalmenü wollen die Entwickler Platz für ein Fenster lassen, das je nach Einheit die entsprechenden Spezialfähigkeiten auflistet.

Spion wider Willen

Spezialfähigkeiten? Ja, richtig gelesen: Während in den direk-

ten Vorgängern die Panzer und Soldaten ähnlich unflexibel waren wie Kanes Weltanschauung, bekommt in **Command & Conquer 3** nahezu jede Einheit trickreiche Manöver spendiert. Ein paar Beispiele aus dem GDI-Repertoire: Das Scharfschützen-Team erledigt nicht nur feindliche Infanterie mit einem Schuss, sondern markiert auch Ziele für Artillerieangriffe. Der Guardian dient zwar in erster Linie als Truppentransporter, verlegt jedoch zusätzlich Minen. Und das Reparaturfahrzeug RIG kann sich sogar in einen kleinen Außenposten verwandeln, samt Flieger-Landepattform und Raketenturm – ideal, um abgelegene Tiberiumfelder zu sichern. Unser Fiesheits-Favorit ist aber ein alter Bekannter: Der Orca verschießt Mini-Sensoren auf Feindfahrzeuge, die daraufhin eine Zeit lang für Sie die Karte aufdecken.

Die Fackeln von Nod

Als erstes Magazin durften wir einen Blick auf einige Nod-Einheiten werfen, die bislang unter Verschluss waren. So verfügen Kanes Armeen jetzt mit dem Vertigo Bomber über eine mächtige Luft-Boden-Einheit, die GDI-Truppenansammlungen in Windeseile von der Karte sprengt. Mit seinem mickrigen Bord-MG hat der Vertigo jedoch keine Chance gegen die Luft-Luft-Raketen des neuen GDI-Jägers Firehawk. Das erstmals konsequente Umsetzen des



Der **Juggernaut-Mech** dient als Artillerie, kann jedoch nicht aus der Bewegung schießen.



Ein **Sammler** bei der Tiberium-Ernte. Er soll sich intelligenter verhalten als seine Vorgänger.



Kampfstarke Zone Trooper verlassen die Kaserne.



Flugzeugträger dienen als Heimat für zwei Flugeinheiten.



Orcas überqueren einen See und hinterlassen dabei grafisch schicke Spuren auf der Wasseroberfläche.

Stein - Schere - Papier - Prinzips zeigt sich auch an der Rückkehr der »Fackel der Erleuchtung« aus dem allerersten **C&C**. Dieser Flammenpanzer brutzelt besonders effektiv gegen Infanterie, ist mit seiner kurzen Angriffreichweite aber ein ideales Opfer für Artillerie. Die Gemeinsamkeit aller Nod-Einheiten: das coole Design mit organischen Formen, schwarzglänzendem Lack und blutrot gefärbten Cockpitfenstern. Kein Vergleich zum eher klobig-konventionellen Look der GDI-Truppen.

Kann die dritte Fraktion das noch toppen? Mike Verdu lässt sich ein paar erste Andeutungen entlocken: »Ihr gesamtes Auftreten vom Look bis zu den Taktiken wird sehr ungewöhnlich sein. Man kann zum Beispiel zwei Einheiten zusammenfügen, um eine neue Waffe zu schaffen.«

Mein Haus, meine Upgrades, mein Atomschlag

Wenn schon die Einheiten mit massig Spezialfähigkeiten protzen, dann dürfen sich auch die Gebäude nicht lumpen lassen. In erster Linie forschen Sie dort natürlich nach Upgrades: Railguns und Composite-Rüstungen für die Infanterie, Mörser für den Pitbull-Buggy, Stratosphären-Düsen für den Firehawk. Atmosphärisches Grafikdetail: Jede neue Technologie wird eingeflogen und soll auch die Optik der entsprechenden Einheit verändern.

