



Kane ist ihr Schicksal

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

Im nächsten Jahr geht der mittlerweile zehn Jahre alte Kampf GDI gegen NOD in die dritte Runde. Wir sind auf der E3 in Los Angeles schon jetzt auf Inspektionsrunde auf den Schlachtfeldern gegangen.

Glatzenalarm! Der NOD-torische Erzschorke Kane plant sein Comeback. Dazu lässt er die komplette Führungsetage seiner Rivalen von der GDI eliminieren und bläst dann zum Großangriff auf die Erde. Die Welt des Jahres 2047 ist in Gefahr. Die einzige Rettung sind Sie – im neuesten Teil der legendären **Command & Conquer**-Reihe. Oder Sie schlagen sich auf Kanes Seite...

Zurück in die Zone

Mit **Dune 2** begründete Westwood 1992 das Echtzeit-Genre, mit **Command & Conquer** definierten sie 1995 die Standards, die noch heute Gültigkeit haben. Unter Leitung des ehemaligen Westwood-Chefs Louis Castle werkelt derzeit das Team von EA Los Angeles an **Command & Conquer: Tiberium Wars**. Anders als in den **Alarmstufe Rot**- und

Generäle-Ablegern steht in **Tiberium Wars** wieder der Konflikt zwischen GDI und NOD im Mittelpunkt. Seit **Tiberian Sun** von 1999 ruhte dieser Kampf, doch jetzt geht's wieder los. Mittlerweile ist in der Spielwelt das Jahr 2047 angebrochen. Die GDI wird durch einen Angriff von Kanes NODs führerlos. Tiberium, der hochgiftige Rohstoff, mit dem alle Einheiten gebaut werden, überzieht die Er-

de. In einigen Bereichen (den so genannten roten Zonen) ist so viel davon, dass dort kaum ein Mensch mehr leben kann. Gerade da verschanzen sich die NOD. Andere Zonen (gelbe und blaue) sind deutlich weniger verseucht. Hier residieren die GDI. Das klingt doch stark nach Weltkartenschlachten! Und genau, wie auch in **Schlacht um Mitteleuropa 2** (das vom selben Team stammt) können Sie auf



Wieder mit von der Partie wird der Mammut-Panzer auf Seiten der GDI sein. Diese Innenstadt ist bewohnbar und liegt in der blauen Zone.



Die GDI zieht Truppen in einer Ruinenstadt zusammen. Links oben: Orca-Schweber.

einer globalen Karte um die Weltherrschaft rangeln. Die ist in jene farbigen Zonen eingeteilt, wobei die Einheiten in den verseuchten Bereichen vom Tiberium geschädigt werden.

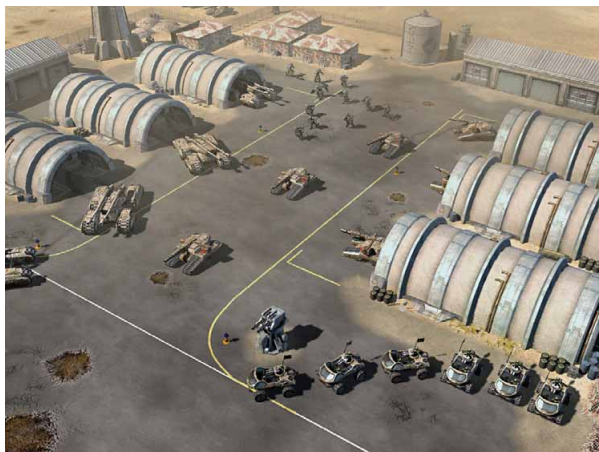
Wer ist der Dritte?

Natürlich gibt es auch eine Storykampagne. Eigentlich sind es drei, in denen jeweils eine der drei Parteien im Mittelpunkt steht. Drei Parteien? Neben NOD und GDI soll erstmals eine dritte Macht ins Spiel kommen. Wer oder was das sein wird, wollte EA nicht verraten. Deutlich auskunftsfreudiger gab man sich in Sachen Einheiten. So wurde auf der E3 ein Demo-Level präsentiert, in dem die berühmten Mammut-Panzer der GDI opulent inszeniert ins Gefecht führen. Orca-Bomber zogen ihre Bahnen am Himmel, zwei Carrier schipperten über den Ozean. Dabei zeigte

sich die 3D-Grafik von ihrer leckeren Seite. Vor allem die Animationen wirkten edel. Die Orcas wirbeln beim Starten Staub auf, zerstörte Gebäude brechen nach Beschuss spektakulär in einander. Und die Ernter (auch die sind wieder mit von der Partie) graben mit ihren Zangen Tiberiumkristalle. Um das alles in Szene zu setzen, wird eine verbesserte Version der ohnehin opulenten **Schlacht um Mittelmeer**-Engine verwendet. Für die Zwischensequenzen will sich das Entwicklerteam aber nicht allein auf Polygone und Texturen verlassen. Wie in den anderen Teilen kommen in den Handlungsszenen echte Schauspieler statt Render-Männlein zum Einsatz.

Schnell und übersichtlich

Spielerisch will man sich auf alte Tugenden verlassen. Sprich: Statt epischer Großschlachten



Camps kann man jederzeit abreißen und an anderer Stelle neu errichten.



Zum ersten Mal gibt es Seestreitkräfte. Die Carrier dienen als mobile Startplattformen.



Die (wie gewohnt) aufrüstbaren Türme dienen zur Verteidigung Ihrer Basis.

sollen schnelle Gefechte im übersichtlichen Terrain stattfinden. Aber natürlich plant EA zahlreiche Neuerungen. So können Sie zwei unterschiedliche Fahrzeuge zu einer Supereinheit kombinieren, die die Fähigkeiten der beiden Vorlagen vereint. Camps sollen mobil sein, damit Sie flexibel auf ausgebeutete Tiberiumfelder reagieren können. Je nachdem, wie stark die Zonen mit Tiberium verseucht sind, kommt es wieder

zu Wettereffekten wie Ionenstürmen, die Ihre Einheiten vollständig vernichten können.

Derzeit befindet sich **Command & Conquer: Tiberium Wars** noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Grafik unterscheidet sich von der in **Schlacht um Mittelmeer 2** kaum, was sich in den nächsten Monaten aber sicherlich ändern dürfte. Als Termin wird vage 2007 angegeben. Wir schätzen: frühestens im Herbst. MIC

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2007

Entwickler: EA Los Angeles / EA
Status: zu 30 % fertig

Mick Schnelle: »Ich liebe die C&C-Reihe fast so sehr wie Warcraft-Serie. Auf den neuen Teil freue ich mich deshalb ganz besonders. Allerdings gab's außer Absichtserklärungen und einem Demolevel noch nicht viel zu sehen. Der sah aber toll aus, so dass ich mir zumindest um die Optik keine Sorgen mache. Mit der aufgebohrten Mittelmeer-Engine kann man ja auch wenig falsch machen. Zu allem anderen wage ich keine Aussage, außer, dass ich gespannt auf eine erste spielbare Version warte – hoffentlich kommt die noch in diesem Jahr.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E154