

## Profi-Tipps

# C&C: Renegade

Im Ego-Shooter von Westwood läßt sich die Abschussrate kräftig in die Höhe treiben. Wir verraten, wie das Ihnen am einfachsten gelingt.

**A**ls Nick »Havoc« Parker legen Sie sich im Ego-Shooter Command & Conquer: Renegade fast im Alleingang mit den Schergen des bösen Nod-Generals Kane an. Damit dem GDI-Helden der Kampf für das Gute ein wenig leichter fällt, verrät GameStar Ihnen die besten Tipps und Taktiken für besseres Schießen.

## Allgemeine Taktiken

**FEINDE**  
im Rücken

**TIPP 1:** Sichern Sie sich in Gefechten regelmäßig auch nach hinten ab. Feindliche Helis transportieren Ihnen gerne mal Gegner in den Rücken.

**RADAR**  
im Auge  
behalten

**TIPP 2:** Beim Erkunden von Gebäuden oder Straßen schützt das Radar vor bösen Überraschungen. Hinter Türen oder Hausecken lauernde Gegner sind darin schon sichtbar, noch bevor sie vor Ihre Flinte rennen.

**KAMERADEN**  
nicht beachten

**TIPP 3:** Wenn Sie mit KI-gesteuerten Kameraden kämpfen: Falls deren Überleben für die Mission belanglos ist, dürfen die ruhig – auch durch Ihre Kugeln – ins Gras beißen. Besonders viel Unterstützung bieten die GDI-Bodentruppen Ihnen meist ohnehin nicht.

**Auf lange**  
**SICHT**

**TIPP 4:** Viele Gegner lassen sich ausschalten, bevor sie reagieren können. Überprüfen Sie vorausliegendes Gelände mit Ihrem Scharfschützengewehr; gegen Fahrzeuge, vor allem die Panzer, hilft eine schnelle Salve mit dem sehr weit reichenden Granatwerfer.

**TOTEN**  
**WINKEL**  
ausnutzen

**TIPP 5:** Fahrzeuge feuern erst auf Sie, wenn Sie in das Visier ihrer Bordwaffen geraten sind. Guckt das Vehikel aber nur ein Stück hinter einer Hausecke hervor, können Sie in das hervorstehende Teil gefahrlos Ihre Granaten pumpen, bis das Gefährt hinüber ist.

**ZIELPERSON**  
schützen

**TIPP 6:** Auf Personen, die Sie zu bestimmten Zielen eskortieren sollen (etwa Doktor Mobius), müssen Sie ein wachsames Auge haben. Stürmen Sie voraus, und räumen Sie Gegner aus dem Weg – Ihre Schutzbefohlenen vertragen nur wenige Treffer und erholen sich nicht. Wenn die Lebensenergie zu sehr sinkt, laden Sie einen Spielstand neu und versuchen es noch mal.

**SITZEND**  
in den Kampf

**TIPP 7:** Grundsätzlich sollten Sie jedes verfügbare Vehikel benutzen. Darin sind Sie deutlich besser geschützt und richten mehr Schaden an. Sollte der Feind ein fürs Gelingen der Mission wichtiges Fahrzeug vorzeitig demolieren, liefert das Programm Ihnen unbegrenzt Nachschub.

**Raus aus dem**  
**PANZER**

**TIPP 8:** Schrecken Sie nicht davor zurück, Panzer bei Kämpfen gegen wenige Infanteristen zu verlassen – wenn Sie eine Hand voll Nod-Soldaten mit dem schwer zu manövrierenden Mammut-Tank ausschalten wollen, verlängert das die Schlacht nur unnötig.

**Feinde auf**  
**DÄCHERN**

**TIPP 9:** Achten Sie in Gegenden mit vielen Scharfschützen – etwa dem Dorf – nicht nur hinter Fenstern auf versteckte Feinde. Oft nutzen die Nod-Soldaten nämlich Dachgiebel oder Schornsteine als Deckung.

**REIHENFOLGE**  
beachten

**TIPP 10:** Bei den etwas deftigeren Feuergefechten schalten Sie die Feindesscharen in der richtigen Reihenfolge aus. Zuerst kümmern Sie sich um Geschützstellungen, anschließend sind Panzer oder Buggys dran. Dann geht es den schweren Raketenwerfer-Soldaten an den Kragen, und erst zum Schluss den einfachen MP-Fußsoldaten.

