

ALLE C&C-TITEL IM ÜBERBLICK

Zwischen 1995 und 2003 erschienen 13 Spiele aus dem Command & Conquer-Universum: fünf Teile mit insgesamt sechs Addons und die beiden Genre-Abstecher Sole Survivor und Renegade. Die Reihe teilte sich bereits mit Alarmstufe Rot in zwei parallel laufende Geschichten: In Der Tiberiumkonflikt (Teil 1) und Tiberian Sun (Teil 3) kämpfen die GDI und Bruderschaft von Nod um den wertvollen Rohstoff Tiberium. In Alarmstufe Rot (Teil 2) und Alarmstufe Rot 2 (Teil 4) bekriegen sich die Alliierten mit der Sowjetunion. Generäle (Teil 5) hingegen erfindet ein komplett neues Zukunftsszenario um drei verfeindete Parteien.

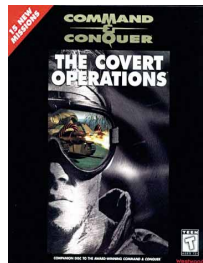
C&C: Der Tiberiumkonflikt (1995)
Echtzeit-Strategie

Als Kommandeur der guten GDI oder fiesen Nod kämpfen Sie um den Rohstoff Tiberium. Schon im ersten Teil gibt es Superwaffen wie die Ionenkanone. Für die Zwischensequenzen standen echte Darsteller vor der Kamera – das gab's zeitgleich nur in Battle Isle 3.



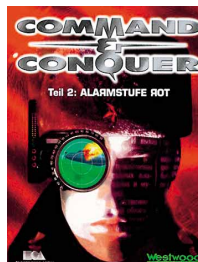
C&C: Der Ausnahmezustand (1996)
Echtzeit-Strategie-Addon

Das Erweiterungspack zu Der Tiberiumkonflikt richtet sich mit seinem harten Schwierigkeitsgrad nur an C&C-Profis. Dafür versorgt Sie das Programm mit zusätzlichen Einheiten wie zum Beispiel dem giftresistenten Infanteristen, der über Tiberium gehen kann.



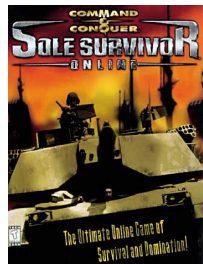
C&C: Alarmstufe Rot (1996)
Echtzeit-Strategie

Albert Einstein reist 1946 in der Zeit zurück und tötet Adolf Hitler. Resultat: Die Sowjetunion überrollt Europa. Wie im ersten Teil absolvieren Sie zwei Kampagnen (Alliierte und Sowjets). Neu dabei: Elitesoldaten wie Tanya sowie mächtig See-Einheiten und U-Boote.



C&C: Sole Survivor (1997)
Echtzeit-Strategie

Das schwarze Schaf der C&C-Serie: Im reinen Online-Ableger treten bis zu 50 Spieler gegeneinander an, dürfen allerdings nur einen kleinen Trupp steuern – der Basisbau fehlt. Durch die mangelhafte Balance verschwindet Sole Survivor schnell in der Versenkung.



C&C: Gegenangriff (1997)
Echtzeit-Strategie-Addon

Das erste Addon zu Alarmstufe Rot bietet für beide Parteien je acht Missionen. Allerdings gibt's Einsatzbesprechungen nur in Textform. 100 neue Multiplayer-Karten sorgen für unzählige durchgespielte Nächte, genau wie der knüppelharte Schwierigkeitsgrad.



C&C: Vergeltungsschlag (1997)
Echtzeit-Strategie-Addon

Vom Erfolg von Gegenangriff beflügelt, reicht Westwood wenig später ein zweites Addon nach. Zehn neue Einheiten wie der mächtige Tesla-Panzer bringen Tiefe ins Spiel. Wie das Vorgänger-Addon versorgt Sie auch Vergeltungsschlag mit 100 Mehrspieler-Karten.



Kriegsgeschichten

COMMAND & CONQUER

Vor mehr als zehn Jahren revolutionierte Westwood ein Genre. Wir blicken zurück auf die erfolgreichste Strategie-Reihe, deren Entwickler und die Höhen und Tiefen von 1995 bis heute.

Eigentlich muss das erste **Command & Conquer** unspielbar erscheinen.

Durch Krümelgrafik in VGA und einer Auflösung von 320 mal 200 Pixeln nahmen die Waffenfabrik oder der Bauhof fast ein Achtel des Bildschirms ein. Mehr als zehn Panzer gleichzeitig zu manövrieren war wegen des kleinen Bildausschnitts kaum drin. Wie soll man da kommandieren, geschweige denn erobern? Die Spieler schafften und liebten es, **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** verkaufte sich weltweit über zehn Millionen Mal – das war einen Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde wert. Immerhin gab es zwei Jahre später auch eine Windows-95-Version mit einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln. Halt, dazwischen kam ja noch Teil 2, **Alarmstufe Rot**. Doch immer schön der Reihe nach.