Viele Gebäude verfügen zudem über Sonderfunktionen, mit denen Sie das Schlachtenglück entscheidend wenden können. So ordern Sie über die Neuauflage der Funk- & Radarstation drei Varianten an Luftunterstützung: einen Aufklärungs-

trupp Pitbull-Buggys, ein Scharfschützenteam oder ein Flächenbombardement durch eine Staffel Firehawks. Oder Sie bestellen per Uplink-Station einen Schockwellen-Artillerie-schlag aus dem Weltraum. Und wenn's extra viel Wumms braucht, wirft jede Fraktion eine basiseinäschende Superwaffe aufs Schlachtfeld, die ebenfalls an ein Gebäude gekoppelt ist. Die GDI feuert einen Ionenstrahl, Nod eine Atomrakete, und Partei 3 muss sich laut Verdu »noch etwas besonders Gemeines einfallen lassen.«

Kommandant und Kapitän

Flexible Einheiten, flexible Gebäude – was fehlt? Logisch, flexible Schlachtfelder, traditionell eine Stärke der **Command & Conquer**-Serie. So werden Sie erneut Brücken bauen und zerstören

können, jedoch nur an vorgegebenen Stellen. Falls zu viel Wasser im Weg steht, kommen erstmals steuerbare Schiffe ins **C&C**-Spiel: Das Repertoire der GDI umfasst ein Transport-Hovercraft, einen Zerstörer und einen Flugzeugträger. Allerdings bestimmt die jeweilige Mission, welche Pötte zu Wasser gelassen werden – Werften zum Flottenaufrüsten wird es nicht geben.

Neben Flüssen und Seen müssen Sie künftig auch neutrale Gebäude in Ihre Strategie einbeziehen. Soldaten können sich in fast jedem Haus verschanzen – bis ein gezielter Granatwurf und Panzerbeschuss sie wieder herausprengt. Bestimmte Bauten sollen dem jeweiligen Besitzer sogar Sonderfähigkeiten beschere. Wer etwa einen Ionensturm-Generator kontrolliert, kann Windhosen erzeugen und in Richtung Feindbasis blasen.

WICHTIGE GDI-EINHEITEN



Nur der **Sammler** kann den Rohstoff Tiberium ernten. Da er wie in den Vorgängern nicht bewaffnet ist, bleibt er ein beliebtes Angriffsziel für feindliche Erkundungstruppen.



Der neue **Zone Trooper** ist die stärkste Infanterie-Einheit. Ideal für Überraschungsangriffe: Mit seinen Sprungdüsen überquert er Flüsse und erklimmt Plateaus.



Den **Predator** verstehen die Entwickler als Hommage an den GDI-Panzer des ersten Serienteils. Das mittelstarke Kampffahrzeug lässt sich per Upgrade mit Railguns ausrüsten.

Altbekannt, aber mit coolen neuen Fähigkeiten: der **Orca-Flieger**. Er verschießt unbemerkt einen Sensor auf feindliche Einheiten, die nun für Sie die Karte aufdecken.



Der **Mammutpanzer** sieht wieder fast so aus wie im ersten Teil. Mit seinen Railgun-Kanonen zerstört er Feindfahrzeuge, nach einem Raketen-Upgrade auch Gebäude.



Feindliche Infanteristen haben sich in einem Gebäude verschanzi und feuern mit **Raketen** auf die angreifenden Orcas.

Raucht wie Call of Duty 2

Atomexplosionen, zerstörbare Gebäude, Ionenstürme: komplexe Anforderungen an die Grafik-technik. **Command & Conquer 3** wird deshalb eine stark modifizierte Version der Sage-Engine verwenden (**Schlacht um Mittel-erde 2**). Wichtigste Verbesserung: Die Entwickler arbeiten an einem komplett neuen Partikelsystem für Rauch, Explosionen und Effekte.

Was uns Mike Verdu in Los Angeles präsentierte, schlägt zumindest technisch schon jetzt die versammelte Genre-Konkurrenz. Der Rauch wirkt so echt wie in **Call of Duty 2**, das

Wasser sieht in Bewegung besser aus in **Oblivion**, Panzertürme bewegen sich genauso realistisch wie in **Battlefield 2**. Stilistisch hat Electronic Arts jedoch noch Aufholbedarf: Vor allem die eintönige grau-braune Farbgebung der Landschaften und der GDI-Einheiten wirkten ebenso wenig ästhetisch wie übersichtlich, mit Ausnahme der extrem schicken Nod-Einheiten. Auf unsere Kritik hin versicherte Mike Verdu jedoch, dass wir auch in erheblich bunteren Dschungeln und Städten kämpfen werden. An den Bürowänden haben wir zudem hübsche Artworks von der Tiberium-überwucherten Golden Gate

Bridge und von einem ausgetrockneten Meeresboden samt gestrandeter Schiffe gesehen.

