

Die Kultserie wird realistisch

# C&C Generals



Westwood will's noch mal wissen: Mit echter 3D-Engine und (fast) echten Waffensystemen lebt das bewährte Spielprinzip merklich auf.

**W**eltreiche haben meist eine sehr erfolgreiche Frühphase, danach eine mehr oder weniger lange Herrschaftszeit – und dann degenerieren sie. Rom, vor dessen Legionen einst die Völker erzitterten, macht heute nur noch Autofahrern Angst. Westwood dominierte mit **Command & Conquer** lange Zeit die Echtzeit-Strategie. Doch die Serienteile wurden nicht besser; längst trägt **Age of Empires 2** die Genre-Krone, und der heiß ersehnteste Genre-Vertreter heißt **WarCraft 3**. Jetzt will das fallende Imperium zurückschlagen: EA Pacific programmiert unter der Westwood-Flagge das erste **C&C** mit realistischem Anspruch.

## Extrawaffe General

**C&C Generals** spielt um 2020, es gibt also nur leicht futuristische Waffensysteme. Zu Beginn jeder Mission entscheiden Sie sich für einen von drei Generalen, der ein oder zwei Spezialfähigkeiten, etwa Benzinbomben oder stärkere Panzer, mitbringt. Der Anführer wird wie früher die Extrawaffen à la Ionenkanone eingesetzt. Es gibt drei Parteien im Spiel: die USA (teure Hightech-Waffen), China (massig Infanterie) und die Global Liberation Army. Die GLA nutzt billige, aber effektive Überfall-Einheiten. Langsame Crusader-Panzer der USA können durchaus alt aussehen, wenn sie von raketenbewehrten Trucks umkreist werden.

## Neue Engine

Der technische Abstand von Westwoods Paradeserie zum Rest der Strategiewelt wurde zuletzt immer größer – traurige Pixelsoldaten holperten über triste 2D-Schlachtfelder. Jetzt ist die dritte Dimension erreicht; die Animationen sind flüssig, die Darstellung von Einheiten und Gebäuden zeitgemäß. Türme fallen nun in die der Schussquelle entgegengesetzte Richtung zusammen. Dazu gibt's hübsche Partikeleffekte, etwa den Schweif vorbeidonnender Flugzeuge.

## Einstürzende Levels

Wie bei **C&C** üblich, wird heftig geskriptet – aber das mit größerer Konsequenz als je zuvor. Auf der E3 konnten wir erleben, wie aus einer von uns zerstörten GLA-Basis ein einzelner Raketenrucksack zu einem riesigen Staudamm am linken Kartenende düste (ohne dass wir hätten ein-



So eng wird's in der Regel nur bei Skript-Ereignissen, etwa bei den Im-Spiel-Intros zu jeder Mission.

greifen können). Nach wenigen Treffern bekam der Damm Risse und stürzte kurz darauf effektiv ein. Die Wassermassen ergossen sich über den halben Level, rissen Häuser und Bäume mit sich, zerstörten die Brücke über den vormals harmlosen Fluss. Zwei Minuten später war die Karte dauerhaft zweigeteilt, die Endabrechnung mit der Basis der GLA konnte nur noch per Flugzeug oder Atombombe erfolgen. Ansonsten erinnert das Spielgefühl sehr stark an **C&C**: Viel Papier-Stein-Schere, keine »störenden« Details wie Formationen oder seitlich weniger starke Panzerungen.

Eine echte Neuerung ist für den Multiplayer-Part angekündigt: In einigen speziellen Missionen dürfen Sie mit menschlichen Partnern gegen den PC spielen. **LA**



So sieht C&C Generals außerhalb der Skript-Ereignisse aus – beachten Sie das dreidimensionale Gelände.



Die von der GLA bedrängten Chinesen starten als letzte Rettung eine mächtige Atomrakete.

## C&C Generals

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Termin:** 4. Quartal 2002

**Entwickler:** Westwood  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Jörg Langer:** »Das Real-Szenario macht mich weniger an als das olle Ringen von GDI und Nod. Die Engine finde ich allerdings beeindruckend, sie modernisiert das bewährte Spielsystem auf einen Schlag. Und aufwändigere Skriptereignisse habe ich noch in keinem Echtzeit-Spiel gesehen.«