

Duell der Echtzeit-Giganten

C&C 3 **GEGEN**

Auf Demo-CD:
Video-Duell
C&C 3 gegen
AoE 2



Auf Bonus-CD:
Mega-Video
C&C 3
C&C 3: GDI-Intro
C&C 3: Nod-Intro



Im Tips-Teil:
Die 30 besten
Tips & Taktiken
zu C&C 3

Das am sehnsüchtigsten erwartete PC-Spiel ist endlich erschienen. **Exklusiv bei GameStar finden Sie diesen Monat den Direktver- von Command&Conquer 3 und Age of Empires 2.**

Obwohl Sie **Command & Conquer 3** seit kurzem kaufen können, finden Sie in dieser GameStar-Ausgabe »nur« einen Vorabtest. Westwood weigerte sich, deutschen Magazinen rechtzeitig vor Redaktionsschluß eine Testversion zukommen zu lassen – als ob die Firma Angst vor den Wertungen hätte. Statt dessen lud Distributor Electronic Arts uns und die anderen Spielemagazine zu einem zweitägigen Event ein, wo wir unter Aufsicht die

finale Version spielen konnten. Da wir in nur zwei Tagen und unter solchen Umständen nicht zu einem objektiven, finalen Urteil kommen konnten, verzichteten wir im folgenden Vorabtest auf die Wertung. Trotzdem können Sie die magischen Spielspaß-Prozente bereits erfahren: Gleich nach Heftschluß flog Strategie-Experte Jörg Langer in die USA, um vom Erstverkaufstag (in den USA: 24.8.1999) an **C&C 3** mit unserem US-Korresponden-

ten Heinrich Lenhardt ausgiebig zu spielen. Eine weitere Version wurde per Super-Eilkurier nach Deutschland geschickt, wo sich Martin Deppe darüber hermachte. Auf diese Weise können wir Ihnen nun, da Sie dieses Heft lesen, unsere finale Wertung mitteilen: Entweder per Internet auf einer geheimen Seite von www.GameStar.de oder per Telefon-Hotline. Mehr dazu im Kasten rechts.

Sehr viel weniger Probleme bereitete der exklusive Vorab-

Inhalt

1. Story, Parteien	88
2. Missionen	90
3. Schlachtfeld	92
4. Einheiten	94
5. Kämpfe	96
6. Gebäude	98
7. Wirtschaftssystem	100
8. Bedienung	102
9. Technik, Fazit	104
Interview mit Brett Sperry	108

AoE 2

nen, doch der größte Verfolger steht schon bereit.

gleich zwischen den offiziellen Vorab-Testversionen

test von **Age of Empires 2**. Microsoft stellte uns mit Einverständnis von Ensemble Studios eine weit fortgeschrittene Version zur Verfügung. Auch hier gibt es allerdings keine Wertung, da sich das Spiel aus Feintuning-Gründen auf Ende September verschiebt. Trotzdem können wir Ihnen auf diese Weise schon jetzt den direkten Vergleich zwischen den beiden wichtigsten Strategiespielen dieses Jahres bieten. Im folgenden finden Sie auf neun Doppel-

seiten alles Wissenswerte – links zu **C&C 3** und rechts zu **AoE 2**. Ob Sie erst einen Artikel am Stück lesen, oder zwischen beiden Spielen springen, ist egal. Ein Fazit am Ende jeder Seite faßt zusammen, ob es in dieser Kategorie einen (knappen) Sieger gibt. Dabei heißt ein »Minus« aber nicht, daß das Spiel in diesem Punkt schlecht ist – beide Programme bewegen sich auf sehr hohem Niveau. **LA**

Hier gibt's die C&C 3-Wertung

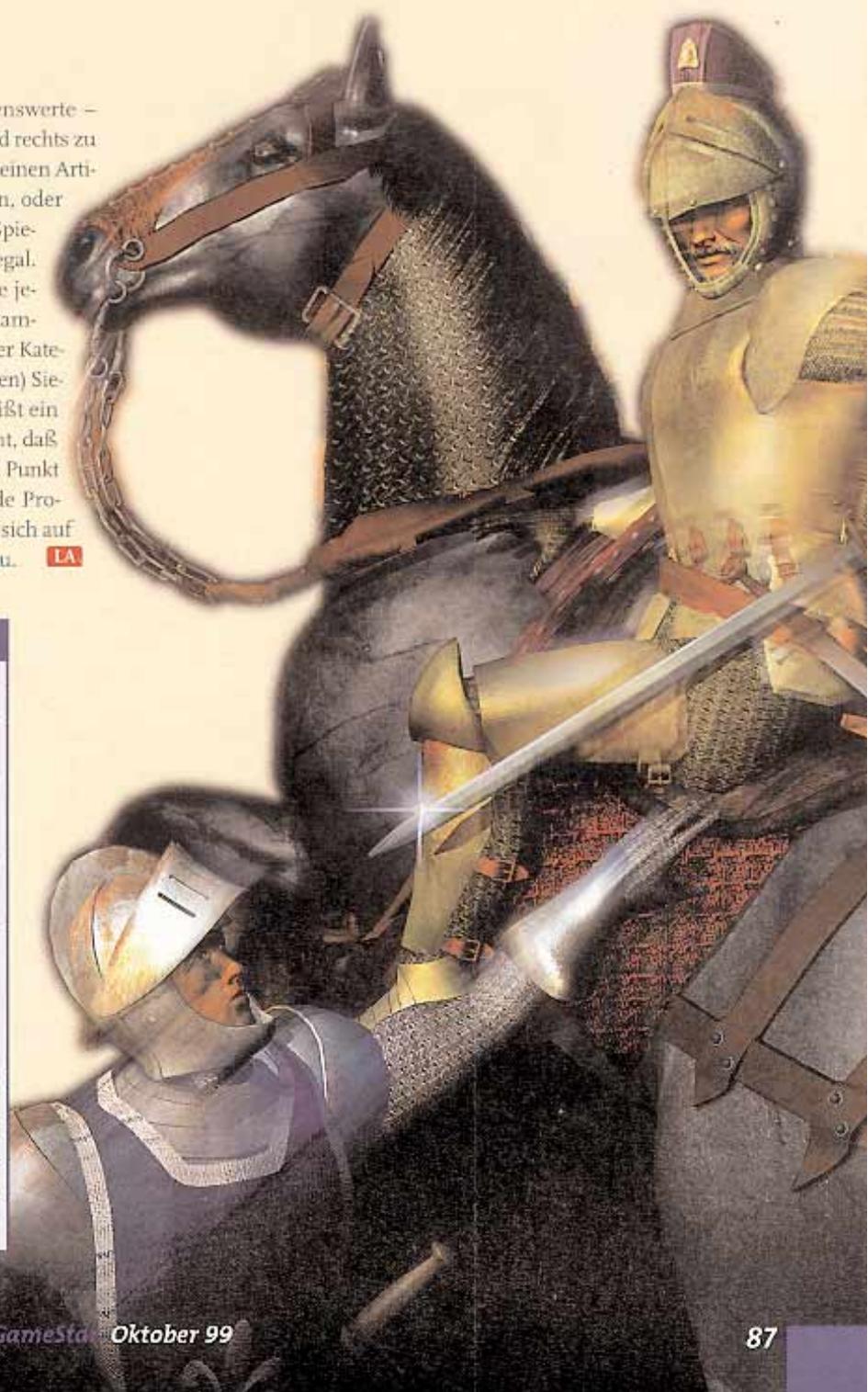
Ab 28. August, 15⁰⁰ Uhr können Sie als GameStar-Leser die finale C&C-3-Wertung erfahren:

Auf GameStar.de

<http://www.gamestar.de/service/cc3final.html>
Achtung! Es existiert kein Verweis von GameStar.de aus auf diese geheime Seite, Sie müssen obige Adresse von Hand in Ihrem Browser eintippen! Sie können allerdings, bei gestartetem Browser, durch einen Extra-Knopf in unserem CD-Menü (unter »C&C 3 Special«) direkt auf die Seite springen.

Per Telefon-Hotline

Unter der Nummer (089) 360 86 505 stehen zehn Leitungen bereit. Dort erfahren Sie alle Einzelwertungen sowie die finale Spielspaß-Wertung. Achtung: normale Gesprächskosten nach München fallen an. Falls Sie auf Anhieb nicht durchkommen, versuchen Sie es bitte später noch einmal.



1. Story, Parteien

Command&Conquer 3

Die Massenschlachten zwischen GDI (gelb) und Nod (rot) gehen in die nächste Phase – und zwar härter als je zuvor.



Nach dem Zerfall der Nationalstaaten beherrschen zwei Mächte die Erde: die westlich orientierte Global Defense Initiative (GDI) und die terroristische Bruderschaft von Nod. In **Command&Conquer** konnten Sie wahlweise beide Seiten zum Sieg führen. In **C&C 3: Tiberian Sun** bricht der Krieg

um die Ressourcen aufs neue los, mit noch unbarmherzigeren Spielregeln. Beide Armeen haben technologisch aufgerüstet, und die Allzweck-Ressource Tiberium ist noch gefährlicher geworden. Das grüne Zeug breitet sich immer weiter aus und verursacht Mutationen in Flora, Fauna und bei den Menschen.

Zwei Parteien, zwei Strategien

Als GDI-Offizier McNeil müssen Sie schnell erkennen, daß die totgeglaubten Nod-Kräfte stärker sind als je zuvor. In der ersten großen Schlacht seit Ende des letzten Tiberiumkriegs werden die GDI-Truppen chancenlos zurückgetrieben. Da meldet sich ein glatzköpfiger Herr per Bildtelefon: Der charismatische Bösewicht Kane ist zurück! Die GDI stellt sich dem weltweiten Kampf auf drei Kontinenten. Dabei führt sie vorrangig Weiterentwicklungen bewährter Waffensysteme ins Feld – Mechs und

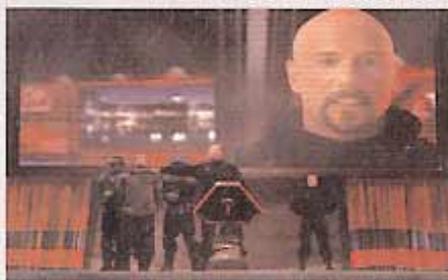
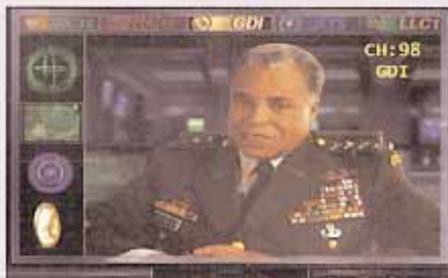
Schwebepanzer bilden das Rückgrat ihrer Truppen.

Als aufstrebender Nod-General Slavik vereinen Sie erst mal die zersplitterte Bruderschaft im Dienste des »wiedererstandenen« Kane. Sobald der Aufrihrer Hassan besiegt ist, können Sie sich um die ach so friedliebenden GDI-Schwachmatten kümmern. Auf Zivilisten nimmt ein Nod-General keine Rücksicht, auch vor Kriegslisten (Angriff auf Neutrale unter der GDI-Flagge) schreckt er nicht zurück. Die Bruderschaft setzt auf hinterhältige Attacken mit unterirdischen Einheiten sowie Stealth-Panzern. Im späteren Spielverlauf entwickelt sie eine tödliche Chemiewaffe.

Sequenzen mit Trash-Tendenzen

Bei den Videos und gerenderten Cutscenes hat Westwood mehr Aufwand denn je betrieben. Leider mit durchwachsendem Ergebnis: Die Szenen mit Schauspielern erinnern oft an

Laien-Theater, gerade in der deutschen Version: Da plappert General Solomon munter vor sich hin, während er im Video den Mund geschlossen hat. Außerdem fehlt es an Hintergrundmusik, der überschwänglich benutzte Hall-Effekt (selbst im Freien!) verschlimmert die Wirkung eher noch. Ganz anders die Renderszenen. Sie sind allererste Sahne, zumal die gezeigten Kampfvechikel tatsächlich so aussehen wie im eigentlichen Spiel. Trotz der Mängel machen die Zwischenszenen große Lust auf die nächste Mission.



Die beiden Kontrahenten prägen die Zwischensequenzen: Oben **General Solomon** von GDI, unten (auf der Leinwand) der kahlköpfige Killerkommandeur **Kane**.

Story, Parteien

C&C 3: C&C glänzt wiederum mit einem supercoolen Ambiente – von der Installation über die Ladescreens und die strategische Karte bis zu den Zwischenszenen. Letztere sind aber nicht gut synchronisiert und wirken stellenweise peinlich. Die Zweiteilung in GDI und Nod zieht sich durchs ganze Spiel und sorgt für ordentlich Atmosphäre.

GameStar-Duell



1. Story, Parteien

Age of Empires 2



Detailliert dargestellte Ritter und Burgen lassen das Herz jedes Strategiefans höher schlagen.

Der Überraschungshit Age of Empires machte Sie zum Stammesführer eines prähistorischen Steinzeitvolks. Age of Empires 2 beginnt lange nach dem Niedergang der Römer im »Dunklen Zeitalter«. Durch Bau gewisser Gebäude erreichen Sie erst die Feudal-, dann die Burgen- und schließ-

lich die Kaiserliche Epoche. Passend dazu machen Belagerungen und Festungsbau einen guten Teil des Spiels aus.