Command & Conquer TV

Wer bevorzugt im Internet die Golden Gate Bridge erobern möchte, darf sich auf einen umfangreichen Multiplayer-Modus freuen. Besonders stolz ist Mike Verdu auf den Zuschauermodus, mit dem Sie sich sogar in laufende Partien einschalten können, um die Strategien der besten Ranglistenspieler zu studieren. Dank einer neu entwickelten Online-Plattform sollen Sie in Windeseile die gewünschte Partie finden und mit wenigen Mausclicks ganze Turniere organisieren. **Command & Conquer 3** wird »Voice over IP« unterstützen, so dass Sie den überlegenen Gegner lautstark per Headset beschimpfen können. Dafür wird Mike Verdu bei unserer abschließenden Frage

FAKTEN ZUR GEHEIMEN FRAKTION



Neben GDI und Nod wird in **Command & Conquer 3** eine weitere Kriegspartei das Schlachtfeld stürmen. Infos zur dritten Fraktion hütet EA wie ein Staatsgeheimnis. Wir konnten bei unserem Besuch jedoch einige Fakten sammeln, die das Mysterium ein gutes Stück auflösen:

- 1 Entwicklungschef Mike Verdu zur dritten Partei: »Sie haben eine sehr spezielle Beziehung zu Tiberium und dazu, wie sie es verwenden.«
- 2 Der Schall-Disruptor-Turm eignet sich laut Verdu besonders gegen »Tiberium-affine« Einheiten.
- 3 Auf unsere Kritik am konventionellen GDI-Einheitsdesign erwidert Verdu, dass dafür die Optik der dritten Fraktion sehr ungewöhnlich sein wird.
- 4 Wir sahen einen firmeninternen Trailer, der mit einem Weltallblick auf die Erde und folgenden Worten endete: »Wir dachten, es könnte nicht mehr schlimmer kommen – aber dann kamen sie!«
- 5 Jeder C&C-Veteran weiß: In **Command & Conquer: Tiberian Sun** kämpften GDI und Nod um ein abgestürztes Alien-Raumschiff, unten im Bild. Dessen Herkunft wurde nie geklärt.

Fazit: Ausgehend von diesen Fakten vermuten wir, dass es sich bei der dritten Partei um eine außerirdische Rasse handelt, die Tiberium nicht nur als Rohstoff, sondern auch zum Überleben benötigt.



zum Erscheinungsdatum einsilbig: »Irgendwann 2007. Genauer kann ich noch nicht sagen.« Okay, dann spekulieren wir eben: Nach allem, was wir gesehen haben, scheint **Command & Conquer 3** etwa zur Hälfte fertig zu sein. Wenn alles glatt läuft, dürfen Sie sich demnach spätestens im nächsten Sommer ins Jahr 2047 begeben – und das ganz ohne Verlaufen. **HK**



Der Rauch aus den **Kraftwerken** sieht so täuschend echt aus wie in **Call of Duty 2**.

