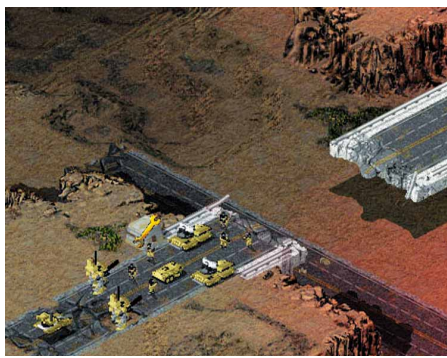


Kane kehrt zurück

Command & Conquer 3

Kürzlich gab Westwood bekannt, daß C&C3 definitiv erst 1999 kommt. Grund genug für uns, den aktuellen Entwicklungsstand des jüngsten Teils der Strategie-Legende zu beleuchten.



Ingenieure im Einsatz: Nach der Reparatur ist die Brücke wieder wie neu, und unsere GDI-Truppen können ihren Angriff auf die Nodbasis starten.

Kaum ein Titel wird von deutschen PC-Spielern so dringend herbeigesehnt wie der sich verspätete dritte Teil der **Command&Conquer**-Serie. Das Westwood-Team arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung des Echtzeit-Strategiespiels. Wir haben dem schwerbeschäftigten Chefdesigner Erik Yeo dennoch neue Informationen entlockt.

Tiberium-Pest

20 Jahre nach den Ereignissen im ersten **C&C** ist die Erde nicht mehr der gemütliche Ort, als den wir sie kennen. Das rätselhafte Mineral Tiberium breitet sich über die Welt aus und zerstört den menschlichen Lebensraum. Pflanzen und Tieren mutieren. Neben den bekannten grünen Kristallen hat sich neuerdings eine noch gefährlichere, blaue Form manifestiert. Die GDI, im ersten Teil stolzer Sieger über die Bruderschaft von Nod, beginnt die Bewohner Europas und Amerikas in die Antarktis zu evakuieren. Da tauchen plötzlich die Nod-Brüder mitsamt dem totgeglaubten Anführer Kane wieder auf.

Solomonische Entscheidungen

Beide Seiten haben fundamental entgegengesetzte Ansichten über die Zukunft der Welt. Die GDI fürchtet das Tiberium und setzt stark auf Fluggeräte und mobile Truppen. Zu ihren Orca-Jägern sollen noch Bomber, Truppentransporter und Carryalls hinzukommen. Letzere werden Sie, anders als in **Dune 2000**, direkt steuern dürfen. Auch die neue Jumpjet-Infanterie und der schwebende Raketenpanzer müssen den Boden nur selten berühren. Alle Kriegsanstrengungen der GDI koordiniert General

Solomon sicher von der Umlaufbahn aus: Die Orbitalstation Philadelphia wird Hauptquartier und Waffenlager sein; Sie sollen während der Missionen mittels Dropship sogar Nachschub von dort anfordern dürfen.

Nod gräbt sich ein

Nod geht einen ganz anderen Weg: Die dunklen Brüder glauben, daß Tiberium ein Segen für die Menschheit ist. Sie nutzen das Mineral nicht nur zur Energiegewinnung; eine ihrer Einheiten ist der Tiberium-Esser, der die grünen Kristalle sammelt, um das Teufelszeug für chemische Sprengköpfe zu nutzen. Die



Drei **Tunnelbohrer** der Nod setzen Truppen in der GDI-Basis ab.



Beim Angriff auf die Nod-Basis kommen die neuen **Jumpjet-Infantristen** (Bildmitte) zum Einsatz.

Cyborg-Infanteristen werden angeblich vom Kontakt mit den glühenden Kristallen geheilt. Kanes Truppen führen einen Guerilla-Krieg und nutzen stark ihre Stealth-Technologie. Zudem sollen sie sogar in der Lage sein, ihre gesamte Basis zu tarnen. Chamäleon-Spione, die unsichtbar sind, solange sie stillstehen, führen Anschläge aus. Ein tunnelbohrender Truppentransporter bringt Kämpfer direkt in GDI-Stützpunkte. Eine Luftwaffe soll der Nod nur eingeschränkt zur Verfügung stehen: Der geheimnisvolle Skrin-Jäger scheint die einzige fliegende Einheit zu sein.

Mutanten-Söldner

Eine neue Macht sind die rätselhaften »Vergessenen«. Ungeschützt dem Tiberium ausgesetzt, sind sie mutiert und haben gelernt, sich dem

Leben in einer verseuchten Welt anzupassen. Diese Mutanten mißtrauen zunächst beiden Seiten. Als GDI- oder Nod-Spieler sollen Sie die Endzeitkrieger anwerben können, indem Sie Ihnen beispielsweise Medikamente bringen, die Sie in einem zerstörten Gebäude gefunden haben. Drei Truppentypen plant Westwood für die Vergessenen. Der erste ist der Hijacker, der jedes Fahrzeug stehlen kann. Die Scharfschützin soll sich ähnlich wie Tanja in **C&C2** spielen, und der Ghost-Talker kann als Experte für schwere Waffen Gebäude sprengen und Panzer vernichten. Die Mutanten werden nicht als eigene Partei spielbar sein.

Ist Kane ein Alien?

Über eine vierte Seite wurde lange spekuliert. Auch jetzt

hat sich Westwood noch nicht endgültig geäußert. Wie es scheint, wurde das Tiberium-Mineral von einer außerirdischen Macht geschickt, um unsere Welt zu verändern. Am Ende der Kampagnen werden sich wahrscheinlich die Aliens, die wohl auch für das rätselhafte Überleben von Kane verantwortlich sind, auf Seiten der Bruderschaft von Nod in den Krieg einmischen. **GUN**

Drei Fragen an Erik Yeo



GameStar: Moderne Strategiespiele setzen zunehmend auf 3D-Unterstützung – bestehen auch für C&C3 solche Pläne?

Erik Yeo: Nein. AGP und MMX werden die Performance erhöhen. Es tut nicht not, 300 Mark für eine 3D-Karte rauszuwerfen. Unsere Voxel-Technologie ist mörderisch gut.

GameStar: Sind einige der Neuerungen in C&C 3 auf Vorschlag von Fans entstanden?

Erik Yeo: Indirekt. Einige wollten gerne Infanterie-Einheiten, die steile Klippen und Abhänge erklettern können. Das inspirierte mich, die Jumpjet-Truppen einzuführen, die per Düsenrucksack Hindernisse überspringen können. Außerdem kehrt auf Spielerwunsch der beliebte Mammut-Panzer zurück, den wir anfangs nicht eingeplant hatten.

GameStar: Wir haben erfahren, daß die Technologie des Skrin-Fighters der Nod außerirdischen Ursprungs sein soll – wird Kane etwa von Aliens kontrolliert?

Erik Yeo: Dazu kann ich nichts sagen, ohne die halbe Story zu verraten. Sagen wir so: Außerirdische werden einen Auftritt haben.

Command & Conquer 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: 1. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Mir gefällt, daß sich die Einheiten und Taktiken von GDI und Nod diesmal noch stärker unterscheiden sollen. Die Mutanten und Aliens versprechen, zusätzlich für Abwechslung und dichte Atmosphäre zu sorgen.«