Historische Kriege

Vier Kampagnen (eine ist das Tutorial) warten auf Sie. Alle orientieren sich an den prägenden Feldzügen berühmter historischer Persönlichkeiten. So reiten Sie mit den Mongolenhorden Dschingis Khans in den Westen und unterwerfen alles und jeden, der sich Ihnen in den Weg stellt. Als Johanna von Orleans vertreiben Sie die Engländer aus Frankreich. Mit Heerführer Saladin befreien Sie Kleinasien und Ägypten von den barbarischen Kreuzrittern. Und im Dienst von Kaiser Barbarossa einen Sie die deutschen Fürstentümer, um das Heilige Römische Reich Deutscher Nation neu zu schaffen. Mit schöngestem Minnesang lassen sich diese titanischen Aufgaben nicht bewältigen. Gefragt ist vielmehr strategisches Geschick bei Basis-

bau, Ressourcen-Nutzung und natürlich Kriegsführung.

Völkerschaften

13 Völker teilen sich auf vier Kulturen auf. Der Kulturkreis bestimmt nur das verwendete Grafikset für die Gebäude. Wichtiger ist das Volk: Jedes verfügt über eine Spezialeinheit (die Wikinger sogar über zwei), bringt bei Multiplayer-Spielen einen Teambonus in Allianzen ein und genießt bestimmte Vorteile bei Baukosten, Kampfwerten et cetera. Zudem darf nicht jedes Volk jede Einheit rekrutieren: Die Mongolen halten nicht wirklich viel von Klöstern, ihre Mönche können deshalb nur einen »Zauberspruch« lernen. Nur die Byzantiner dürfen wirklich jedes Schiff bauen, nur den Persern stehen alle Kavallerietypen zur Verfügung. Und die größten Baumeister sind die Türken. Die Vielfalt der Völker kommt erst in Multiplayer-Partien voll zum Tragen, doch auch in den Solo-

Missionen werden Sie etwa die Engländer bald verfluchen – wegen ihrer hocheffizienten Langbogenschützen.

Understatement

Jede Kampagnenmission wird in Tagebuchform nebst Sprachausgabe eingeleitet – kein Vergleich zu C&C 3. Schade, daß man keine Zwischenszenen im Stil des fulminanten Intros zu sehen bekommt! Die Kampagnen selbst sind spannend, verzweigen allerdings nicht. Nach durchschnittlich sechs linear angeordneten Missionen haben Sie Ihr Ziel erreicht.



Es gibt zwar akademische Unterschiede bei den Zwischenbildern der Kampagnen, doch das schöne Text-Ambiente bleibt.

Story, Parteien

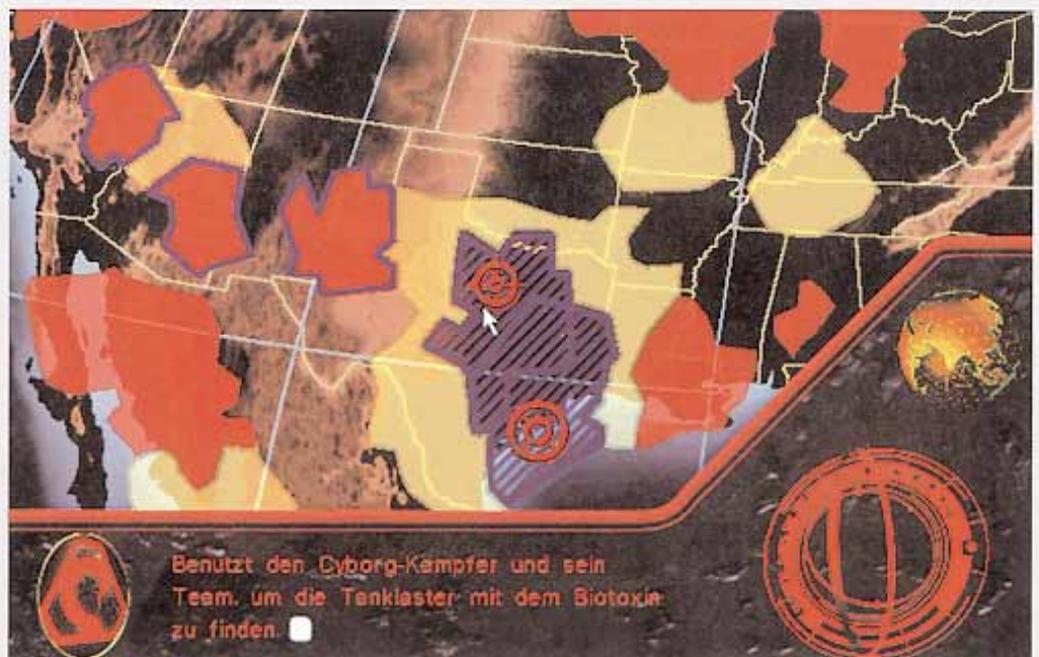
AoE 2: Die vier Haupt-Kampagnen sind sehr spannend, aber für sich betrachtet nicht so lang wie bei C&C 3. Damit bleibt weniger Raum für die Entfaltung einer Story. Auf Zwischenvideos wird komplett verzichtet. Mit den 13 Völkern (davon vier in den Kampagnen) kommt kein so starkes Gefühl der Identifikation auf wie mit GDI und Nod.

GameStar-Duell

2. Missionen

Command&Conquer 3

Vor jedem Einsatz zeigt die strategische Karte, wer welche Territorien kontrolliert, und wo die nächste Mission stattfindet. Oft haben Sie die Wahl zwischen bis zu drei Szenarios. Entweder ist eines die Hauptmission und das andere ein optionales Szenario, dessen Bewältigung Ihnen Vorteile bei ersterer bringt. Oder Sie können sich für eins von zwei bzw. drei Szenarios entscheiden; die anderen verfallen dann. Auf GDI-Seite gibt es 25 Einsätze, von denen Sie aufgrund der Verzweigungen maximal 18 spielen können. Wenn Sie immer den schnellsten Weg gehen, bleiben noch zwölf Karten. Als Nod-Feldherrn spielen Sie mindestens 13 und maximal 17 der insgesamt 19 Missionen. Diese Baumstruktur fördert den Spielspaß, ist aber das einzig »dynamische« an der Kampagne. Sie dürfen weder Truppen von einem Szenario zum nächsten mitnehmen, noch vor Missionsstart eine Armee zusammenstellen. Aber auch so ist das eine Verbesserung: Erstmals in einem C&C erfahren Sie vor der Wahl des näch-



Auf der **Strategiekarte** wählen Sie zwischen maximal drei Einsätzen; eine Kurzbeschreibung der Mission wird eingeblendet.

sten Kampfeinsatzes, was Sie darin ungefähr erwartet.

Abwechslung ist Trumpf

Jeder Einsatz hat mehrere vorgegebene Ziele, die alle erfüllt werden müssen. So sollen Sie etwa zwei Staudämme zerstören und außerdem sämtliche Nod-Einheiten von der Karte fegen. Jedes Szenario bietet geskriptete

Ereignisse: Indem Ihre Truppen einen bestimmten Punkt erreichen, lösen sie etwa einen Gegenangriff aus. Oder es gibt eine kurze Ansprache von Kane, wenn Sie eine Radiostation besetzen. Die Missionen wirken dadurch sehr lebendig, aber längst nicht so flexibel wie bei C&C 2. Die Aufgaben setzen sich aus immer denselben Grundtypen zusammen; Geg-



Ihre **Aufgaben** können Sie sich in **Textform** jederzeit zeigen lassen.

ner vernichten, Gebäude einnehmen oder ausschalten, Einheiten eskortieren. Durch das Mischen dieser Ziele wird's aber nicht langweilig. Viele Levels betonen den Basisbau, in einigen müssen Sie mit einer Startarmee auskommen. Indoor-Missionen à la C&C 2 gibt's nicht.

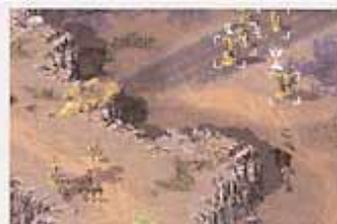
Missionsvielfalt



Unser **Commando-Cyborg** muß zwei Tanker zum Kartenrand eskortieren.



Wir haben soeben den ersten von zwei **Staudämmen** komplett vernichtet.



Ein **GDI-Dropship** (nicht steuerbar) hat Verstärkungen für uns abgesetzt.



Primärziel: Die **Kodiak** muß das Missionsziel um jeden Preis erleben.



Specials wie diese **Pyramide** müssen Sie meist besetzen oder zerstören.



Die weißen Zivilfahrzeuge sind mit wehrhaften **Mutanten** besetzt.

Missionen

C&C 3: Die Szenarios laufen häufig ähnlich ab, bleiben aber aufgrund der Skript-Ereignisse spannend. Meist kommt es auf die Vernichtung des Gegners an. Nervig ist nur, wenn sich dann irgendwo auf der Karte noch eine letzte Feindeinheit versteckt. Die Verzweigungen in der Kampagne motivieren zusätzlich. Basisbau ist weniger wichtig als bei AoE 2.

GameStar-Duell



2. Missionen

Age of Empires 2

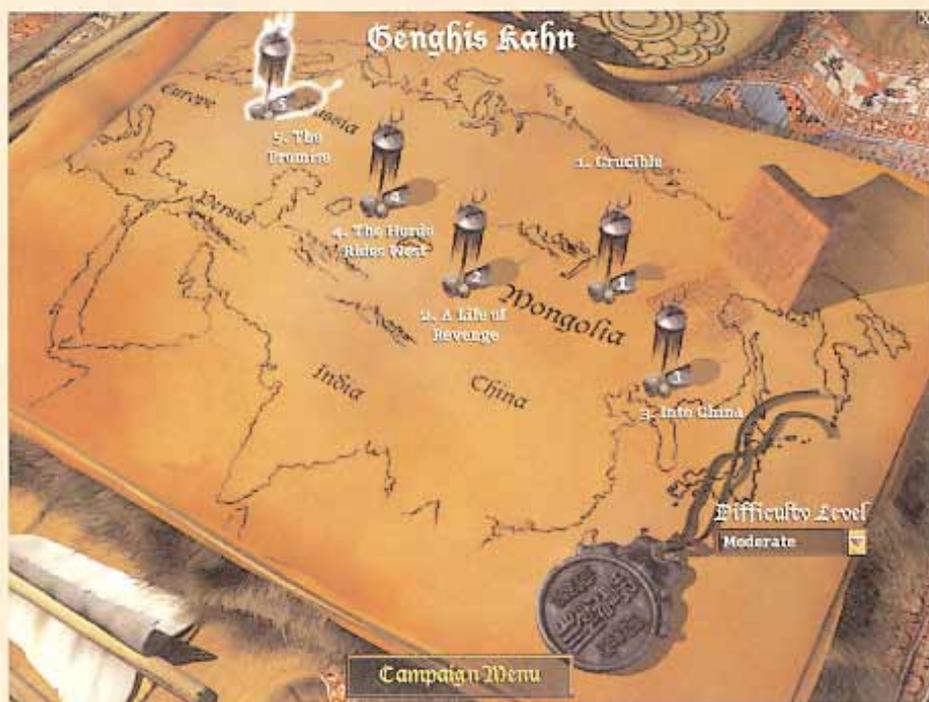
Keine Angst, falls Sie Geschichte für eines der dröge-
sten Fächer halten, die das
deutsche Schulsystem je her-
vorgebracht hat: Bei den Mis-
sionen von Age of Empires 2
steht ganz klar der Spielspaß im
Vordergrund. Die vier Kampag-
nen unterscheiden sich in der
Aufgabenstellung mindestens
so sehr voneinander wie die
beiden Feldzüge in C&C 3. Jede
Kampagne besteht aus etwa
sechs Missionen, die Sie hin-
tereinander spielen müssen.
Die Einsätze dauern schon mal
fünf Stunden – und damit ins-
gesamt länger als beim großen
Konkurrenten.

Geniale Szenarios

Eine typische Mission in Age
of Empires 2 läuft so ab: Sie
starten mit einem einzelnen
Reiter sowie einigen Arbeitern
und sollen den Gegner aus der
Gegend verjagen. Zu dumm,
daß dieser Gegner jede potenti-
elle Siedlungs-Stätte mit Fe-
stungen und Häusern zugebaut
hat. Doch siehe da: Auf dem
Weg ins Feindesland begegnen
Ihnen immer mehr loyale Trup-
pen, die sich Ihnen anschließen.
Als Sie dann bei der ersten
Gegnerfestung ankommen, ha-
ben Sie leichtes Spiel: Mit Kan-
onieren, Rittern und Arm-
brustschützen nehmen Sie die
Basis in Windeseile ein. Ihre
Arbeiter schwärmen auf der Su-
che nach Minen aus, überquer-
en einen Fluß – und laufen in



Die Missionen sind noch etwas stärker **geskriptet** als die von C&C 3, was für Überraschungen sorgt.



In der
Dschingis-
Khan-Kampagne
sind wir in der
vorletzten
Mission –
Europa wartet
auf seine finale
Eroberung...

einige Grenzposten der näch-
sten Festung. Das löst einen
Großangriff feindlicher Ritter
aus. Viel Spaß beim Einsam-
eln Ihrer Überlebenden...