COMMAND & CONQUER 3

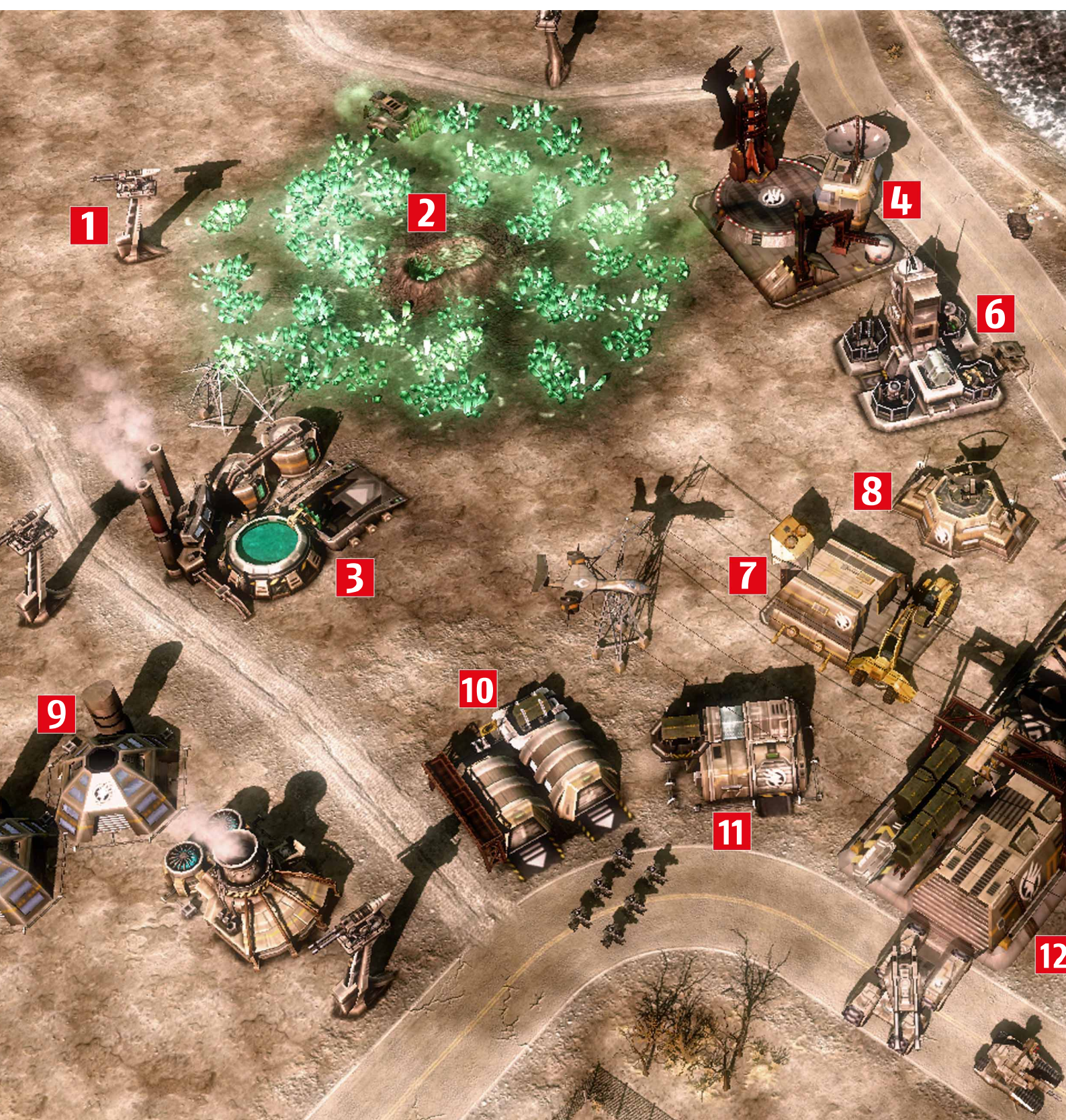
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 2007

Entwickler: EA Los Angeles / EA
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Jede Wette: Kane wird sich im neuen C&C sofort pudelwohl fühlen. Schnell kapierbare Action-Schlachten, Filmsequenzen, Vertikalmenü, coole Einheiten wie Orca oder Flammenpanzer – die Entwickler liefern genau das, was die Serie vor elf Jahren berühmt gemacht hat. Jetzt dem Ganzen nur noch eine Staungrafik sowie die taktische Tiefe eines C&C Generäls verpassen, und fertig ist der Megahit? Die Chancen stehen jedenfalls gut, auch wenn ich mir noch etwas mehr Mut zur Innovation und einen beherzteren Griff zur Farbpalette wünschen würde. Aber bis zur Veröffentlichung hat EA ja noch Zeit für ein paar Überraschungen. Und für die ist Kane ja bekanntlich immer zu haben.«

Workshop für C&C-Architekten

EINE GDI-BASIS IM DETAIL



Viele Upgrades, flexible Funktionen: Der Basisbau erfordert in Command & Conquer 3 deutlich mehr strategische Planung als noch in den Vorgängern. Unser nahezu voll ausgebauter GDI-Stützpunkt zeigt Ihnen schon mal die wichtigsten Gebäudetypen und ihre Einsatzmöglichkeiten.



