

Beinhartes Actionfest mit Kultappeal

C&C Renegade

Feuer frei im Echtzeit-Universum: Aus der Ego-Perspektive zeigen Sie der hinterhältigen Bruderschaft von Nod, was ein echter Einzelkämpfer ist.



Auf Video-CD:
Video-Special

An der »Duke of York«-Militärakademie London traten Journalisten aus aller Welt an, um Westwoods C&C-Shooter **Renegade** zu begutachten. Darin übernehmen Sie die Rolle des waffenstarrenden Einzelkämpfers Nick »Havoc« Parker, der den durch die Bruderschaft von Nod entführten Wissenschaftler Dr. Moebius befreien muss. Diese Rettungsaktion zieht sich über elf Missionen und beginnt zeitlich mitten im ersten **Command & Conquer**-Teil.

Die Macht des Einzelnen

Laut Produzent Joseph Selinske ist **Renegade** zu 80 Prozent fertig und soll pünktlich zu Weihnachten in den Läden stehen. Hauptsächlich feilen die Entwickler derzeit an der Spielbalance, damit jeder **Renegade** auf seine bevorzugte Art und Weise spielen kann. Sie wollen todesverachtend durch die Levels rennen und alles nieder-

schießen? Oder bevorzugen Sie es, die Welten schleichend zu durchqueren und die Gegner auszutricksen? Beides soll gehen. Um es mit Joseph Selinskes Worten zu sagen: »Spiel, wie du willst – Hauptsache, du erledigst den Job!«

Command & Ruckel

Die uns gezeigte Version hinkt in Sachen Grafik aktuellen Action-Vorreitern wie **Giants** hinterher. Kein Wunder, das Spiel ist seit vier Jahren in der Entwicklung. Den Levels mangelte es häufig an Liebe zum Detail, die Grafik war langsam, und bombastische Effekte waren eher selten. Spielerisch herrscht dafür eitel Sonnenschein: Fast alle in der Gegend herumstehenden Fahrzeuge, vom Tiberium-Sammler bis zum Buggy, können Sie kontrollieren. Außerdem hält die Story noch einige Überraschungen parat, mächtige Zwischen-

und Endgegner sorgen für Abwechslung. Ständig passiert etwas Aufregendes um Sie herum, Wachen plaudern miteinander,

men, aber nicht zu töten sein – er sei für die Story zu wichtig, heißt es. Ob da wohl schon ein **Renegade 2** geplant ist?



Sie können die meisten der herumstehenden Fahrzeuge, wie diesen **Tiberium-Sammler**, auch selbst benutzen und Gegner damit überrollen.

und überall fliegen Dinge in die Luft – was nicht zuletzt den gut 40 Waffen zu verdanken ist.

Zum ersten Mal verzichtet Westwood darauf, die Story in Form von Realfilm-Videos zu erzählen. Stattdessen bekommen Sie geskriptete Sequenzen in der Engine zu sehen. Laut den Entwicklern lag das hauptsächlich daran, dass die Figur Havoc »nicht an einem bestimmten Schauspieler festgemacht werden sollte.« Oberbösewicht Kane wird übrigens zwar vorkom-

Die Mehrspielerfraktion bekommt in **Renegade** auf jeden Fall einiges zu tun: Zwar ist noch nicht endgültig geklärt, ob 16 oder 32 Akteure antreten dürfen, dafür stehen die Spielmodi schon fest. Neben den obligatorischen Deathmatch- und CTF-Varianten sind die Entwickler besonders stolz auf den »C&C-Modus«. Dabei hat jede Partei eine funktionierende Basis und muss die des Gegners möglichst hartnäckig und ausdauernd sabotieren. **PK**



Sie bekämpfen die Gegner (hier **Nod-Soldaten**) wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive.

C&C: Renegade

Genre: 3D-Action **Entwickler:** Westwood
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Paul Kautz: »Ich kann es wirklich kaum erwarten, endlich die finale Version in die Hände zu bekommen. Obwohl **Renegade** grafisch aktuellen Spielen hinterhinkt, scheint das Spiel selbst mit seinem coolen Missionsdesign sehr spaßig zu werden. Könnte mal bitte jemand so freundlich sein und die Entwickler anfeuern?«