Skript-Sprüche

Anders als bei C&C 3 gibt es
bei Age of Empires 2 spezielle
Helden, die meist besonders
viele Hitpoints haben und mit
eigener Sprachausgabe aufwar-
ten. Wenn Sie in der Johanna-
von-Orleans-Kampagne vor der
fünften Mission die namensge-
bende Jungfrau verlieren, ist
das Spiel sofort vorbei. Aber
nicht nur dadurch sind die
Missionsziele etwas vielfältiger

als beim Konkurrenten: Aufga-
ben wie Artefakt-Suche oder
Anliefern einer Schafherde
beim Nachbarstamm unter-
scheiden sich wohltuend vom
normalen Echtzeit-Allerlei. Nur
selten müssen Sie Ihre Gegner
komplett vernichten, meist
reicht das Schleifen einiger
Burgen oder das Erreichen einer
bestimmten Stelle. Während
einer Mission können sich
deren Parameter ändern. Etwa
dann, wenn statt des verspro-
chenen Truppenschubs nur eini-
ge armselige Arbeiter auf Sie
warten. Solche Änderungen
erfahren Sie durch Texteinblend-
ungen, die in der

Regel auch per Sprachausgabe
verkündet werden. Es kann
auch vorkommen, daß ein
skriptgesteuerter Mönch Ihren
vorbeiziehenden Truppen viel
Glück in der Schlacht wünscht.

Missionen

AoE 2: Auch wenn die Kampagne
völlig linear ist und die Zwischen-
szenen enttäuschen: Die eigent-
lichen Missionen hat Ensemble
sehr gut hingekriegt. Durch häufige,
spezielle Ausrufe wichtiger Cha-
raktere und gut geskriptete Ereig-
nisse wirken die Szenarios über-
aus motivierend. Die Aufga-
ben sind etwas abwechs-
lungreicher als bei C&C 3.

GameStar-Duell



Am Szenario-Ende blättern Sie in **Statistiken**.

3. Schlachtfeld

Command&Conquer 3



Außergewöhnliche Dramatik: Während eines Scharmützels zwischen Nod und GDI geht genau über der Kampfregion ein alles vernichtender **Meteoriten-Schauer** nieder.

Ob es nun technische Gründe hat oder an echten Designüberlegungen liegt: Westwood hat der Versuchung widerstanden, auf den 3D-Zug aufzuspringen, der mittlerweile im Echtzeit-Genre angekommen ist. Zwar können sich Vehikel in alle Richtungen drehen sowie seitlich und auch längsweils neigen, doch alles hat den gewohnten, alten Pixellook. Das Schlachtfeld ist auch immer noch aus einzelnen Kacheln aufgebaut. Allerdings bietet es

nun deutlich sichtbare Höhenunterschiede, so daß sich ein Ernter, langsamer werdend, eine Rampe zur Basis auf der Hochebene hinaufkriechen muß. Dabei haben bestimmte Grafikobjekte wie Brücken oder Klippen immer dieselbe Höhe. Nur normales Gelände kann durch starke Waffen abgesenkt werden – eine umkämpfte Region ähnelt dann bald einem Trichterfeld. Das paßt zur Vegetation: Bäume gibt es nur vereinzelt, ganze Wälder überhaupt nicht.

Hier sehen Sie sehr schön die **Höhenstufen**: die Einheiten neigen sich entsprechend.



Vier Terrains

Die Unterschiede zwischen den vier Klimazonen halten sich in Grenzen, der groß beworbene Tag-Nacht-Wechsel äußert sich leider nur in verschiedenen Helligkeitsstufen, es kommt nie der Eindruck echter Nacht-Einsätze auf. In Winterlandschaften werden Sie auf zugefrorene Flüsse treffen, deren Eisdecke (feldweise) mit jedem Drüberfahren eines Vehikels sichtlich fragiler wird, bis sie einbricht. In den anderen drei Klimazonen (Tundra, Taiga, Wüste) sind Flüsse ein etwas größeres Hindernis. Allerdings dürfen sich Tunnel-Einheiten unter dem Wasser durchbuddeln, Schwebepanzer und Amphibien-Transporter schweben oder schwimmen auf die andere Seite, und die Flug-Einheiten kümmern sich eh nicht ums Terrain. Apropos Buddeln: Während Untergrund-Einheiten unter dem Schlachtfeld sind, können Sie sie nicht anhalten. Auch Truppen in Tunnels oder unter Brücken dürfen sich nicht auf die Lauer legen, sondern müssen zur anderen Seite laufen.

Ionen und Meteoriten

Brücken zerstören Sie durch längeren Beschuß; ein Ingenieur repariert sie jedoch in einer Sekunde, indem er ein »Brückenhäuschen« infiltriert. Wichtiger Bestandteil des Schlachtfelds sind die Tiberiumfelder: Sie beschädigen Infanteristen, heilen Cyborgs und beherbergen Visceroids genannte Monster, die durch Vernichtung Ihrer Einheiten immer stärker werden. Die neue blaue Tiberiumvariante explodiert außerdem gerne mal, was sehr ungesund für die Truppen ist. Weitere Ereignisse



Ein **Amphibien-BMT** überquert den Fluß.

auf dem Schlachtfeld sind sporadische Ionenstürme (legen mechanische Einheiten lahm) und sehr seltene, zerstörerische Meteoritenschauer. Um Ihre Basis vor Kratern zu schützen (auf umgepflügtem Gelände darf nicht gebaut werden), können Sie Betonfundamente in die Landschaft klatschen. Die halten außerdem Tunnel-Einheiten ab und beschleunigen die Bewegung Ihrer Jungs.

Anders als im Vorgänger legt Westwood keinen Karteneditor bei. Sie können sich nur über eine Zufallsfunktion immer neue Karten berechnen lassen, diese aber nicht editieren.



Vereiste Flüsse sind für Vehikel gefährlich.

Schlachtfeld

C&C 3: Das Schlachtfeld von C&C 3 ist das bislang beeinflusstbarste im Echtzeit-Genre. Zwar bemerkt man das zugrundeliegende Kachelnsystem, weil es für eine grundsätzlich eckige Anmutung der Geländemerkmale sorgt. Der fehlende Editor nervt zudem echte Fans. Doch das wichtigste stimmt: Terrain & Co beeinflussen Ihre Taktik. Kämpfe graben die halbe Karte um.

GameStar-Duell



3. Schlachtfeld

Age of Empires 2

Vom platten Look des Vorgängers hat sich Age of Empires 2 ein gutes Stück entfernt: Die Schlachtfelder bieten große Wälder, idyllische Hügel und einige Landschaftsmerkmale mehr. Echte Auswirkungen hat das Terrain nicht, zumindest in unserer Vorabtestversion bewegen sich die Einheiten stets gleich schnell, egal ob über Straßen oder durch eine Furt, ob bergauf oder bergab. Nach Aussage der Designer gibt es fast 20 verschiedene Terrains – wir kommen auf zwei grundlegende Grafiksets (Wiese und Steppe), die restlichen Unterschiede bewegen sich im marginalen Bereich – Stichwort Bambushaine statt Wälder.

Brücken und Festungen

Vor allem um Brücken oder Gebirgspässe wird heftig gerungen. Hier lohnen sich Befestigungsanlagen besonders. Während die meist großen Wälder als natürliche Verteidigungswälle dienen, bis sie abgeholzt sind, kommen Gold und Stein ausschließlich in kleinen Abbaugebieten vor. Die lassen sich wiederum gut verteidigen: Mauer drumrum und einen Wachturm hingestellt, schon haben konkurrierende Bergarbeiter das Nachsehen. Sie sehen schon: Der Bau von Festungen wird vom Spiel belohnt – und hat natürlich wieder Rückwir-



In Age of Kings gibt es sowohl sanft ansteigende Höhenstufen als auch schroffe Klippen.

kungen auf das Schlachtfeld, wo Sie eben nicht überall hinkommen. Noch stärker als bei C&C 3 müssen Sie Schwachstellen in der Verteidigung des Gegners finden oder gezielt an einer Stelle durchbrechen. Beeinflussen läßt sich die Landschaft freilich kaum: Weder verändern sich Höhenstufen, noch lassen sich Brücken zerstören.

Die Wüste lebt

Sehr stark ist Age of Empires 2, wenn es um die »Belebungs« der Landschaft geht. Schafe, Rehe, Keiler, Möwen, Adler, Fische und einiges Getier mehr bevölkern viele Regionen. Unerreicht sind auch die Animationen der Gebäude und die geschäftige Soundkulisse. Wenn Bogenschützen ihre Salven abfeuern, bleiben für einige Zeit ganze Schwärme von Pfeilen in der Nähe des Ziels hochkant im Boden stecken. Zerstörte Kriegsmaschinen hinterlassen Trümmer, die erst nach einiger Zeit verschwinden.



Um Brücken (hier mit befestigter Zwischeninsel) entbrennen meist heftige Kämpfe.



Schön zu sehen: Die Karreeformation müht sich über hügeliges Gelände.

Dank des integrierten Editors können Sie beliebige Schlachtfelder basteln, mit Truppen, Gebäuden und sogar geskripteten Ereignissen versehen, abspeichern sowie zu einer Kampagne verbinden. Wer diesen Aufwand scheut, freut sich über die sehr gelungenen Zufallskarten nach 15 bestimmten Grundmustern (etwa Festungen, Kratersee, Tiefer Wald).

Schlachtfeld

AoE 2: Abholzbare Wälder, umkämpfte Furten und schroffe Klippen bringen genug taktische Tiefe ins Spiel. Die wichtigsten Stellen sind aber die von den Parteien gebauten Festungen. Die AoE-2-Karten sind belebter, aber kaum beeinflussbar. Der Karteneditor ist überaus gut gelungen, doch insgesamt sind die zerstörbaren Schlachtfelder von C&C 3 spaffiger.

GameStar-Duell

4. Die Einheiten

Command&Conquer 3

Das Einheiten-Arsenal von Command&Conquer 3 beschränkt sich auf wenige, aber durchdachte Truppentypen. Jede der beiden Parteien greift auf rund 20 Kampfmaschinen zurück. Bessere Truppen müssen nicht erforscht werden, sondern werden nach dem Bau neuer Gebäude freigeschaltet.

Im Gegensatz zu Age of Empires 2 legt Westwood besonderes Augenmerk auf spezialisierte Einheiten, die nicht aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen, sondern etwa die eigenen Infanteristen heilen. Command&Conquer 3 unterscheidet zwischen verschiedenen Waffenarten; mit Raketen bewaffnete Truppen sind besonders gut gegen Vehikel, Maschinengewehrsalven machen Infanteristen zu schaffen. Außerdem verfügt jede der beiden Parteien über eigene Spezialangriffe; die werden erst nach dem Bau fortgeschrittener Gebäude zugänglich und laden sich nach jedem Abfeuern nur langsam wieder auf. Mit genug Kampferfahrung werden die Einheiten in zwei Stufen befördert. Im ersten Rang verbessern sich die Werte, im zweiten erlangen manche Einheiten Zusatzfähigkeiten: So kann ein Titan verborgene Einheiten sehen. Infanteristen weichen Geschossen aus.

Die Einheiten

C&C 3: Man merkt, das Westwood lange an der Spielbalance gefeilt hat. Nod und GDI haben ganz eigene Einheiten, trotzdem ist keine Seite bevorteilt. Dank des überschaubaren Fuhrparks und der vielseitigen Waffensystemen können Sie sich voll auf das Knobeln an passenden Taktiken konzentrieren, die ausgefeilten Spezialeinheiten eröffnen außerdem zusätzliche Strategien.

GameStar-Duell



Zahlen: Angriffsstärke gegen Vehikel / Feuerreichweite (in Pixeln) / Geschwindigkeit (in Pixeln/s)

Infanterie

GDI		NOD	
Grenadier 2/120/20 Billig, gut gegen Infanterie	Ghoststalker 37/160/20 Kann Gebäude sprengen ¹	Bazooka-Inf. 4/150/20 Billig, gut gegen Fahrzeuge	Cyborg 4/100/20 Stark, schwer gepanzert
Gleitjäger 4/120/29 Fliegt, dient als Flak	Ingenieur 0/0/20 Erobert/repariert Gebäude	Ingenieur 0/0/20 Erobert/repariert Gebäude	Kom.-Cyborg 75/175/20 Sehr stark, aber teuer ¹
Leichte Inf. 1/90/25 Billig, gut gegen Infanterie	Sanitärer 0/0/20 Heilt GDI-Infanterie	Leichte Inf. 1/90/25 Billig, gut gegen Infanterie	Wagenknacker 0/0/33 Kapert Fahrzeuge ¹

¹ Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Flugzeuge

GDI		NOD	
Carryall 0/0/75 Transportiert Fahrzeuge	Dropship 0/0/0 Bringt Nachschub	Banshee 15/65/83 wirft Magambomben ab	Harpyie 9/150/71 Schnell, gut gegen Inf.
Orca-Bomber 30/0/56 Langsam, gegen Gebäude	Orca-Jäger 10/160/100 Schnell, lädt in Basis nach		

Vehikel

GDI		NOD	
Amphib-BMT 0/0/41 Transportiert Infanterie	Disruptor 50/200/25 Beschädigt Freund/Feind	Abfallernter 0/0/27 Füllt Chemierakete auf	Artillerie 30/650/20 Sehr große Reichweite
Mammut MK2 75/250/16 Stärkste GDI-Einheit ¹	Mobiler Sensor 0/0/35 Ortet unterirdische Gegner	Kampfbuggy 6/110/56 Schnell und preiswert	Maulwurf-P. 6/250/31 Kann sich eingraben
Mobiles Bauf. 0/0/14 Errichtet neuen Stützpunkt	Sammler 0/0/27 Erntet Tiberium, heilt	Mob. Werkstatt 0/0/33 Repariert Fahrzeuge	Mobiles Bauf. 0/0/14 Errichtet neuen Stützpunkt
Schwebepanz. 10/150/35 Kommt über jedes Gelände	Titan 11/200/25 Stark, große Reichweite	Nod Mod 6/150/62 Schnell, gut als Späher	Sammler 0/0/27 Erntet Tiberium, heilt sich
Werwolf 6/150/33 Wendig, leicht gepanzert		Stealth-Panz. 10/200/35 Schnell, kann sich tarnen	Teufelszunge 8/110/30 Schießt mit Feuer
		Unterg.-BMT 0/0/38 Unterirdischer Transporter	

