

C&C für Einzelkämpfer

c&c Renegade

Gegen Ende dieses Jahres dürfen Sie der Bruderschaft von Nod endlich persönlich zeigen, was eine Harke ist: Command & Conquer in der Action-Variante.

Mit **Command & Conquer** löste Westwood 1996 einen gewaltigen Echtzeitstrategie-Boom aus. Wer das Spiel kennt, erinnert sich vielleicht an die sechste Mission der »Global Defense Initiative« (GDI): Dabei kontrollierte man einen extrem kampfstarken Elitesoldaten, der nicht nur jede Menge C 4 zum Sprengen dabei hatte. Er konnte auch hervorragend mit dem Scharfschützengewehr umgehen. Dieser Rambo-Verschnitt namens Nick »Havoc« Parker ist nun die Hauptperson des ersten Taktik-Shooters im **Command & Conquer**-Universum.

Kampf ums Tiberium

Die Geschichte beginnt etwa zur Mitte des ersten **C&C**-Teils: Dr. Moebius, brillanter Wissenschaftler in Diensten der GDI, wurde von der Bruderschaft von Nod entführt. Mit seinem Wissen über Tiberium wollen die Fanatiker einen Super-Soldaten züchten. Aufgabe des Spielers ist es, diesen Plan zu verhindern. Anders als in den bisherigen Teilen werden Sie sich nicht mehr um Basenbau oder Ressourcen vorräte kümmern müssen. Vielmehr sollen Sie aus der Schulter-



Schleichen Sie zum Erfolg: Noch ahnen die Wachen nicht, dass Sie sich schwer bewaffnet von hinten nähern.

oder Ego-Perspektive heraus möglichst viele Nod-Schergen eliminieren, Gebäude infiltrieren oder sprengen: Ob M16 mit Granatwerfer oder Tiberiumgas-Kanone, die verzweigten Missionen werden nicht mit Worten erledigt. Herumstehende Fahrzeuge sollen Sie nach Belieben ka-

pern und benutzen können, inklusive physikalisch korrekter Fahreigenschaften.

Grafikfreuden

Gewaltige Innen- und Außenareale dürften bei **C&C**-Kernern für Wiedersehensfreude sorgen: Bekannte Gebäude und Fahrzeuge wie Tiberium-Sammler, Orca-Helikopter oder die Hand von Nod wurden ins Spiel integriert. Viel Mühe gibt sich Westwood auch mit der KI:

So sollen die Feindesscharen nicht im Rudel heranstürmen, sondern Sie taktisch und koordiniert in die Falle locken.

Originelle Multiplayer-Modi wie »Capture the Moebius« dürften für Laune sorgen: Befreien Sie den Doktor aus dem feindlichen Lager, und beschützen Sie ihn so lange wie möglich in Ihrem eigenen. Außerdem werden Sie Fahrzeuge gemeinsam mit anderen Spielern benutzen können. **PK**



Interessante Details wie das **Mündungsfeuer** am Nod-Panzer sind aus der zuschaltbaren Ego-Perspektive noch deutlicher zu erkennen.

Command & Conquer: Renegade

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

Paul Kautz: »So langsam nimmt das Phantom Renegade Gestalt an; besonders die vielfältigen Multiplayermodi könnten echte Knaller werden. Ich bin wirklich gespannt, ob es Westwood schafft, sowohl Strategen als auch Shooter-Spieler mit diesem Titel zu vereinen.«