**CHEMIE**  
fernhalten

**TIPP 11:** Lassen Sie Chemie-Soldaten nicht zu nahe an sich herankommen. Deren Waffen saugen dann nämlich besonders kräftig an der Lebensenergie, während sie aus größerer Distanz fast gar keine Bedrohung bedeuten.

**RATIONALER**  
Kampfeinsatz

**TIPP 12:** Setzen Sie keinen übertriebenen Ehrgeiz daran, in jeder Mission alle Aufgaben zu erledigen. Wenn Sie mal ein tertiäres Ziel nicht finden – der Kampf gegen Nod ist zu wichtig, um daran zu scheitern. Außerdem können Sie Renegade ja nochmals durchzocken und haben dann noch ein bisschen zu entdecken.

**HELIS**  
sofort  
abschießen

**TIPP 13:** In größeren Schlachten sollten Sie schnell die feindlichen Helikopter vom Himmel holen. Eine Granate, und Sie ersparen sich den Kampf gegen Infanteristen. Allerdings gibt es einige Kämpfe, in denen Sie zuerst gegnerische Offiziere ausschalten müssen, die sonst ständig neue Hubschrauber anfordern.



**Tipp 13:** Jagen Sie Nachschub-Helis möglichst schnell in die Luft.

**Waffen sofort**  
**NACHLADEN**

**TIPP 14:** Die teils recht großen Magazine Ihrer Waffen verführen zum sorglosen Ballern. Daher gilt: nach jedem Scharmützel sofort nachladen. Nicht ist ärgerlicher, als wenn ein Panzer auftaucht und man erst den Raketenwerfer auffüllen muss.

**Mit**  
**MUNITION**  
haushalten

**TIPP 15:** In einigen Leveln ist Nachschub für die Schnellfeuerwaffen Mangelware. Setzen Sie deshalb immer auch Flammenwerfer und Tiberiumwaffen ein. Gegen einzelne Gegner hilft zur Not auch die Pistole.

**Mehrere**  
**ZUGÄNGE**

**TIPP 16:** Alle Nod-Installationen haben zwei bis drei Zugänge. Die an Hinterfront oder auf dem Dach führen meist schneller zum Ziel. Für maximalen Baller-Spaß kämpft man sich über mehrere Wege rein und raus.

**Vorsicht vor SELBSTSCHUSSANLAGEN!**

**TIPP 17:** Besonders in den höheren Leveln ist das Innere der Nod-Gebäude gespickt mit Selbstschussanlagen. Erledigen Sie vor Betreten neuer Räume zuerst Gegner durch die offene Tür, und sichern Sie dann beim Hineingehen nach oben. Am effektivsten gegen die Nervtöter sind alle Schnellfeuerwaffen; zur Not helfen auch eine Rakete oder der Flammenwerfer.

**WEGE markieren**

**TIPP 18:** In einigen unübersichtlichen Gegenden – etwa Schloss oder Schiff – können Sie den Weg markieren, indem Sie jeden kaputtbaren Gegenstand (Fässer, Computer) zerstören. Dann wissen Sie stets, ob Sie den jeweiligen Gang schon betreten haben.

**MAMMUT-PANZER nutzen**

**TIPP 19:** In Level 9 erhalten Sie zu Anfang nach Ausschalten der Hand von Nod einen Mammut-Panzer. Mit dem lässt sich jedes der übrigen Nod-Gebäude erreichen und ruck, zuck demolieren – auch der Obelisk. Aber Vorsicht: Säubern Sie deren Umfeld erst zu Fuß von Gegnern, sonst ist Ihr Gefährt vorzeitig futsch.



Tipp 19: Der Mammut-Panzer demoliert problemlos alle Nod-Gebäude.

**UFO im Hinterhof**

**TIPP 20:** Im selben Level stoßen Sie hinter dem Tempel auf ein UFO, das für die Mission ohne Bedeutung ist. Falls Sie doch neugierig sind: Den entsprechenden Zutritts-Pass gibt's im Hangar neben dem Flugfeld. Im Inneren warten aber nur ein paar Mutanten sowie ein Stromgewehr.