¹ Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Spezialangriffe

GDI			NOD			
Feuerturm-Wall auslösen Beschädigt nahe Einheiten	Ionenwerfer Punktuel-ler, sehr starker Angriff	Jagdspäher Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude	Chemierakete Biftwolken beschädigen nahe Einheiten	E.M.-Schockw. Legt Vehikel im Einschlagsumfeld lahm	Jagdspäher Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude	Sprengkopf-Rakete Flächen-Explosion

4. Die Einheiten

Age of Empires 2

Legende: Jede Einheit mit Angabe von Trefferpunkten / Angriff / Panzerung / Reichweite

Infanterie, Schützen, Kavallerie

 Bürgerwehr 40/4/0/0 Schwächste Einheit, billig	 Berserker 48/9/0/0 Wikinger, heilt sich selbst	 Champion 70/13/1/0 Bester normaler Infanterist	 Helebardier 55/4/0/0 Sehr gut gegen Elefanten	 Huskarl 60/10/1/0 Goten, gut gepanzert	 Krieger 45/6/0/0 Basis-Infanterie, schnell	 Mönch 30/0/0/9 Konvertiert, heilt Einheiten	 Samurai 60/0/1/0 Japaner, greift schneller an	 Schwertkäm. 55/9/0/0 Billig, gut gegen Gebäude
 Speerkämpfer 45/3/0/0 Angriffsbonus gegen Reiter	 Teutonenritter 70/12/5/0 Teutonen, stark, aber langsam	 Wood Raider 65/0/0/0 Keltan, kaum Schwächen	 Zweihänder 60/11/0/0 Starker Infanterist	 Arbalest 40/6/0/4 Schnell und stark	 Armbrustsch. 35/5/0/4 billig, gute Reichweite	 Axtwerfer 50/7/0/3 Franken, gegen Schützen	 Ber. Schütze 50/6/0/3 Sehr schnell und wendig	 Bogenschütze 30/4/0/3 Basis-Schütze, verwundbar
 Chu Ko Nu 45/6/0/3 Chinesen, Multiangr.	 Elite Plänkler 35/3/0/3 Aufgerüsteter Plänkler	 Janitschar 30/15/0/7 Türken, besserer Musketier	 Kriegselefant 450/16/1/0 Anfällig gegen Konvertierung	 Langbogens. 35/6/0/3 Briten, hohe Reichweite	 Mameluke 75/6/0/3 Sarazenen, gegen Schützen	 Manguđai 60/6/0/4 Mongolen, gegen Maschinen	 Musketier 30/18/0/6 Stark, wenig treffsicher	 Plänkler 30/2/0/3 Gepanzert gegen Geschosse
 Schw. Schütze 60/7/1/3 Sehr schnell, ausdauernd	 Cavaler 110/12/1/0 Gut gegen Maschinen	 Kamel 90/5/0/0 Sehr gut gegen Reiter	 Kataphrakto 90/9/1/0 Byzantiner, preiswert	 Leichte Kav. 60/7/0/0 Nicht konvertierbar	 Paladin 150/14/1/0 Stärkster Reiter	 Ritter 90/10/1/0 Schnell, gut gepanzert	 Schw. Kamel 110/7/0/0 Schwer gepanzert	 Späher 45/3/0/0 Schnell, weite Sicht

Belagerungsmaschinen

 Skorpion 40/12/0/4 Gut gegen Formationen	 Sch. Skorpion 50/16/0/6 Gut gegen Elefanten	 Kanonier 50/50/2/11 Anriffsbonus geg. Gebäude	 Sturmramme 175/2/0/0 Angriffsbonus gegen Mauern
 Eisenkopfr. 200/3/0/0 Angriffsbonus gegen Türme	 Belagerungsr. 270/4/0/0 Immun gegen Schüsse	 Mangonel 50/40/0/7 Geg. Gebäude, Formationen	 Onager 60/50/0/0 Teuer, gegen Formationen
 Bel.-Onager 70/75/0/0 Sehr stark gegen Mauern	 Trebuchet 150/200/1/16 Befestigt, hohe Reichweite		

Schiffe

 Fischerkahn 60/0/0/0 Sammelt Nahrung	 Feuerschiff 100/2/0/2 Stark gegen Galeeren	 Galeere 120/6/0/4 Schnell und wendig	 Galleone 165/8/0/6 Sehr stark, aber langsam
 Handelsschiff 80/0/0/0 Tauscht Waren, unbewaffnet	 Kanonenschiff 120/35/0/10 Gut gegen Gebäude	 Kriegsgaleere 135/7/0/5 Gutes Basis-Kampfschiff	 Langboot 130/7/0/6 Wikinger, schnell, stark
 Schn. Feuers. 120/3/0/2 Schließt schneller auf	 Schw. Sprengs. 75/140/0/0 Schnell, explodiert	 Sprengschiff 60/110/0/0 Explodiert beim Aufprall	 Transportkahn 100/0/4/0 Transportiert Truppen

Die mittelalterlichen Kämpfe von Age of Empires 2 werden mit 60 verschiedenen Einheiten ausgetragen. Die meisten davon stehen jedem Stamm zur Verfügung; einige sind allerdings Spezialeinheiten eines Volks, die außerdem noch in der stärkeren Elite-Variante ausgebildet werden können. Die vier Grundwerte jedes Soldaten lassen sich durch die Erforschung neuer Technologien weiter erhöhen; die Entdeckung des Schuppenpanzers steigert etwa die Abwehr der Infanterie um einen Punkt.

Age of Empires 2 verzichtet weitgehend auf Spezialisten, setzt aber auf die richtige Kombination der Truppentypen: Belagerungsmaschinen sind ohne Begleitschutz hilflos, Schützen sollten durch Infanterie gedeckt werden. Verschiedene Waffentypen gibt es nicht; die Soldaten einer Kategorie, beispielsweise Kavalleristen, unterscheiden sich kaum voneinander. Schiffe haben besondere Bedeutung: Viele Feindlager sind vom Meer her besser angreifbar als von Land. Wie schon im Vorgänger gibt es ein Truppenlimit: In der Kampagne dürfen Sie maximal 75 Einheiten gleichzeitig befehligen, in Multiplayer-Partien immerhin bis zu 200. **CS**

Die Einheiten

AoE 2: Die vielen Einheitentypen in Age of Empires 2 sind weitgehend ausgewogen, aber eher konventionell. Sobald sie stärkere Truppen bauen können, werden viele der Basissoldaten überflüssig. Einheiten mit Spezialfähigkeiten gibt es (mit wenigen Ausnahmen) keine, die Unterschiede zwischen den Truppen sind marginal. C&C 3 hat zwar weniger, aber abwechslungsreichere Units.

GameStar-Duell

5. Kämpfe, Taktiken

Command&Conquer 3

Jeder Truppentyp hat seine Stärken und Schwächen sowie seine Lieblings- und Angstgegner. Der Ghoststalker-Soldat mag noch so gefährlich sein – unter den Rädern eines Ernters haucht er sein Leben aus. Viele Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, so vergräbt der Maulwurfpanzer sein Hinterteil im Boden und wird zum Geschützturm. Auch die weitreichende Nod-Artillerie muß erst »installiert« werden, bevor sie feuern kann. Entscheidend ist zudem der Waffentyp: MGs wirken besonders gut gegen Infanterie, Raketen gegen Vehikel. Die maximale Größe pro Gruppe beträgt etwa 60 Einheiten, es gibt keine Formationen.

Qualmende Panzer

Kämpfe in C&C 3 sind prinzipiell Bodenkämpfe: Lufteinheiten wirken in erster Linie unterstützend, Schiffe gibt's keine. Trotz der diffizilen Einheiten-Unterschiede sind Massenschlachten die Regel. Beschädigte Fahrzeuge ziehen Qualmwolken hinter sich her, heftige Explosionen schütteln die Vehikel durch, zerstörte Panzer werfen Trümmer in die Luft,



Mit dem richtigen **Truppenmix** kommen Sie in aller Regel weiter als mit Massenattacken von nur einem Einheiten-typ. Trotzdem fällt es uns hier schwer, gegen die angreifende Masse von **GDI-Titanen** zu bestehen.

die andere Einheiten beschädigen können. Stellen Sie sich jetzt noch diverse Schüsse, Einschläge und Explosionen vor, und sie haben ein typisches C&C 3-Gefecht. Sofern ein Trupp genügend Gegner ausschaltet, wird er zum Veteran und verbessert seine Kampfwerte. Die Elite-Beförderung bringt sogar eine Spezialfähigkeit wie

»Selbstreparatur« mit sich. Es versteht sich von selbst, daß Sie beförderte Einheiten rechtzeitig abziehen sollten, um sie zu reparieren oder zu verarzten.

Drüber und drunter

Auch die Taktik der gezielten Nadelstiche funktioniert. Ingenieure besetzen kurzerhand den gegnerischen Bauhof, Auto-

knacker stützen Vehikel (allerdings immer nur eines pro Partei). Um die fiesen Infanteristen ans Ziel zu bringen, benutzen beide Seiten verschiedene Ansätze: Nod verfügt über einen Truppentransporter, der unter der Erde fahren kann. Damit unterfahren Sie Flüsse und Mauern oder buddeln sich von der Ebene zu einem Plateau hinauf. Das GDI-Gegenstück ist etwas weniger effektiv, es darf auf Flüssen fahren. Dafür kutschieren Sie per Carryall Vehikel durch die Luft, etwa die Spezialeinheit Mammut Mk 2.



Titanen und Bomber gegen Nod-Cyborgs.



Nod-Aufklärer fliehen vor Orca-Jägern.



Banshees jagen Raketen-Infanteristen.



Laserturm-Duell in einer geteilten Basis.



Teufelszungen kommen hoch und feuern.



Dieses Tiberiumfeld wird hart umkämpft.

Kämpfe, Taktiken

C&C 3: Die Kombination aus heftigen Massenschlachten und gezielten Aktionen gegen die Feindbasis sorgt für Dramatik. Die gut ausbalancierten Truppentypen verlangen nach immer neuen Taktiken und Gegen-taktiken. Allerdings gibt's weder Luft- oder Seeschlachten, noch echte Belagerungen. Doch auch so sind die Kämpfe extrem gut gelungen.

GameStar-Duell



5. Kämpfe, Taktiken

Age of Empires 2

Wie ein historischer Monumentalfilm bietet Age of Empires 2 sowohl große Feldschlachten als auch Belagerungen und Seegefechte. Das Papier-Stein-Schere-Prinzip von AoE 2 beruht eher auf Truppengattungen (etwa Kavallerie contra Schützen) als auf einzelnen Truppentypen. Innerhalb einer Gattung unterscheiden sich die Einheiten weniger als bei C&C 3.

Feld-Formationen

Über 60 Truppentypen gibt es in AoE 2, die meisten davon sind Landeinheiten wie Speerträger oder Ritter. Maximal 40 Kämpfer passen in eine Gruppe. Die Einheiten bilden automatisch eine sinnvolle Marschkolonne und stellen sich am Ziel taktisch klug auf: Nahkämpfer vorn, Bogenschützen hinten. Sie dürfen aber auch eine Formation vorgeben, etwa Linie oder Karree. Letztere erinnert an die schachbrettartig vorrückenden römischen Legionen aus Spartakus: Schwächere Einheiten wie die Mönche werden in die Mitte genommen, außen plazieren sich Pikenierte und Co. Das Karree rückt geschlossen vor und löst sich nur auf, wenn die Nahkämpfer Ausfälle gegen feindliche Schützen machen. In der Spielpraxis funktionieren sowohl die automatischen als auch die manuell gewählten Formationen äußerst gut: Sie bündeln die Kampfkraft Ihrer Einheiten,



Die **Feldschlachten** gleichen aufwendigen Monumentalfilmen mit Formationen von bis zu 40 Kämpfern pro Gruppe.



Vorher, nachher: Dem Ansturm von einem Dutzend **Rammböcken** halten unsere Festungsmauern nicht stand.

verhindern zu wildes Gewusel und sehen letztendlich auch ziemlich cool aus.

Zu den Fischen

Viele Karten enthalten Flüsse und Seen; hier kommen die Kriegsschiffe zum Einsatz. Neben Ramm- und Katapultschiffen machen sich vor allem Feuer-galeeren (sprühen Griechisches Feuer auf die Kontrahenten) und Kanonenpötte bezahlt. Sprengschiffe versuchen, einen Gegner mit ins nasse Grab zu nehmen, und die Transporter landen zu Invasionszwecken. Kampfeinheiten

an. Zwar »verklumpen« bei größeren Seegefechten die Schiffe schon mal, auch ist die Wichtigkeit der Flotte geringer als die starker Landarmeen. Trotzdem bereiten die maritimen Konflikte viel Spielspaß.

Stein und Eisen

Da es komfortabel und günstig ist, Mauern zu bauen, lohnt sich das Abschotten der gesamten Siedlung. Wer dem Gegner an den Kragen möchte, muß zur Belagerung mit schwerem Gerät anrücken. Dazu zählen Rammböcke, Katapulte, Ballisten sowie Kanonen. In der letz-

ten Epoche mischen die ersten Kanoniere mit. Die Könige der Belagerung aber sind die Trebuchets – mächtige, stationäre Riesenschleudern.