Debüt in der Wüste

Command & Conquer war bei weitem nicht der erste Hit aus dem Hause Westwood. Bereits sieben Jahre zuvor brachte die Firma aus Las Vegas **Mars Saga** und den Strategie-Rollenspiel-Mix **Battletech** heraus. 1990 folgten **Dragonstrike** und das Rollenspiel **Eye of the Beholder**. Letzteres zog zwei Fortsetzungen nach sich. Im Jahr 1992 schließlich erschuf das Team um die Gründungsväter Brett W. Sperry und Louis Castle das Echtzeit-Strategiegenre: **Dune 2** war das erste Spiel seiner Art, das Ressourcenmanagement, Basisbau und Echtzeitkämpfe sinnvoll miteinander verband. Zwar wagte sich Westwood immer wieder erfolgreich ins Abenteuer-Fach (**Lands of Lore, The Legend of Kyrandia**), parallel setzte sich das Team aber, beflügelt vom **Dune 2**-Erfolg, an die Ausarbeitung des noch jungen Echtzeit-Strategiegenres. Einfachere Bedienung und eine perfekte Präsentation sollten das Ziel sein. 1995 erschien das Ergebnis: **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt**.

Gruppendynamik

Hierzulande gehörte **Der Tiberiumkonflikt** zu den ersten Spielen, die inhaltlich geän-

dert wurden, um einer Indizierung zu entgehen. Aus menschlichen Soldaten wurden Cyborgs, Leichen hinterließen Öllachen statt Blut. Und wussten Sie, dass der Soldat auf der deutschen Packung größer ist als auf der US-Variante, nur um das Gewehr am linken Bildrand zu verdecken? Zwar lösten die Änderungen Fanproteste aus, dem Erfolg von **C&C** taten die aber keinen Abbruch. Denn zum ersten Mal präsentierte sich ein Strategiespiel wie ein Kino-Blockbuster. In Zwischensequenzen standen echte Schauspieler vor computer-generierten Hintergründen und erzählten eine spannende Geschichte um den Kampf zwischen GDI und der Bruderschaft von Nod. Rasante Musik untermalte die Schlachten, hübsche Grafik und abwechslungsreiche Missionen sorgten für Atmosphäre. Die Möglichkeit, Einheiten zu gruppieren und mit Hotkeys blitzschnell in den Kampf zu schicken, ließ die Frage aufkommen, warum man an solche Features nicht schon früher gedacht hat.

Misslungener Balanceakt

1996 erschien neben dem bockschweren Addon **Der Ausnahmezustand** für **Command & Conquer** auch Teil 2 der Reihe, **Alarmstufe Rot**. Statt GDI und Nod bekämpften sich in einem alternativen Verlauf des Zweiten Weltkriegs Alliierte und



Westwoods Abstecher ins Actionfach: C&C Renegade.



Command & Conquer: Alarmstufe Rot bekam 1997 durch SVGA-Grafik eine höhere Auflösung verpasst.

Russen. **Alarmstufe Rot** gilt für viele Fans bis heute als der beste **Command & Conquer**-Teil, wohl weil die Entwickler das Spiel an den richtigen Stellen verfeinert haben. Zum Beispiel gab's neue, coole Einheiten (Tanya!) und spannende »Dungeon«-Missionen, in denen Sie feindliche Bunker erobern mussten. Besonderes Highlight war die 1997 veröffentlichte SVGA-Version, die die Auflösung des Spiels vervierfachte. Wie am Fließband erschienen im selben Jahr auch die beiden gelungenen **Alarmstufe Rot**-Addons **Gegenangriff** und **Vergeltungsschlag** sowie das schwarze Schaf der Serie: **Sole Survivor**. Durch mangelhafte Balance und ein anspruchsloses Spielprinzip geriet der billig produzierte Online-Ableger schnell in Vergessenheit. Westwood ließ sich daraufhin für ein weiteres **Command & Conquer**-Spiel viel Zeit und legte eine zweijährige Pause ein. 1999 schließlich kam **C&C: Tiberian Sun**. Allein in den USA verkaufte sich das Spiel innerhalb eines Monats über 1,5 Millionen Mal. Trotz des immensen Produktionsaufwands (die Zwischensequenzen entstanden in der Wüste Nevadas) blieb Teil 3 hinter den Erwartungen zurück: Vor allem die fehlenden Innovationen, veraltete Technik und die unausgeglichene Balance im Multiplayer-Teil verärgerten viele Fans. Immerhin korrigierte das im Frühjahr 2000 hinterhergeschobene Addon **Feuersturm** die Ungleichheit der Parteien.

