

## Neue Facts zur Echtzeit-Hoffnung

# Command & Conquer 3

Auf der E3 stellte Westwood erstmals einem breiten Fachpublikum die neueste Version von Tiberian Sun vor, dem heißesten Anwärter auf den Echtzeit-Thron.



Auf CD:  
Messe-Video  
zu C&C3

Auf der E3 spielten wir mit Lead Designer Erik Yeo die aktuelle Version des potentiellen Echtzeit-Knallers **C&C 3**, die neben neuen Details schon das »Gemäßigte Zone«-Terrain und Wolkenkratzer enthielt.

## Kullernde Granaten

**Tiberian Sun** vertraut auf den gewohnten Pixellook – im Falle der Einheiten freilich auf einem Voxellmodell basierend, so daß die Panzer auch schräg einen Hang hinauffahren können. Der Aufbau der Landkarten aus höhenverstellbaren Kacheln klappte schon wunderbar: Nach dem

Einschlag eines Tiberium-Meteoriten senkte sich die getroffene Stelle ab und bildete einen Krater. Viele der physikalischen Formeln sind bereits eingebaut, so kullerten Granaten fleißig bergab.

## Festungsbau

Die neuen Festungstore öffnen sich brav beim Nahen einer eigenen Einheit, verwehren aber Feinden den Zutritt. Kompliziert wird's nur, wenn ein langsamer GDI-Panzer während der Einfahrt in die Basis von einem schnellen Nod-Bike überholt wird – da heißt es aufpassen. Das Ausstatten von Gebäuden mit Zu-

satzpods, etwa das Montieren der Kanone auf einen noch leeren Turm, ist eine Sache von zwei Klicks: Nachdem der Aufsatz produziert ist, wird er einfach angeklickt, der Cursor auf den Turm gefahren und nochmal geklickt. Auf diese Weise können Sie in Zukunft Ihre Basisverteidigung viel besser austüfteln.

## Feuerwalzen

Der Computergegner ist zwar noch nicht vollständig programmiert, doch Dinge wie »Erntemaschine schrotten« beherrscht er bereits. Große Truppenmassen sind noch weniger empfehlenswert als

zuvor: Durch Trümmer und Flächenwaffen sind die Verluste bei dieser Taktik besonders hoch. Statt dessen empfiehlt es sich, kleinere Verbände zu bilden, etwa aufgeteilt in Infanterie, Panzer und Fernkämpfer. Die Infanteristen zeigten bereits mit kleinen Symbolen ihren Erfahrungsgrad an – Rekrut (nichts), Veteran (zwei Streifen) oder Elitekämpfer (Stern). Die Schüsse und Explosionen sehen im Vergleich zu den Vorgängern deutlich farbenfroher und plastischer aus. Auch die Feuerstöße wirken echter, ganze Flammenringe ziehen sich um einen Pyropanzer.



Unsere **GDI-Basis** kurz vor einem Angriff.



Flughäfen sind während der **Stürme** nutzlos.



Eine Explosion reißt zwei **Hochhäuser** ein.



Drei mit **Haifischzähnen** bemalte, raketengewehrte Orka-Angriffshubschrauber der GDI geraten unter Beschuß durch eine Nod-Flakstellung.

### Lichteffekte satt

Für die Messe-Präsentation war die Beispielkarte in jeder Ecke in anderes, intensives Licht getaucht – die fertigen Nacht-Szenarios werden düsterer werden. Dann dürften auch die Scheinwerfer-Spots noch realistischer wirken, die bereits ihre Lichtkegel herumschweifen ließen und sie dann auf feindliche Einheiten zentrierten. Selbst Energiezäune erhellen die Umgebung. Wie im ersten **C&C** gibt es wieder die Orbitalkanone, deren blauweißer Strahl beim Auftreffen auf ein Ziel kräftige Schockwellen übers Gelände jagt. Die Tiberiumfelder ließen in der Messeversion mit ihrem intensiven Fluoreszenz-Leuchten und ihrer weiten Ausbreitung den Bildschirm stellenweise wie ein brodelndes Giftfaß wirken. Auch die Ionenstürme (die alle Vehikel zum Stillstehen verdammen) machten noch einen sehr unfertigen Eindruck:

Plötzlich füllen grelle Muster den Bildschirm, danach zucken grobe Blitze zu Boden.

### Häuserkampf

Die Schienen, die sich durch manche Karten ziehen, werden im fertigen Spiel nicht nur das Schlachtfeld aufpeppen. Die auf ihnen fahrenden Züge müssen als Teil einer Mission geschützt werden, was aufgrund der großen Reichweite mancher Waffensysteme gar nicht so einfach werden dürfte. Zum ersten Mal bietet ein **C&C** zudem mehr als nur Basen und vereinzelte Häuser. In **C&C 3** werden Sie sich durch ausgewachsene Städte kämpfen, hinter deren Hochhäusern sich feindliche Einheiten verstecken. In den Straßen fahren Zivilfahrzeuge wie Busse, die Sie teilweise eskortieren müssen. Bei ausgiebigem Beschuß werden die umliegenden Gebäude sichtlich ramponiert, bevor sie schließlich qualmend zusammenfallen.



Die **Lauscheinheiten** werden zur Abschwächung von Störpulsen vom Boden gehoben.

### Klauen lohnt sich

Neben Vehikeln lassen sich auch Gebäudepläne stehlen, indem ein Spion in das gewünschte Gebäude eindringt. So kann auch ein Nod-Kommandant eine GDI-Kaserne

bauen. Welche Infanteristen darin rekrutiert werden dürfen, entscheidet jedoch der Zufall. Mit etwas Glück ist es ein Spezialist wie etwa ein Sanitäter, mit Pech spuckt die geklaute Kaserne leider nur stinknormale Schützen aus. **LA**

## C&C 3 – Tiberian Sun

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood  
**Termin:** Dezember '98 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Jörg Langer:** »Grafisch war C&C 3 nicht das herausragendste Strategiespiel der E3, doch in Sachen innere Werte schlug es viele Konkurrenten um Längen. Ich erwarte neben toller Atmosphäre und Spielbalance wieder viele kleine Gags, die das Schlachtfeld lebendig wirken lassen.«