Kämpfe, Taktiken

AoE 2: Im Vergleich zu C&C 3 gibt es zwar mehr, aber weniger spezialisierte Truppentypen. Trotzdem kann AoE 2 mithalten: Formationen, Seeschlachten und echte Belagerungen werden Sie bei C&C 3 nicht finden. Gerade das Durchbrechen von Festungsmauern ist sehr motivierend. Über Sieg und Niederlage entscheidet die Zusammensetzung der Armeeblocke.

GameStar-Duell



Der Verlierer einer **Seeschlacht** ärgert sich aufgrund der hohen Schiffskosten besonders.

6. Die Gebäude

Command&Conquer 3

Alles in allem 32 unterschiedliche Gebäude können Sie in Command&Conquer 3 errichten, viele davon aber nur entweder auf der Seite der GDI oder der Bruderschaft von Nod. Wie in den ersten beiden Teilen der Serie können Sie die Bauwerke nicht an jeder beliebigen Stelle auf der Karte platzieren, sondern nur in der Nähe anderer Gebäude. Um eine Immobilie zu errichten, wählen Sie sie aus der Bauleiste am rechten Bildschirmrand; nach einiger Zeit (kostenabhängig) können Sie das fertige Haus auf das Spielfeld setzen. Arbeiter, die erst eine Baustelle errichten, gibt es nicht; Sie dürfen immer nur einen Bau gleichzeitig in Auftrag geben.

Die meisten Einrichtungen benötigen eine konstante Stromversorgung, um zu funktionieren. Sinkt die Stromproduktion unter das Minimum, stellen Abwehrtürme den Betrieb ein, Radarkarte und Laserzäune schalten sich ab. Zwei Gebäude, die Kommunikationszentrale sowie das Kraftwerk der GDI, können außerdem mit Modifikationen aufgerüstet werden. Manche Immobilien haben keine direkte Funktion, sondern schalten nur neue Einheiten in den Fabriken frei, etwa GDIs Technologiezentrum.

Jedes Gebäude mit Angabe von Baukosten/Energieverbrauch und Kurzbeschreibung.

Grundgebäude

GDI		NOD	
 Bauhof 0/0 Errichtet Gebäude	 Ionenwerfer 1.500/100 Anbau an Kommzentrale	 Bauhof 0/0 Errichtet Gebäude	 Erw. Kraftwerk 500/+200 Erzeugt mehr Energie
 Jagdspäher 1.000/50 Anbau an Kommzentrale	 Kommzentrale 1.000/150 Basis für Upgrades	 Kraftwerk 300/+100 Stromversorgung	 Radarkarte 1.000/40 Aktiviert Radarkarte
 Kraftwerk 300/+100 Stromversorgung	 Radarkarte 1.000/40 Aktiviert Radarkarte	 Raffinerie 2.000/30 Tiberium zu Credits	 Raketensilo 1.300/50 Startet Raketen
 Raffinerie 2.000/30 Tiberium zu Credits	 Tech. Zentrum 1.500/200 Hightech-Units möglich	 Stealth-Gen. 2.500/350 Tarnet den Stützpunkt	 Tech. Zentrum 1.500/100 Hightech-Units möglich
 Tiberium-Silo 150/10 Speichert 1.500 Tiberium	 Werkstatt 1.200/30 Repariert Fahrzeuge	 Tiberium-Abfallanlage 1.600/40 Baut Raketen	 Tiberium-Silo 150/10 Speichert 1.500 Tiberium

Verteidigungsanlagen

GDI		NOD	
 Automat. Tor 250/0 Öffnet sich für Freunde	 Basisturm 200/10 Grundlage für GDI-Türme	 Automat. Tor 250/0 Öffnet sich für Freunde	 EMP-Kanone 1.000/150 Lähmt Fahrzeuge
 EMP-Kanone 1.000/150 Lähmt Fahrzeuge	 Feuerst.-Gen. 2.000/200 Energiefeld für Wall	 Flak-Stellung 500/30 Raketen zur Flugabwehr	 Laserzaun 200/25 Schützt gegen Bodentruppen
 Feuerst.-Wall 50/2 Beschädigt nahe Feinde	 Luftabwehr-Raketen 300/0 Turmaufsatz	 Laserturm 300/40 Feuert Laserstrahl	 Mauer 50/0 Schützt gegen Angriffe
 Mauer 50/0 Schützt gegen Bodentruppen	 RBG-Werfer 600/0 Turmaufsatz gegen Fahrz.	 Oberisk des Lichts 1.500/150 Starker Laser	
 Vulkankanone 150/0 Turmaufsatz gegen Inf.			

Die Gebäude

C&C 3: Die Basis dient in Command&Conquer 3 vor allem dazu, Truppen für die Schlacht zu produzieren; auf die Infrastruktur in Ihrem Lager müssen Sie keinen großen Wert legen. Für die Energieversorgung müssen ständig neue Kraftwerke her. Die Verteidigungsanlagen sind zwar vielfältig, aber im Spielverlauf längst nicht so bedeutend wie die Festungsbauten bei Age of Empires 2.

GameStar-Duell

Truppenproduzierende Gebäude

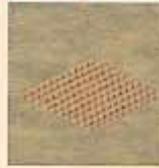
GDI			NOD			
 Heliport 500/10 Produziert Flugzeuge	 Kaserne 300/20 Bildet Infanterie aus	 Waffenfabrik 2.000/30 Produziert Fahrzeuge	 Hand von Nod 300/20 Bildet Infanterie aus	 Heliport 500/10 Produziert Flugzeuge	 Tempel von Nod 2.000/200 Produziert Spezialeinheiten	 Waffenfabrik 2.000/30 Produziert Fahrzeuge

6. Die Gebäude

Age of Empires 2

Jedes Gebäude mit Angabe der zum Bau nötigen Ressourcen plus Kurzbeschreibung.

Grundgebäude

					
Haus 30 Holz Erhöht Einheitenmaximum um fünf	Farm 60 Holz Produziert Nahrung, verbraucht sich	Fischreue 100 Holz Produziert Nahrung, verbraucht sich	Handelsposten 175 Holz Waren mit anderen Spielern handeln	Holzlager 100 Holz Anlaufstelle für Holzfaller, verkürzt Wege	Kloster 200 Holz Bildet Mönche aus und verbessert sie
					
Marktplatz 175 Holz Waren kaufen und verkaufen	Schmiede 175 Holz Verbessert Grundwerte der Einheiten	Stadthalle 275 Holz Produziert Arbeiter, Epochenwechsel	Minenlager 100 Holz Lagert Stein und Gold, verkürzt Wege	Universität 200 Holz Ermöglicht Forschungen und Fortschritte	Windmühle 100 Holz Lagert Nahrung, verkürzt Wege

Verteidigungsanlagen

					
Palisade 2 Holz Schützt das Dorf 250 Hitpoints	Steinmauer 5 Stein Besserer Schutz 1.800 Hitpoints	Befestigte Mauer 5 Stein Stärkster Schutz 2.000 Hitpoints	Tor 30 Stein Sperrt Feinde aus, öffnet sich für Freunde	Außenposten 25 Holz, 25 Stein Erhöht Sichtweite, ist aber unbewaffnet	Spähturm 125 Stein Beschießt Feinde, nimmt Einheiten auf
			<p>Gleich drei Besonderheiten bietet AoE 2 bei den Verteidigungsanlagen: Erstens lassen sich die automatischen Tore verriegeln, so daß Ihre belagerten Einheiten nicht versehentlich hindurchlaufen. Zweitens bauen Sie Mauern komfortabel durch Ziehen einer beliebig langen Linie, anstatt (wie bei C&C 3) durch Plazieren einzelner Bauteile. Und drittens können Sie in Türmen (sowie der Burg) mehrere Einheiten verstecken. Die erhöhen die Verteidigungskraft und machen auf Wunsch einen überraschenden Ausfall.</p>		
Wachturm 125 Stein Stärker als der Spähturm, 1.500 Hitpoints	Kastell 125 Stein Stärker als der Wachturm, 2.220 Hitpoints	Kanonenturm 125 Stein, 100 Gold Beschießt Feinde, extrem stark			

Truppenproduzierende Gebäude

					
Kaserne 175 Holz Bildet Infanterie aus, rüstet Truppen auf	Burg 650 Stein Bildet Spezialeinh. aus, nimmt Truppen auf	Maschinenwerkstatt 200 Holz Baut Katapulte, Rammen, Skorpione	Schißplatz 175 Holz Bildet Schützen aus, rüstet Truppen auf	Stall 175 Holz Bildet Kavallerie aus, rüstet Truppen auf	Werft 150 Holz Baut Schiffe, rüstet Marine auf

Die 27 Gebäude in Age of Empires 2 können – wie etwa die Burg – gewaltige Ausmaße annehmen. Jedes Gebäude verschlingt eine oder mehrere der Ressourcen Holz, Stein und Gold. Die Häuser kommen nicht fertig aus der Maschine, sondern müssen von Arbeitern erst errichtet werden. Theoretisch können Sie Bauwerke überall auf der Karte plazieren, solange Ihre Handwerker die Baustelle erreichen. Sie dürfen nicht nur mehrere Gebäude gleichzeitig errichten, sondern auch die Fertigstellung durch zusätzliche Arbeiter beschleunigen.

Fortschrittliche Häuser stehen erst in späteren Epochen zur Verfügung; die erreichen Sie, indem Sie Ihr Dorfzentrum per Upgrade-Icon aufrüsten, nachdem Sie kräftig Ressourcen gezahlt und mindestens zwei Gebäude aus der aktuellen Epoche errichtet haben. Nach einem Epochenwechsel bieten Ihre Bauten neue Forschungsmöglichkeiten. Weil Ihr Lager sehr anfällig gegen brandschätzende Feindeshorden ist, sind Mauern und Türme zur Verteidigung unerlässlich. Die verschlingen zwar den knappen Rohstoff Stein, halten aber die Gegner von den verwundbaren Gebäuden fern.

Die Gebäude

AoE 2: Die Planung der Basis ist deutlich wichtiger als in Command& Conquer 3, ein schlecht geplantes Dorf mit langen Wegen für die Arbeiter bringt Sie schnell ins Hintertreffen. Ohne sinnvolle Verteidigungsanlagen haben Sie gegen starke Gegner keine Chance. Wenn Sie gerne Aufwand ins Lagerdesign und Designen von Festungen stecken, sind Sie bei Age of Empires 2 genau richtig.

GameStar-Duell



7. Wirtschaftssystem

Command&Conquer 3

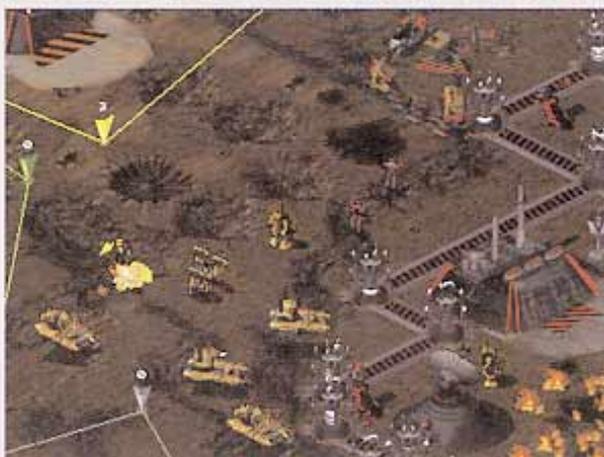
Bei Command&Conquer 3 finanzieren Sie Einheiten und Bauten wieder durch Tiberium, das Ihre fleißigen Ernter einsammeln und in Raffinerien transportieren, wo die Liefe-

Beschuß explodiert es, ein mit blauem Tiberium gefüllter Sammler wird dadurch zur rollenden Bombe. Auch die grünen Standardfelder sind gefährlich, denn sie verletzen Infanteristen, die auf ihnen herumspazieren. Hinzu kommt, daß angeschlagene Mutanten und Nod-Cyborgs auf Tiberiumfeldern Hitpoints zurückgewinnen. Nod nutzt sogar die neuen, orangen Tiberiumabfälle: Spezielle Ernter bringen den Stoff in Abfallanlagen, die daraus chemische Kampfmittel gewinnen. Raketensilos packen die tödliche Fracht in die gefürchteten Langstrecken-Chemie-raketen. Die Ressourcen lassen sich besser zu Kampzzwecken nutzen als in Age of Empires 2 – dort müssen Sie schließlich nicht damit rechnen, daß ein Baum einen Ritter anfällt.

Beide Tiberiumversionen regenerieren langsam, sofern sie im Umfeld einer Tiberiumknohle liegen. Leider verhalten sich die Sammler manchmal recht dösig und steuern lieber ein weit entferntes Tiberiumfeld an, anstatt das regenerierte vor den Basis-Toren abzuernsten.

Saftlos kraftlos

Während Nod wie früher kleine und große E-Werke errichten darf, kann GDI zwei Turbinen an seine Standard-Kraftwerke koppeln, um die doppelte Energiemenge zu erhalten. Ein Stromausfall hat in einer C&C 3-Basis noch verheerendere Auswirkungen als in den GameStar-Büros kurz vor Redaktionsschluß: Die Stellung ist bei einem Angriff so gut wie wehrlos, weil die Abwehr-



Durch einen Luftangriff der GDI (gelb) auf das Kraftwerk unten rechts fällt in dieser Nod-Basis der Strom aus. Prompt schalten sich die Lasierzäune ab, die Bodentruppen können eindringen.

batterien schweigen. Vor allem Nod kriegt dann die Energiekrise, denn ihre praktischen Lasierzäune fallen aus, der Feind kann ungehindert in die Basis eindringen. Gewiefte Strategen knacken deshalb erst die feindlichen Kraftwerke, bevor sie eine Großoffensive

starten. Im Verteidigungsfall nehmen Sie einzelne Bauwerke notfalls vom Stromnetz, um Energie zu sparen. Denn im Notfall können Sie auf die Radarstation getrost verzichten, nicht aber auf Geschütztürme und schnelle Verteidiger-Produktion.



