

General-Mobilmachung

C&C Generals

Endlich befehlen & erobern Sie auch in 3D. Die nächste Generation der Strategie-serie überrascht mit frischer Engine und brandneuer Spielwelt.

Kane widmet sich im Vorruckbestand der Zucht von Tiberium-Tulpen; Yuri, Einstein und Tanya gründen eine Senioren-WG im Alarmstufe Rot-Universum. Vermuten wir zumindest, denn im neuesten Command & Conquer-Strategiespiel bleiben die alten Helden außen vor – C&C Generals hat mit früheren Teilen der Serie thematisch nichts zu tun. Aber weinen Sie den vertrauten Gefilden nicht allzu viele Tränen nach. Mit saftiger 3D-Engine und einem ernsteren Szenario sollen die Generäle schon im nächsten Weihnachtsgeschäft einmarschieren.

Krieg gegen den Terror

Die neue Spielwelt von Generals ist etwa 20 Jahre in der Zukunft angesiedelt. Bei Einheiten und Story gibt es trotz des Zeitsprungs mehr Bezug zu gegenwärtigen Waffen und Konflikten als in der Tiberium-Zeit oder dem flippigen Paralleluniversum von Alarmstufe Rot. Die Achse des Bösen verkörpert jetzt eine terroristische Organisation namens »Global Liberation Army« (GLA), die sich zu-



Im Vergleich zu früheren C&C-Spielen setzt Generals auf realistische Einheiten. Vor allem die Amerikaner haben wiedererkennbares Kriegsgerät wie diesen B-52-Bomber, der über einer detaillierten Stadt seine Fracht ablädt.

nächst mit China anlegt. Der militärische Konflikt weitet sich aus, bis schließlich die USA in Feldzüge rund um den Globus verwickelt werden. Für jede der drei Parteien ist eine Kampagne à zehn Missionen geplant.

General-Wahl

Jede Fraktion hat drei General-Geschmackssorten, zwischen denen Sie zu Beginn einer Mission wählen. Dadurch exerzieren allerdings keine kleinen

Männchen mit vielen Orden und lauter Stimme über den Bildschirm. Dieser Vorgang ähnelt eher dem Aussuchen einer Nation in Age of Empires 2, denn jeder General bewirkt andere Vor- und Nachteile. Auf



Zwei Jets kurven bei ihrer Verfolgungsjagd um die Wolkenkratzer herum.



Invasionstruppen rollen in ein idyllisches Schweizer Städtchen ein.

Seiten der Amerikaner haben Sie zum Beispiel die Wahl zwischen den Schwerpunkten Panzer (Bonus für Land-Fahrzeuge, dafür Flugzeuge teurer), Luftwaffe (erlaubt mehr Fliegertypen, aber Panzer teurer) und Spezial-Einheiten (mehr Infanterie-Experten wie Scharfschütze und Fallschirmspringer, Verteidigungsanlagen teurer).

Untersuchungshaft

Interessant ist das geplante Konzept, Flugzeuge und deren Piloten als eigenständige Einheiten zu behandeln – zumindest bei den Amerikanern. Wird beispielsweise ein US-Jet abgeschossen, kann der Pilot abspringen und sich in Sicherheit bringen. Zu Fuß gibt er einen formidablen Scharfschützen ab und vermag sogar gegnerische Vehikel wie Panzer zu kidnappen. Sie sollen sogar feindliche Einheiten in einem Kriegsgefangenen-Lager internieren können,

laut Electronic Arts an einem »sonnigen Urlaubsort«. Hat da jemand an Vollpension in Guantanamo gedacht?

Aus der Abteilung »Was wir bei Spielen von Blizzard und Ensemble gelernt haben«: Jede Einheit soll sich in unterschiedlichen Kategorien upgraden lassen und über eine Spezialfähigkeit verfügen. Durch Kampferfahrung werden Ihre Einheiten in vier Stufen befördert. Auf Kommunistenfresserin Tanya muss man verzichten, aber pro Fraktion soll es je einen neuen, enorm starken Helden geben.