**Kleine Waffenkunde**

**Maschinenpistole**

**TIPP 21:** Durchschlagkräftiges Kampfgerät, zu dem Sie durchaus auch zum Spielende greifen sollten – und sei es auch nur, um bei den stärkeren Waffen Munition zu sparen.



**Großes MG**

**TIPP 22:** Die beste Allround-Waffe. Insbesondere unter zweibeinigen Gegnern räumen Sie damit ordentlich auf. Funktioniert auch gegen Helikopter gut, nur bei gepanzerten Fahrzeugen richtet das MG kaum Schaden an.



**Flammenwerfer**

**TIPP 23:** Perfekt geeignet, um vor allem in engen Räumen größere Gegnermassen flott zu eliminieren; wirkt gegen Fahrzeuge allerdings überhaupt nicht.



**Chemiewerfer**

**TIPP 24:** Die stärkere Version des Flammenwerfers putzt die Nod'ler noch schneller weg; allerdings besteht die Ge-



**Scharfschützengewehr**

fahr, dass Soldaten sich wegen der Tiberium enthaltenden Brühe in ein Visceroiden-Schleimmonster verwandeln.

**TIPP 25:** Schaltet selbst auf größte Distanz jeden Gegner zuverlässig aus, gegen Fahr- oder Flugzeuge allerdings völlig unbrauchbar.



**Raketenwerfer**

**TIPP 26:** Achten Sie unbedingt darauf, ausreichend Raketen zu haben – und verpulvern Sie die nicht für einfache Gegner. Raketen sind extrem effektiv gegen Vehikel sowie Selbstschussanlagen und schaffen derartige Bedrohungen schnell und zuverlässig aus dem Weg. Diese Waffe räumt bei einigen Gegnern – etwa dem Nod-Tarntank – fast die gesamte Panzerung weg. Für den kleinen Rest langen dann auch ein paar Schuss per Laser-MP.



**Granatwerfer**

**TIPP 27:** Funktioniert ordentlich gegen größere Soldatentruppen, die Sie damit gut aus mittlerer Entfernung aufs Korn nehmen können. Allerdings ist dieses Kampfgerät nicht ganz einfach zu bedienen – wenn Sie Pech haben, jagen Sie sich selbst in die Luft.



**Lasergewehr**

**TIPP 28:** Gutes Allroundgewehr, das auch über größere Distanzen noch präzise arbeitet und ordentlich Schaden anrichtet. Die Schussfrequenz ist allerdings ein wenig zu langsam, um es mit größeren Massen aufzunehmen.



**Laser-Schnellgewehr**

**TIPP 29:** Feuert mit hoher Frequenz und ist deshalb eine der stärksten Waffen gegen Soldaten. Sogar leichte Fahrzeuge können Sie damit schnell und problemlos ausschalten.



**Ionen-Kanone**

**TIPP 30:** Die perfekte Waffe für schwere Ziele, auch Panzer und sogar Gebäude – allerdings dauert es gut drei Sekunden, bis ausreichend Energie für den nächsten Schuss geladen ist.



**Tiberiumgewehr**

**TIPP 31:** Verschießt eine Art Tiberium-Schleim und wirkt damit ausschließlich gegen biologische Gegner. Eine gute weit reichende Waffe – etwas gefährlich, denn in engen Räumen können Sie sich damit verletzen.



**Tiberium-Schnellgewehr**

**TIPP 32:** Feuert kleine Tiberium-Kugeln mit hoher Geschwindigkeit und guter Reichweite. Ist erheblich präziser als das Tiberiumgewehr – und hat ebenfalls den Nachteil, dass der Schütze sich mit etwas Pech Schaden zufügt.



**Stromgewehr**

**TIPP 33:** Die mit Abstand stärkste Waffe, die ein GDI-Offizier in Händen halten kann – jedenfalls, wenn's um Bodentruppen geht. Damit machen Sie auch den kräftigsten Widersacher platt. Allerdings ist der Stromblitz etwas schwierig zu kontrollieren.



VCL / PS