Todesfalle Tiberium: Blaue Felder explodieren bei Beschuß, Ranken bergen Giftwolken-Schlunde.

rung in Geld umgewandelt wird. Kraftwerke gewinnen Energie, ohne die fast nichts läuft: Bei Strommangel fallen Abwehrtürme und Nods Feuersturm-Barrieren aus, Radaranlagen liefern keine taktische Karte mehr. Die Truppenproduktion erlahmt, ebenso der Bau neuer Anlagen.

Blaues Wunder

Die mysteriösen Tiberiumfelder gibt's jetzt in zwei Ausführungen. Die altbekannte grüne ist weit verbreitet, die neue blaue seltener und auch wertvoller. Eine Lieferung blaues Tiberium bringt Ihnen 60 Prozent mehr Credits ein als eine grüne Ernterladung. Doch das blaue Zeug birgt ein tödliches Gefahrenpotential: Bei



GDI-Kraftwerke können Sie mit Turbinen ausbauen – das bringt mehr Energie.

Wirtschaftssystem

C&C 3: Das mysteriöse Tiberium ist der »lebendigste« Rohstoff des Genres und läßt sich prima taktisch nutzen. Auch die Energieversorgung entscheidet oft über Sieg und Niederlage, allerdings müssen Sie ständig weitere Kraftwerke bauen. Das nervt – vor allem, wenn Sie Nod spielen. Und die Ernter-KI ist zwar verbessert, aber nicht perfekt.

GameStar-Duell

7. Wirtschaftssystem

Age of Empires 2

Mit seinem umfangreichen Ressourcensystem könnte Age of Empires 2 fast als Aufbauspiel durchgehen. Vier Rohstoffe müssen Sie in ausreichender Menge herbeischaffen, um wohlgerüstete Armeen und Flotten, florierende Siedlungen und imposante Festungen aufbauen zu können: Nahrung, Holz, Steine und Gold. Jede Ressource gewinnen Sie auf mindestens zwei Arten. Hauptsächlich durch Ihre Arbeiter, die schick animiert Vorkommen ausbeuten, zum anderen durch Märkte, in denen Sie Rohstoffe zu Wucherkursen tauschen dürfen. Karawanen und Handelsschiffe besorgen Gold bei Verbündeten – aber nur im Tausch gegen die anderen drei Ressourcen.

Bauern in Mauern

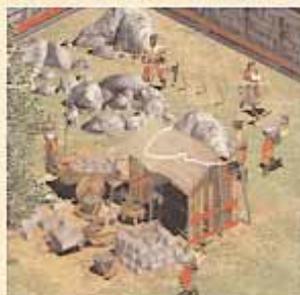
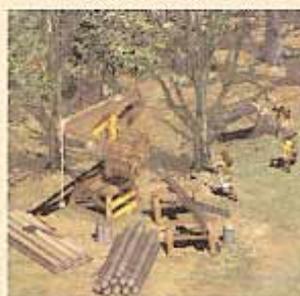
Steine und Gold bauen Ihre Arbeiter aus oberirdischem Felsgestein ab, Holz hacken sie natürlich in Wäldern. Nahrung gewinnen sie durch Jagd, Bee-

rensammeln oder Ackerbau, und Fischerboote plündern Fischgründe. Neuerdings können Sie Schafe «erbeuten» und Richtung Dorfszentrum scheuchen, um sie dort zu schlachten, oder Fischreusen an Flußufern aufstellen. Allerdings werden Sie diese Möglichkeiten genauso selten nutzen wie Wildschweinjagd und Beerenpflücken, denn der Ackerbau ist nach wie vor am effektivsten. Zumal Sie die Felder an beliebiger Stelle selbst anlegen dürfen – vorzugsweise innerhalb Ihrer Festung.

Kein Vorkommen regeneriert sich; auch Wälder oder Wildtiere wachsen nicht nach. Lediglich Äcker können Sie immer wieder anlegen, sofern Sie genug Holz haben.

Goldrausch

Verglichen mit Command&Conquer3 ist der Kampf um die (sich erschöpfenden) Rohstoffe härter. Wenn Sie Goldvorkommen nicht mit einer Mauer abriegeln, schnappen



Arbeiter hacken Holz, liefern Nahrung, bauen Gold ab und klopfen Steine.

Ihnen die feindlichen Computer-Arbeiter das Edelmetall glatt vor der Nase weg – sogar in Ihrer eigenen Siedlung. Stein- und Goldhaufen sollten Sie deshalb rechtzeitig sichern, da Sie sonst langfristig mit leeren Händen dastehen.

Durch Forschung erhöhen Sie wieder die Effektivität Ihrer Arbeiter. Wenn Sie beispielsweise die Schubkarre ent-

wickeln, werden Ihre Malocher schneller und transportieren größere Mengen – die Schubkarren sind in der Spielgrafik allerdings nicht zu sehen. Im Gegensatz zum ersten AoE erhöht Forschung die Rohstoff-Ausbeute nicht mehr: Seinerzeit gewannen Arbeiter durch neue Technologien aus einem



Fast alle Gebäude (hier das Stadtzentrum) stellen Forschungs-Icons bereit.

Baum mehr Holz, jetzt werden sie nur flotter, wodurch sich aber auch die Vorkommen schneller erschöpfen.

Wirtschaftssystem

AoE 2: Neben Feldherrn Talent ist geschicktes Wirtschaften und Forschen gefragt. Wer seine Arbeiter vernachlässigt, Vorkommen nicht rechtzeitig sichert und technologisch hinterherhinkt, steht schnell auf der Verliererseite. Die Arbeiterschaften wieder toll animiert, allerdings sind einige Arten der Nahrungsbeschaffung eher als Gimmick zu betrachten.



Neben Schiffen können nun auch Karawanen Gold bei Alliierten erhandeln, wenn Sie einen Markt haben.

GameStar-Duell



8. Bedienung

Command&Conquer 3



Die Bauleiste ist stets eingeblendet – Sie können so auch Truppen produzieren, wenn Sie Ihre Basis nicht im Blickfeld haben.

Wie üblich ziehen Sie ein Rechteck um Truppen, die Sie anwählen möchten. Dabei können Sie aber nicht scrollen. Die rechts stets eingeblendete Bauleiste der Vorgänger ist geblieben. Selbst im dicksten Gefecht geben Sie nebenbei frische Truppen oder Gebäude in Auftrag. Während Sie Infanteristen, Vehikel und Flieger früher nur einzeln produzieren konnten, dürfen Sie neuerdings pro Truppengattung mehrere Einheiten gleichzeitig ordern. Allerdings maximal fünf: In einer Nod-Kaserne ist also beispielsweise eine Produktionskette aus zwei Bazooka-Infanteristen, zwei Ingenieuren und einem Cyborg erlaubt. Was dieses Fünferlimit soll, konnte uns Westwood nicht schlüssig begründen: Eine Massenproduktion wird dadurch nicht verhindert, sondern lediglich umständlicher.

Im Gegensatz zu AoE 2 müssen Truppen und Gebäude nicht im Voraus bezahlt werden. Das ist vor allem bei großen Bauvorhaben wie GDI's Mammut oder Nods Stealth-Generator eine feine Sache – so kann der Bau schon beginnen, während die Ernter noch das fehlende Tiberium-Kapital heranschaffen. Truppen-pro-

duzierenden Gebäuden können Sie Sammelpunkte zuweisen, zu denen frisch rekrutierte Einheiten dann schnurstracks marschieren. Mehrere Kasernen oder Waffenfabriken beschleunigen die Produktion nicht mehr, Sie dürfen aber nach wie vor Primärgebäude bestimmen, in denen die neuen Truppen gebaut werden.



Rückschritt: Orcas müssen Sie neuerdings einzeln aufmunitionieren.

Nervige Luftschlangen

Das Aufmunitionieren der beiden Luftwaffen ist jetzt viel umständlicher. Früher luden Orcas im Wechsel nach, wenn zu wenige Landepads bereitstanden; jetzt müssen Sie zeitraubend jeden Flieger einzeln landen und Munition aufnehmen lassen. Laut Westwood habe die praktische Funktion viele Spieler »verwirrt«.

Genauso umständlich und wenig intuitiv ist das Wegpunktesystem in C&C 3. So müssen Sie auf der Karte erst einen Patrouillenkurs festlegen und ihm dann die Wachtruppen zuweisen. Dadurch sind zu viele Klicks nötig, so daß viele Strategen die Routenfunktion nur ungern nutzen werden – wenn überhaupt.

Fliesenleger

Beim Bauen von Mauern wird Ihre Geduld arg strapaziert. Sie müssen jedes Teilstück einzeln produzieren und verlegen. Auch die Strompfosten der Nod treiben einen in den Wahnsinn: Sie können zwar in größeren Abständen, aber nur exakt in einer Linie aufgestellt werden. Sonst werden die Pfosten nicht verbunden. Nervig: Mauerbau klappt nicht über Höhenstufen hinweg. Daher ist es oft unmöglich, eine Basis ganz abzuschotten.

Bedienung

C&C 3: Die praktische Bauleiste sorgt für schnelles Produzieren von Gebäuden und Truppen, umständliches Scrollen ist nicht nötig. Erst bei komplexeren Aufgaben (Flieger bestücken, Bau von Festungen) zeigen sich die Tücken der Steuerung. Auch das Fünferlimit bei der Einheitenproduktion nervt. Das Wegpunkte-System ist weniger nützlich als gedacht.

GameStar-Duell

8. Bedienung

Age of Empires 2

Bei Ensembles Mittelalter-Epos nimmt das untere Bedienfeld wieder dermaßen viel Platz ein, daß die Schlachten fast im Breitwandformat zu sehen sind. Doch daran gewöhnt man sich schnell, lediglich bei der niedrigsten Auflösung (800 mal 600) ist der Spielfeld-Ausschnitt arg klein. Dafür bietet die große Bedienfläche handfeste Vorteile: Wenn Sie beispielsweise eine Armee auswählen (die bis zu 40 Einheiten umfassen kann), werden sämtliche Truppen unten durch Icons repräsentiert – inklusive Gesundheitsbalken. Dadurch wissen Sie auch dann, wie's Ihren Jungs geht, wenn Sie gerade an eine andere Kartenstelle gescrollt haben. Praktischerweise könnten Sie wie bei StarCraft gleiche Einheiten mit »Shift« und Linksklick aus einer Armee picken, um etwa sämtliche Priester abzuziehen.

Für Wegpunkte und Patrouillen ist AoE 2 beim klassischen, intuitiven System geblieben: Erst die Truppen auswählen, dann mit »Shift« und Klick nacheinander die einzelnen Stationen markieren.

Frontenwechsel

Wenn Sie frische Einheiten rekrutieren wollen, müssen Sie das entsprechende Gebäude extra anwählen – mitten in einer Schlacht eine haarige Angele-

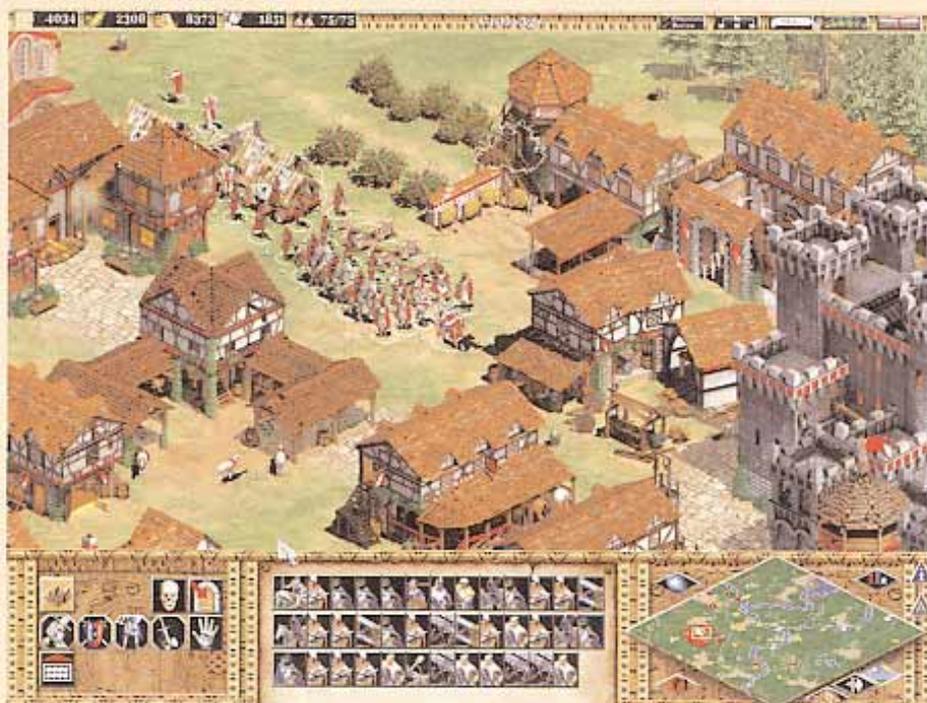
genheit. Da Infanteristen, Reiter, Schützen, Belagerungsmaschinen und Priester in unterschiedlichen Bauten produziert werden, ist umständliches Scrollen angesagt. Deshalb sollten Sie Kaserne, Katapultwerkstatt und Co. dicht beieinander errichten. Im Gegensatz zu C&C 3 können Sie dafür bis zu 15 Einheiten (pro Kaserne!) gleichzeitig in Auftrag geben; Sie sind nur durch die Rohstoff-

bei Schützen, die einen Wachturm besetzen, oder Baustellen, an denen mehrere Arbeiter werkeln sollen.