- 1 Wachturm:** Entdeckt getarnte Einheiten und verteidigt die Basis mit seinem Maschinengewehr effektiv gegen Infanterie. Abwehrtürme gibt es auch in den Varianten Golem-Turm (verschießt Raketen gegen Fahrzeuge) und Schall-Disruptor (gegen Tiberium-affine Einheiten).
- 2 Tiberium-Feld:** Hier erntet der Sammler den wichtigen Rohstoff Tiberium. Ausgehend vom Krater wächst die Ressource nach, allerdings nur sehr langsam. Wer eine große Armee unterhalten will, wird frühzeitig expandieren und neue Felder erschließen müssen.
- 3 Tiberium-Raffinerie:** Dorthin liefert der Sammler das geerntete Tiberium. Erst beim Abladen landet der Rohstoff auf Ihrem Konto. Dementsprechend kurz sollte der Weg vom Tiberium-Feld bis zur Raffinerie sein. Je weiter entfernt von der Basis, desto wichtiger die Verteidigung.
- 4 Raketen-Uplink:** Verfügt über zwei Startrampen. Mit den kostspieligen Raketen können Sie die kampfstarken Zone-Trooper-Soldaten blitzschnell zu einem beliebigen Standort transportieren. Oder Sie attackieren die Feindbasis mit einer Schockwellen-Rakete.
- 5 Flugzeugträger:** Transportiert und repariert bis zu zwei Flugeinheiten. Alle drei Schiffstypen gibt es nur im Solomodus. Die Mission bestimmt dabei die Flottengröße, Schiffe selbst bauen dürfen Sie nicht. Deshalb fehlen im Spiel auch jegliche Marine-Gebäude.
- 6 Arsenal:** Die Entwickler brüten noch über dem finalen Namen dieses Gebäudes. Denn zum einen erforschen Sie hier Infanterie-Upgrades wie die Railgun-Gewehre, zum anderen verfügt das Arsenal über ein Feldkrankenhaus, das automatisch verwundete Soldaten heilt.
- 7 Bauhof:** Aus dem Baufahrzeug wird am gewünschten Standort die Fabrikhalle, in der die Gebäude zusammengesetzt werden. Neu: Diesmal dürfen Sie mehrere Fertigungsaufträge gleichzeitig erteilen, allerdings müssen Sie zuvor entsprechend viele Baukräne gekauft haben.
- 8 Funk- & Radarzentrale:** Erst wenn dieses Gebäude steht und mit Energie versorgt wird, sehen Sie eine Mini-Karte des Schlachtfeldes. Außerdem können Sie hier Luftunterstützung anfordern, vom Flächen-Bombardement bis zur Truppenlieferung.
- 9 Tiberium-Silo:** Die Raffinerie (3) hat nur eine begrenzte Aufnahmekapazität für den Rohstoff Tiberium. Damit überschüssige Kristalle nicht verloren gehen, müssen Sie relativ früh in der Partie weitere Silos bauen — beliebt, weil häufig schutzlose Angriffsziele für den Gegner.
- 10 Kaserne:** Hier bilden Sie sämtliche Infanterie-Einheiten aus. Schwächere Truppen wie die Leichte Infanterie oder der Grenadier betreten gleich in Acht-Mann-Trupps das Schlachtfeld, Spezialisten wie Ingenieur oder Commando bestellen Sie einzeln.
- 11 Technologiezentrum:** Die Quelle aller Fahrzeug-Upgrades, vom Mörser für den Pitbull-Buggy über die Railgun für den Predator bis zu Raketen für den Mammut. Hübsch: Die neue Technik wird per Flieger angeliefert. Jedes Upgrade verändert zudem die Optik des jeweiligen Gefährts.
- 12 Waffenfabrik:** Fertigungshalle für die Fahrzeuge — je dicker das Gefährt, desto länger die Bauzeit. Neu: Wie in C&C Generäle können die Einheiten durch Erfolge auf dem Schlachtfeld bis zu zweimal im Level aufsteigen und so ihre Kampfwerte verbessern.
- 13 Flugfeld:** Ersetzt den Heliport aus dem Vorgänger. Hier bauen und reparieren Sie bis zu vier Flugeinheiten. Vor dem Start des neuen Firehawk-Kampfflugs entscheiden Sie über die Munition: Bomben, Raketen oder eine Kombination aus beiden Waffentypen.
- 14 Kraftwerk:** Erzeugt die zweite C&C-Ressource, Strom. Der Bedarf steigt mit jedem neuen Gebäude — ist das Energieniveau zu niedrig, fällt das Radar aus, und die Einheitenproduktion läuft extrem verlangsamt.