Tabu-Thema Terror

Ende 2000 verabschiedete sich die **C&C**-Reihe mit **Alarmstufe Rot 2** vom bisher recht ernsten Image. B-Movie-Darsteller wie Udo Kier (**Blade**) spielten in gewollt lächerlich inszenierten Zwischensequenzen, auf dem Schlachtfeld kamen merkwürdige Fantasiewaffen zum Einsatz. Trotz des ironischen Ansatzes ging das Terrorattentat vom 11. September 2001 auch an **Command**

& **Conquer** nicht spurlos vorbei: Westwood verschob das Addon **Yuris Rache** nach dem Anschlag um mehrere Wochen und veränderte das Packungsdesign; für den ersten Entwurf waren explodierende Hochhäuser geplant gewesen. **C&C Generäle** sollte 2003 gar ein noch härteres Schicksal treffen. Doch zuvor wagten die Entwickler Anfang 2002 mit **C&C Renegade** einen Abstecher ins Actiongenre. Mit Erfolg: Eine zeitlang gehörte der Titel dank ausgefeilter Balance und dem mit **Counterstrike** eingeführten Kampf zweier gegnerischer Teams zum Standardprogramm auf Netzwerk-Partys.

Degradierter General

Der fünfte und bisher letzte Teil der Reihe, **Generäle**, kam nicht mehr von Westwood, sondern von EA Pacific. Westwood wurde kurz zuvor von Electronic Arts gemeinsam mit EA Pacific nach Los Angeles verlagert und zusammengeschlossen. Einige Mitarbeiter wollten jedoch in Las Vegas bleiben und gründeten dort die Firma Petroglyph (**Star Wars: Empire at War**). **C&C Generäle**, das inhaltlich nur noch den Namen mit den Vorgängern gemein hat (weder GDI und Nod noch die Alliierten und Russen tauchen darin auf) wurde hierzulande direkt nach seinem Erscheinen indiziert. Der BPjM war das Szenario zu brisant, und die Globale Befreiungsarmee erinnerte zu stark an islamistische Extremisten. Nach sechs Monaten Zwangspause brachte Electronic Arts die entschärfte deutsche Version auf den Markt, **C&C Generäle**. Wie gewohnt mutierten Soldaten zu Cyborgs, der Selbstmordattentäter der GBA wurde zu einem rollenden Dynamitfass. So hielt sich **Generäle** über drei Monate in den Charts. Auch das kurz darauf erschienene Erweiterungspaket **Die Stunde Null** verkaufte sich blendend. Kein Grund also, bald mit **Command & Conquer** aufzuhören: Ein neuer Serienteil ist in Vorbereitung.

ALLE C&C-TITEL IM ÜBERBLICK



C&C: Tiberian Sun (1999)
Echtzeit-Strategie

Teil 3 der Serie greift den Konflikt zwischen Nod und GDI wieder auf. Abwechslungsreiche Levels und coole Technologien (Basis unsichtbar machen!) sorgen für Spielspaß, üble KI-Patzer und die unausgereifte Balance verärgerten aber viele Fans.

C&C: Feuersturm (2000)
Echtzeit-Strategie-Addon

In je neun Missionen sollen Sie den Supercomputer Cabal entweder bergen oder zerstören. Das Addon zu Tiberian Sun liefert sechs neue Einheiten und verbessert die Balance — in Mehrspielerpartien sind GDI-Generäle ihren Nod-Pendants nun ebenbürtig.

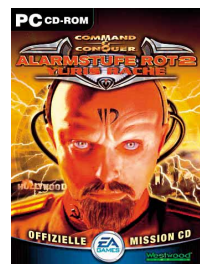


C&C: Alarmstufe Rot 2 (2000)
Echtzeit-Strategie

Der vierte C&C-Teil versetzt Sie erneut in den Krieg zwischen Russland und den USA. Anders als Alarmstufe Rot kommt das Spiel aber deutlich ironischer daher: Die Zwischensequenzen sind gewohnt albern, auf dem Schlachtfeld kämpfen Roboterspinnen und Killerkraken.

C&C: Yuris Rache (2001)
Echtzeit-Strategie-Addon

Erstmals in der Serie führen die Entwickler mit Yuris Armee eine dritte Partei ein. Im Erweiterungspack zu Alarmstufe Rot 2 können Sie die aber nur in Mehrspieler-Partien steuern und beispielsweise mit Magnet-Panzern feindliche Einheiten zu sich her ziehen.



C&C: Renegade (2002)
Ego-Shooter

Statt von oben erleben Sie die C&C-Welt aus der Ego-Perspektive. Statt Armeen in Schlachten zu schicken, ballern Sie selbst los. Besonderes Highlight ist der gelungene Multiplayer-Part, in dem GDI- und Nod-Teams die jeweils andere Basis zerstören müssen.

C&C: Generäle (2003)
Echtzeit-Strategie

Teil 5 verabschiedet sich von GDI, Nod und Tiberium. Dafür feilt er gewaltig am Spielprinzip: Wie in WarCraft 3 sammeln Einheiten Erfahrung. Zudem können Sie Einheiten mit Upgrades verbessern. Mit Generäle findet die C&C-Reihe erstmals den Weg in die dritte Dimension.



C&C: Die Stunde Null (2003)
Echtzeit-Strategie-Addon

Fast schon selbstverständlich, dass das Addon zu Generäle neue Karten, Einheiten und Gebäude liefert. Neu ist jedoch, dass die 15 Missionen eine zusammenhängende Geschichte erzählen und Sie durch neue Optionen etwa die Maustastenbelegung ändern können.