Bei unserem Vorabtest wollten wir schon nach wenigen Minuten den genialen »Arbeitslosen-Button« nicht mehr missen: Ein Klick darauf, und der nächste untätige Arbeiter wird angewählt. So können Sie in Sekundenschnelle checken, wer gerade faul herumlungert.



Auch lange Mauern lassen sich mit der praktischen Zieh-Funktion bequem und zügig errichten.



Wenn Sie frische Truppen ausheben wollen, müssen Sie ins Dorf zurückscrollen, um die Kasernen anzuwählen.



Die Flagge markiert das Zielgebäude der Kaserne: Unsere neuen Armbrustschützen marschieren sofort in den Wachturm.

fe eingeschränkt, da Sie frische Truppen schon bei der Bestellung bezahlen müssen.

Das Bauen ist etwas umständlicher als beim Westwood-Konkurrenten, weil Sie erst einen Arbeiter anwählen müssen, der das Gebäude hochziehen soll. Doch dafür dürfen Sie beliebig viele Bauten gleichzeitig beginnen. Praktisch ist die erweiterte Sammelfunktion der Gebäude: Sie können den künftigen Arbeitern etwa Wälder zuweisen, in denen sie Holz hacken sollen; ein frisch rekrutierter Malocher wandert dann sofort in den Forst. Das klappt auch

Denn wenn ein Dorfbewohner seinen Job erledigt hat, sucht er sich keinen neuen.

Alarmstufe Rot

Bei feindlichen Angriffen rettet der Glocken-Button Menschenleben. Wenn Sie den drücken, flüchten die Bürger Richtung Dorfkern und schießen auf die Angreifer; sobald die Gefahr vorüber ist, nehmen sie mit einem weiteren Glockenklick ihre alte Arbeit wieder auf.

Der – im Vergleich zu C&C 3 viel wichtigere – Festungsbau geht flott von der Hand. Mit der praktischen Zieh-Funktion ver-

legen Sie Mauern von Eckpunkt zu Eckpunkt. Das geht auch über Höhenstufen hinweg. Außerdem sehen Sie, wie die fertige Mauer verlaufen wird.

Bedienung

AoE 2: Weil das historische Epos Forschung bietet und das umfangreichere Wirtschaftssystem hat, sind zwangsweise mehr Icons und Befehle nötig. Diese Interfacefülle wird elegant gemeistert. Die Grundfunktionen Rekrutierung und Siedlungsbau sind umständlicher, dafür aber insgesamt mächtiger. Profis haben auf Wunsch mehr Icons als Einsteiger.

GameStar-Duell



9. Technik, Fazit

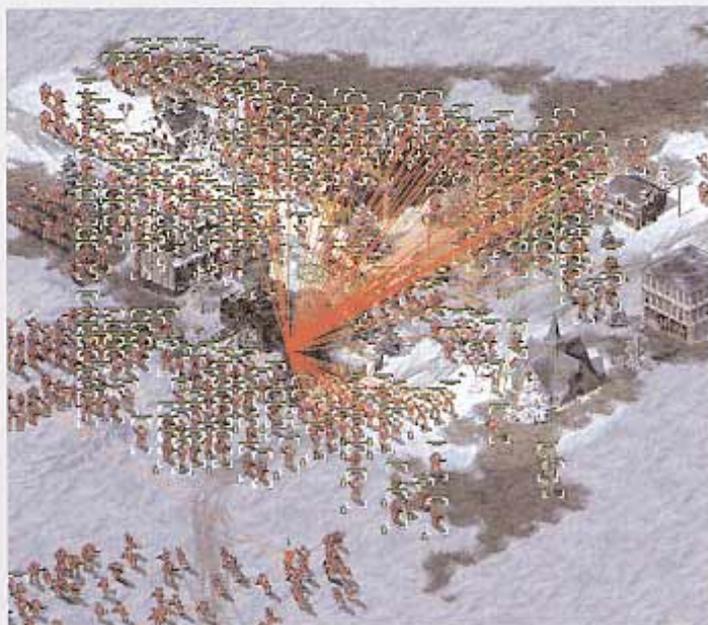
Command&Conquer 3

Optisch setzt C&C 3 auf den alten Pixellook, hinter dem sich aber eine neue Engine verbirgt: Dank Voxel-space-Technologie sind zum einen die Vehikel und Flugzeuge in alle Richtungen neigbar – nur die Infanteristen wirken so pummelig wie eh und je. Zum andern sind die Schlachtfelder sehr dynamisch, da sich die meisten Kacheln, aus denen jede Karte besteht, heben und

senken lassen – das macht zum Beispiel Krater nach einem Raketenanschlag möglich.

Geringer Prozessor-Hunger

In Sachen Hardware-Anforderungen zeigt sich C&C 3 recht moderat, auch auf kleineren Rechnern sollte es in der Auflösung von 640 mal 480 Pixeln laufen. Übersichtlicher, aber nicht zwingend erforderlich ist die Auflösung von 800 mal 600 – pikanterweise ist das die höchste Auflösung von C&C 3, aber die niedrigste von AoE 2. Deshalb verwundert es nicht, daß die Grafik von C&C 3 wesentlich weniger detailliert wirkt als beim Konkurrenz-



Nur bei extrem vielen Einheiten gerät die Performance von C&C 3 ins Wanken.

titen. Dafür spritzt und zischt es auf dem Schlachtfeld, daß es nur so eine Freude ist. Bei zwei Netzwerk-Testspielen kam es zu regelmäßigen, kurzen Rucklern, die aber das Spielgefühl nicht beeinträchtigen. Nur bei extrem vielen Einheiten auf dem Bildschirm wird C&C 3 langsam – dann dauert sowohl das Scrollen als auch die Befehlsannahme deutlich länger.



Das Zufallskarten-Menü ist komfortabel und bietet eine Vorschau-Funktion.

daß bei manchen Grafikkarten 32 MByte RAM zu wenig sein könnten. Zudem kann es zu Performance-Problemen beim

CD-Zugriff durch das Abspielen der Musik kommen – in diesem Fall sollten Sie die Musikdateien zusätzlich auf Ihren Rechner kopieren.

Auf den komfortabel auswürfelbaren Zufallskarten können acht Teilnehmer spielen, wahlweise agieren Sie auch allein gegen bis zu sechs Computergegner. Mit einer C&C 3-Packing können zwei Spieler im Multiplayer-Modus per Netzwerk agieren, das ist mittlerweile guter Standard.

Jörg Langer



Brachiale Gefechte, bebendes Gelände

Was ist C&C 3 nicht? Ein völlig neues Spiel.

Es ist auch keinesfalls so richtungsweisend wie seinerzeit der erste Teil. Und es setzt auch keine technischen Maßstäbe nach oben – im Gegenteil.

Was aber ist C&C 3? Ganz klar das bislang beste Echtzeit-Strategiespiel, das Sie kaufen können. Bis auf wenige unverständliche Rückschritte (Stichwort Helikopternachladen) hat Westwood konsequent an den Tugenden gefeilt, die C&C zur beliebtesten PC-Spieleserie überhaupt gemacht haben: Ausgefeilte Einheiten, spannende Missionen, cooles Drumherum. Mit einer endgültigen Bewertung der Einheitenbalance und Gegner-KI möchte ich noch warten, bis ich das Spiel lange genug im Multiplayer-Modus spielen konnte. Dennoch steht für mich fest: Alle alten Fans werden vom Tiberium Krieg begeistert sein.

An der Spitze – doch für wie lange?

Ich kann aber Martins Begeisterung für AoE 2 verstehen, das etwas andere Akzente setzt und genauso motivierend wirkt. Welches Spiel sich tatsächlich am Jahresende auf dem Spitzenplatz des Echtzeit-Genres behauptet, wird sich erst nach der Veröffentlichung des Konkurrenzprodukts zeigen. Bis dahin gibt es für mich nur ein Echtzeit-Spiel: Command&Conquer 3.

Großer Speicherbedarf

Zwar verbraucht die Installation von C&C 3 nur etwa 130 MByte, doch häufige Abstürze beim Testspielen machten uns stutzig. Eine Nachfrage bei Westwood-Präsident Sperry ergab, daß für das reibungslose Funktionieren des Spiels zusätzlich 550 MByte auf der Festplatte frei sein sollten – angeblich benötigt die Voxel-Engine diesen immensen Platz. Westwood weist außerdem darauf hin,

Command&Conquer 3

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Westwood
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 600 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233 MMX	Pentium IV/300
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	<input type="checkbox"/> Gut	
Sound	<input type="checkbox"/> Sehr gut	
Bedienung	<input type="checkbox"/> Sehr gut	
Spieltiefe	<input type="checkbox"/> Sehr gut	
Multiplayer	<input type="checkbox"/> Noch nicht abschließend bewertbar	

Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht bewertbar. Die Note erfahren Sie per Internet- oder Telefon-Update, siehe Seite 87.

Echtzeit-Spiel mit coolem Ambiente und ausgefeilten Einheiten.

9. Technik, Fazit

Age of Empires 2

Mit drei Auflösungen durchs Mittelalter: In Age of Empires 2 können Sie jederzeit zwischen 800 mal 600, 1024 mal 768 sowie 1280 mal 1024 Pixeln umschalten. Doch in der höchsten Auflösung ging unser Vorabtestmuster auf einem Pentium II/300 bei Schlachten merklich in die Knie, wir mußten auf die mittlere umschalten. Bis zum geplanten Release Ende September kann sich die Performance allerdings noch verbessern. AoE 2 belegt momentan rund 180 MByte auf der Festplatte.

Massenschlacht oder Scharmützel?

Wie im Vorgänger gibt's wieder ein Bevölkerungslimit: In den vier Kampagnen sind diesmal



Der eingebaute Karten-Editor ist sehr mächtig, aber trotzdem leicht zu bedienen.

maximal 75 Untertanen erlaubt, in Einzel- oder Multiplayerpartien bis 200. Wir versuchen zur Zeit, Ensemble zur Erhöhung des Kampagnenlimits zu überreden. Auch wenn Sie die Feldzüge gemeistert haben, ist der Spielspaß noch lange nicht zu Ende. Dafür sorgen einmal Zufallskarten in sechs Größen

und 15 Typen (etwa »Kontinental«), die Sie in mehreren Modi spielen können. Bei »Deathmatch« starten Sie mit Unmengen von Ressourcen, »Königsmord« bläst zur Jagd auf den gegnerischen Heerführer. Vor-

her dürfen Sie mit Computerspielern Teams bilden. Nettes Bonbon: Mit »Record Game« können Sie eine komplette Partie filmen und später abspielen. Außerdem gibt's wieder einen sehr mächtigen Editor, mit dem Sie einzelne Szenarios oder ganze Kampagnen basteln.

Multiplayer-Freuden

Bis zu acht menschliche Strategen passen in eine Multiplayer-Partie, wahlweise ersetzt der Computer fehlende Herrscher. Dabei werden TCP/IP- sowie LAN-Verbindungen unterstützt, für Zweiermatches Modem oder serielles Kabel. Für Internet-Schlachten wird jeder Spieler eine CD benötigen. Ob das auch für Netzwerke gilt, ist noch

Martin Deppe



Wahrhaft königlich

Liebe C&C-Fans, verzeiht mir meinen »Frevler«, aber mein knapper Favorit heißt Age of Empires 2. Schöner

und aufregender als in diesem Epos kann ich in keinem anderen historischen Strategiespiel kämpfen. Und diese lebendige Zeitreise gefällt mir nun mal einen Tick besser als die futuristischen Gefechte von C&C 3. Letztere kommen in meinen Privat-Charts aber gleich an zweiter Stelle.

Brillante Belagerungen

Klar, AoE 2 ist nicht perfekt: Die Schlachtfelder sind vergleichsweise statisch, die öden Briefings belohnen mich nicht für bestandene Missionen. Doch aufregende Belagerungen, toll animierte Truppenformationen und das Wettrennen um Ressourcen und Technologien trösten dicke darüber hinweg. Meine einzige Sorge ist, daß aus Feintuning-Gründen bei Ensemble oder Marketing-Überlegungen bei Microsoft die fertige Version vielleicht erst im Oktober kommt. Lassen Sie uns das Beste hoffen...

offen – wir hoffen hier auf größere Kundenfreundlichkeit. Damit die Partien nicht ewig dauern, läßt sich ein Zeitlimit festlegen. **MD CS LA**



Die gleiche Spielszene in der niedrigsten (oben, 800x600) und der höchsten Auflösung (unten, 1280x1024), die viel mehr Übersicht bringt.

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie	Hersteller: Ensemble Studios
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: steht noch nicht fest	Festplatte: ca. 185 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Sehr gut	Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Beladung zugrunde liegt.
Sound	Gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Sehr gut	
Multiplayer	Nach nicht abschließend bewertbar	

Hervorragend animiertes Aufbau- und Schlachten-Epos.

Interview mit Brett Sperry

Der C&C-Vater packt aus

Wußten Sie, daß Command & Conquer ursprünglich ein Fantasy-Spiel werden sollte? Westwood-Gründer Brett Sperry plaudert über die Vergangenheit und Zukunft der Echtzeit-Serie.

Westwood startete vor 14 Jahren wie so viele Software-Häuser: als Garagenfirma. 1985 gründete Brett Sperry (35) zusammen mit Louis Castle den Minibetrieb, der sich einige Jahre lang mit Umsetzungen auf andere Computersysteme

über Wasser hielt. Nach Eigenkreationen wie Lands of Lore und Command&Conquer gehört Westwood heute zur Weltspitze der Spieleentwickler. Jörg Langer befragte den Westwood-Präsidenten über die erfolgreichste Echtzeit-Strategie-Reihe.