Rohstoffe raus

Das Zusammenkratzen dubioser Rohstoffe hat bei dem neuen Szenario ausgedient. Stattdessen flitzen Versorgungslaster in Warenlager, die über die Karte verteilt sind. Selbst die traditionelle vertikale C&C-Menüleiste kicken die Designer, die **Generals**-Benutzer-



Der **Brückenzugang** ist nur halbherzig gesichert. Von ein paar Sandsäcken und einem hölzernen Turm lässt sich das Panzer-Pärchen der US-Army nicht bremsen.

führung soll sich am Querformat-Look der Strategiespiel-Konkurrenz orientieren.

Gebäude bauen sich in **Generals** nicht von selber, sondern werden durch Bulldozer-Einheiten errichtet. Dabei gibt es keine Beschränkungen, auf jedem Flecken Land können Sie neue Einrichtungen zusammenmörteln. Doch fernab der Heimatbasis drohen die wenig robusten Bagger – wie einst die Sammler – gegnerischen Verbänden vor die Kanonen zu tuckern.

Es hat sich ausgevoxelt

Wie viel C&C-Flair nach all den gravierenden Änderungen überleben wird, bleibt abzuwarten. Mit einem erleichterten »Na endlich!« kommentieren wir auf jeden Fall das Ende der 2D-Ära. Während zuletzt **Alarmstufe Rot 2** noch die Pixel- und Voxel-Reste der **Tiberian Sun**-Engine auslutschte, bekommt **Generals** einen neuen 3D-Grafikmotor namens »Sa-

ge« spendiert. Der ist der Technologie von **C&C Renegade** entsprungen – beim vertrauten Schräg-von-oben-Blickwinkel lassen sich allerdings weitaus mehr Spezialeffekte hinzubereichern. Dynamische Licht- und Schatten-Berechnung erlaubt den Tageszeiten-Verlauf während einer Mission. Vor allem Luftkämpfe profitieren von der längst fälligen Umstellung auf »echtes« 3D, denn Ihre Flugzeuge müssen zum Beispiel um Hochhäuser herumkurven.

Generals wird nicht in der C&C-Geburtsstätte von Westwood Studios in Las Vegas entwickelt. Der neue Strategie-Sprössling entsteht vielmehr bei den Machern von **Alarmstufe Rot 2** in Electronic Arts' süd-kalifornischem Studio. Fans, die auf eine Fortsetzung der klassischen C&C-Story warten, müssen erst mal Däumchen drehen: In Sachen **Tiberium Twilight** lässt man uns weiterhin im Dunkeln tappen. **HL**

Die drei Parteien von C&C Generals

USA

Charakteristik: Relativ teure, dafür hoch entwickelte Einheiten, überwiegend angelehnt an aktuelle Militär-Technologie.

Spezialitäten: Gefangenenlager (Gehirnwäsche für Gegner), Piloten (retten sich aus abgeschossenen Fliegern und können Panzer kapern), Aurora-Jet (superschneller Jäger und Bomber), Crusader-Panzer (Amphibien-Fahrzeug für jedes Terrain).



Aurora-Jet

China

Charakteristik: Die Masse macht's – billige Infanterie, dafür nicht sonderlich stark. Eher bizarre Einheiten mit SF-Flair.

Spezialitäten: Inferno-Kanone (Mobiler Feuerspucker mit enormer Flammkraft), Propaganda-Zeppelin (macht Bodentruppen schneller und stärker), Hacker (legt gegnerisches Radar und Kommunikation lahm), Seismik-Panzer (Erdbeben erzeugender Gebäude-Killer).



Inferno-Kanone

Global Liberation Army (GLA)

Charakteristik: Skrupellose Fanatiker, die sich nicht um Menschenleben scheren; verwenden zusammengeklautete Gebraucht-Technologien.

Spezialitäten: Wütender Mob (gewalttätiges Demonstranten-Rudel), Technical-Truck (Pick-up-Kleinlastwagen mit angeschraubter Bordkanone), Scud Storm (Billig-Raketen aus Saddam-Restbeständen), Tunnel-Netzwerk (Unterschleup für feige Terroristen).



Technical-Truck

C&C Generals

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Westwood
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Was soll man von einem C&C-Spiel halten, das mit C&C eigentlich nicht viel zu tun hat? Jedenfalls sorgen Szenario- und Engine-Wechsel für überfällige Modernisierungen. Und dem zuständigen Programmiererteam kann man durchaus trauen, denn diesen Jungs verdanken wir das tolle Alarmstufe Rot 2.«