GameStar Brett, wieso sind die Command&Conquer-Spiele so erfolgreich?

Sperry Viele Leute wissen das nicht, aber die Wurzeln von Command & Conquer liegen eigentlich bei Dune 2, das wir 1992 veröffentlicht haben. Mit diesem Projekt haben wir eine ganz neue Dynamik in das

Strategiegenre gebracht: Die Idee der Echtzeit und die Art, sie zu bedienen; den Seitenbalken, bei dem du einfach auf alles klicken kannst. Nur ein kleiner Teil des Interfaces war versteckt, es war alles ganz offen und immer verfügbar. Wir waren damit sehr zufrieden und hatten auch sofort Erfolg mit Dune 2.

GameStar Auch wenn es sich nicht annähernd so gut verkauft hat wie C&C 1.

Sperry Das stimmt. Com-

mand&Conquer übertraf alle unsere Erwartungen, die verkauften Stückzahlen gingen in die Millionen. Trotzdem waren wir mit Dune 2 sehr erfolgreich. Damals wurde noch eine Menge raubkopiert; wir haben Dune 2 dennoch eine halbe Million Mal verkauft.

GameStar Ursprünglich sollte Command&Conquer ja ein Fantasy-Spiel werden...

Sperry Ja, in den ersten Tagen nach Dune 2 wollte ich eine Fantasy-Story entwerfen, mit Zauberern und Kriegern. Aber zu dieser Zeit habe ich den Golfkrieg verfolgt, und war fasziniert von moderner Kriegsführung. Wir haben dann das Fantasy-Projekt gestoppt und die Arbeit an dem aufgenommen, was schließlich C&C 1 geworden ist. Mit Nod, GDI und dem epischen

„C&C 1 übertraf alle unsere Erwartungen.“



Westwood schuf 1992 das erste echte Echtzeit-Strategiespiel: **Dune 2**

Kampf zwischen diesen beiden Parteien.
GameStar Und das Fantasy-Thema hast Du komplett zu den Akten gelegt?

Sperry Nein! Aber wir waren so erfolgreich,

daß ich erst einmal die ganze C&C-Geschichte zu Ende erzählen wollte. Für Command & Conquer habe ich all meine Energie in die Gestaltung der Welt gesteckt. Und ich kann mich ja nicht zerreißen.

GameStar Ist ein reales Setting einfacher umzusetzen als Fantasy?

Sperry Ich glaube schon. Einer der Vorteile eines modernen Hintergrunds ist, daß du auf der Basis bekannter Vorstellungen arbeitest. Du mußt zum Beispiel nicht erst erklären, was ein Kraftwerk macht, oder ein Panzer. Bei Fantasy ist das weniger klar: Oh, Zaubersprüche – wofür sind die eigentlich gut? Ich finde, eine der Herausforderungen für jeden Designer in der Branche ist es, den Inhalt seines Spiels so zugänglich und unterhaltsam wie möglich zu machen. Ich bin mir sicher, daß das auch im Fantasy-Genre geht. Und wer weiß, vielleicht zeigen wir euch eines Tages unsere Version davon.

GameStar Aber die Command&Conquer-Serie spielt zunehmend in der Zukunft. Im dritten Teil kann man längst nicht mehr vom Aussehen jeder Einheit auf deren Zweck schließen.

Sperry Stimmt, einige der Einheiten sind definitiv etwas exotischer. Trotzdem sind die meisten Truppen noch sehr konventionell. Denn es gibt keinen Grund, an etwas herumzudoktern, was nicht kaputt ist. So wirst du im neuen Command&Conquer zum

„Du mußt nicht erst erklären, wofür ein Panzer gut ist.“

Beispiel auch wieder Infanterie sehen; allein deshalb, weil sie sich für einige Dinge besonders gut eignet – wie der Ingenieur oder der Typ mit dem Raketenwerfer.

Grundlegende Dinge wie Artillerie oder Flugzeuge wird es auch in C&C 4 noch geben.

GameStar Verglichen mit den 120 Einheiten von Total Annihilation klingen eure 20 pro Seite ziemlich wenig.

Sperry Oh, die haben mindestens 120, da kommen ja noch die ganzen Truppentypen aus dem Internet dazu. Die Jungs von Total Annihilation verfolgen einen anderen Ansatz als wir, und der ist auch okay. Für Command & Conquer wäre dieses System allerdings nicht sehr passend. Weil ich denke, daß es bei C&C darum geht, verschiedene Strategien auszuprobieren und viel Zeit damit zu verbringen. Eines der besonderen Dinge ist, daß jede Einheit ganz eigene Vorteile und auch Schwächen hat. Und ich glaube, wenn du jede Menge Einheiten ins Spiel schmeißt, verschwindet diese Balance, und die Wiederspielbarkeit leidet.

GameStar Aber warum sollte ein Spieler auf der Seite der Nod noch Infanterie bauen, wenn er Cyborgs haben kann?

Sperry Wegen der Kosten! Das ist ein Teil der Magie von Command&Conquer: Willst du die günstige Infanterie ausbilden, oder die fortschrittlichen Cyborgs, die stärker und haltbarer sind? Nun, die Cyborgs brauchen doppelt so lange zur Fertig-



Ausgewogene Einheiten und dynamisches Spielfeld sind die Stärken von C&C 3.

stellung, und sie kosten natürlich auch mehr. Es kommt also auf deine momentane Strategie an.

GameStar Was sind Deine Lieblingseinheiten für die beiden Parteien?

Sperry Ich liebe den Mammut Mark 2 der GDI, von dem man immer nur einen haben kann. Seine Railgun zerstört praktisch alles mit einem oder zwei Schüssen. Beim Austesten der Spiel-

„Zu viele Einheiten zerstören die Spielbalance.“

balance haben wir natürlich auch mal probiert, mehrere davon auf dem Spielfeld zu erlauben, aber das war einfach zu viel Feuerkraft. Auf der Seite der Nod habe ich eine ganze Menge Vorlieben. Ich mag den Stealth Generator. Die Idee, deine ganze Basis verstecken zu können, finde ich sehr spannend. Sehr viel Spaß macht auch der Cyborg Commander. Besonders, als ich ihn das erste Mal im Spiel gesehen habe, und er in zwei Hälften geschnitten wurde; weil er eine Maschine ist, schießt er trotzdem weiter.

GameStar Ist Nod mit seinen Stealthtruppen und un-

C&C – Renegade

Das nächste Projekt im Command&Conquer-Universum wird keine Echtzeit-Strategie, sondern ein waschechtes Actionspiel sein. In Renegade schlüpfen Sie in die Haut eines C&C-Infanteristen, der aus der 3D-Perspektive Bodenmissionen erfüllt. Die Infiltration einer Basis soll ebenso mit dazugehörigen wie Sabotageaktionen. Natürlich werden auch Taktik und Strategie eine Rolle spielen, vorsichtiges Schleichen wird manches Mal erfolgreicher sein als Sturmangriffe. In einigen Missionen steht Ihnen ein Trupp Soldaten zur Seite, den sie ähnlich wie in Hidden & Dangerous kommandieren dürfen. Brett Sperry verspricht, daß die KI der Computerkollegen deutlich besser ausfallen wird als in anderen Spielen: »Wir haben eine Menge Durchbrüche geschafft – nicht zuletzt auch dank C&C 3. Das hat uns nämlich zu einem ganz neuen Ansatz beim KI-Problem und bei den Wegfindungsroutinen geholfen.« Der Einsatz der Bodentruppen soll im Winter dieses Jahres losgehen.

C&C 4

Command&Conquer 4: Tiberian Dawn ist das Ende der ersten C&C-Trilogie. Die Geschichte und die Technik sind noch streng geheim, trotzdem verriet Brett Sperry erste Informationen. So wird C&C 4 nicht noch weiter in der Zukunft spielen, sondern direkt an Tiberian Sun anknüpfen. Der Kampf zwischen den beiden Parteien läuft auf eine finale Entscheidung hinaus: Die Bruderschaft von Nod will den Widerstand der GDI endgültig vernichten, koste es, was es wolle. Während die Bruderschaft mit Guerillataktiken angreift, setzt die GDI verstärkt auf Verteidigung und Sicherheit ihrer Truppen. Der Einfluß von Tiberium wird sich vor allem auf der Seite von Nod deutlicher bemerkbar machen. Brett Sperry deutete weitere Mutanteneinheiten an: »Nod wird sich so entwickeln, wie es ihrer Philosophie entspricht.« Fest steht zumindest, daß Westwood nicht vorschnell auf jeden Technologie-Zug für den PC aufspringen wird. So scheint eine DVD-Version unwahrscheinlich; die zwei CDs für je eine Partei haben sich gut bewährt. Ob Westwood an der Voxelengine festhält, steht noch nicht fest. Sperry: »Das kommt vor allem darauf an, welche Spiele-Hardware in zwei Jahren verbreitet ist.«

terirdischen Einheiten nicht im Vorteil? Wie halte ich zum Beispiel einen Maulwurf-Transporter mit Ingenieuren davon ab, meine Baulanlage zu zerstören?

Sperry Es gibt ein paar Strategien, die dagegen funktionieren. Wir haben ja jetzt Betonplatten eingeführt. Den meisten Leuten würde ich al-



In C&C 3 halten exotischere Einheiten Einzug, hier der Banshee.

so empfehlen, die ganze Gegend um die Basis zuzupflastern. Eine gute Idee ist es auch, Mauern um die Baulanlage und alles andere zu errichten, in das niemand hinein und hinaus muß. Natürlich empfiehlt es sich auch, ein paar Einheiten zur Verteidigung in der Basis zu lassen – das vergessen die Leute gerne! Und außerdem ist da der Mobile Sensor Ray. Stell' ein oder zwei davon aufs Spielfeld, und du kannst die Maulwürfe schon von weitem kommen sehen. Es gibt eine Menge Gegenmaßnahmen für jede Strategie.

GameStar Welches Feature gefällt dir in C&C 3 am besten?

Sperry Ich bin sehr zufrieden damit, wie detailliert und beeinflussbar das gesamte Schlachtfeld ist. Ich mag auch die dezenten Lichteffekte auf den Karten; in einigen Missionen wird es langsam dunkler oder heller, während man spielt. Das ganze Voxelsystem für die Einheiten einzubauen, war eine recht teure Angelegenheit, was den Speicherverbrauch betrifft – Voxel fressen eine Menge RAM. Die Grafik ist übrigens eins der Dinge, das den Spielern nicht auf Anhieb gefällt; aber sie wissen es zu schätzen, wenn sie dann wieder andere Spiele sehen. Vor allem wegen des stufenlosen Drehens

und Kippens der Einheiten, wie sie auf Schockwellen reagieren, wie abgeschossene Flugzeuge in Spiralen zu Boden stürzen.

GameStar Viele Spieler werden das Voxelsystem im Vergleich zu modernen 3D-Engines trotzdem veraltet finden.

Sperry Es gab ja inzwischen ein paar Experimente mit der Polygontechnik und 3D-Karten, die du dir dafür natürlich kaufen mußst. Letztes Jahr kamen einige solche Spiele heraus. Ich habe die selbst gespielt, und mir ist aufgefallen, daß man eigentlich nicht richtig strategisch vorgehen kann. Weil du viel zuviel Zeit damit verbringst, die Kamera zu bewegen und zu drehen und zu zoomen, und es doch nie perfekt ist. Ich finde, das lenkt vom eigentlichen Spiel ab. Und es gibt mir ein wenig das Gefühl, die Kontrolle verloren zu haben. Ich glaube, den Spielern gefallen neue Technologien und Extras, aber am Ende wollen sie ein gut spielbares Programm haben. Besonders, wenn sie gegen einen Freund antreten; dann wollen sie nicht verlieren, nur weil sie einen falschen Kamerawinkel hatten.

„Age of Empires 2 ist keine Konkurrenz.“

GameStar Macht euch Age of Empires 2 Konkurrenz?

Sperry Ich glaube nicht. Wir bringen nur alle paar Jahre ein Echtzeit-Strategiespiel heraus, und die Age of Empires-Leute genauso. Die Spiele selbst sind total unterschiedlich. Ich bin ein Fan von AoE und habe es selbst lange gespielt; aber es ist kein Command&Conquer. Es ist anders, es hat einzigartige Mechanismen. Ich kann mir nicht vorstellen, wie Age of Empires C&C schaden könnte.

GameStar Warum hat die Fertigstellung von C&C 3 so lange gedauert?

Sperry Wenn eure Leser das Spiel spielen, werden sie das verstehen. Anfangs werden sie vielleicht gar nicht alles entdecken; aber mit der Zeit erschließen sich all die klei-

nen Details, über die wir gesprochen haben: Das 3D-Schlachtfeld, die Atmosphäre, die neuen Einheiten,

die neuen Taktiken, die Dynamik, der Skirmish-Mode, die Story, die so viel besser ist als vorher.

GameStar Habt ihr im letzten halben Jahr noch grundlegende Dinge geändert?

Sperry Wir sind nur sehr wenig von unseren ersten Designideen abgewichen. Im letzten Jahr haben wir vielleicht ein oder zwei neue Sachen eingebaut. Aber der Großteil der Elemente war schon vor Jahren beschlossen und mußte nur programmiert und perfektioniert werden. Nur einige Dinge, wie der Kartengenerator, waren ursprünglich nicht geplant. Vor sechs bis acht Monaten haben wir dann endgültig aufgehört, neue Features einzubauen.