

Aktuell

Titelstory: C&C 3

Die Strategie-Legende geht weiter

Command



& Conquer 3

C&C 1 löste den Echtzeit-Strategie-Boom aus, Teil 2 brach hierzulande die Verkaufsrekorde. 1998 soll das Jahr von Command & Conquer 3 werden. Wir haben den potentiellen Superhit bereits jetzt bei Westwood probegespielt.

Das Ende 1994 veröffentlichte **Command&Conquer** begeisterte mit hektischer Hatz nach Tiberium, gepflegtem Basisbau und taktischer Tiefe. Zusammen mit dem Konkurrenten **WarCraft 2** machte **C&C** die Echtzeit-Strategie zum beliebtesten Genre überhaupt. Unzählige Nachzieher folgten, von denen sich aber nur wenige (etwa **Age of Empires**) durchsetzen konnten. Das 1996 erschienene **C&C 2 – Alarm-**

stufe Rot verkaufte sich zwar noch besser als der Vorgänger, konnte ihn aber spielerisch nicht überholen. Es baute auf derselben Engine auf und bot nur Detailverbesserungen, außerdem schienen die beiden Seiten weniger ausgewogen als GDI und NOD im ersten Teil.

C&C 3 – Tiberian Sun wird von Grund auf neu programmiert. Ziel ist, das beste moderne Echtzeitspiel zu entwickeln und dabei die Tugen-

den von **C&C 1** zu erhalten. Wir haben Westwood in Las Vegas besucht und uns das mitten in der Entwicklung befindliche Spiel genau angesehen. Von Lead-Designer Erik Yeo und Westwood-Präsident Brett Sperry erhielten wir viele bislang geheime Infos.

1. Design-Philosophie

Einfach ist besser

Bei der Masse der Echtzeit-titel versuchen viele, über Quantität hervorzustechen. Die beiden qualitativ besten Beispiele sind **Dark Reign** (höchst komplexe Befehlsmöglichkeiten) und **Total Annihilation** (mit Addon 225 Truppen- und Gebäudetypen). Die Westwood-Designer haben Selbstbewusstsein genug, bei ihrem bewährten Prinzip zu bleiben: Lieber rund 30 klar abgegrenzte und ausbalancierte Kampfeinheiten, als eine Vielzahl von Truppen, die sich nur in Details unterscheiden. Herauskommen soll wieder das beliebte »Schere, Stein, Papier«-Prinzip: Jede Einheit hat eine bestimmte Schwäche, die eine bestimmte andere besonders gut ausnutzen kann.



In diesem **Nacht-Szenario** versuchen NOD-Truppen, in eine GDI-Basis einzudringen – doch Schwebepanzer und Mechs halten dagegen.



Um diesen Fluß-übergang wird hart gekämpft. Den Wald links unten können nur Infanteristen betreten.

Kampf um Las Vegas

Im Gegensatz zum gerade erschienenen **StarCraft** setzt **C&C 3** wieder auf möglichst realistische Einheiten. Motto: Das Chassis stammt von zeitgenössischen Panzern, die draufgepackten Waffen sind

leicht futuristisch. Die Spieler sollen auf den ersten Blick erkennen, was eine Einheit kann, und nicht erst groß herumprobieren müssen. Viele der Truppen sind Weiterentwicklungen der schon aus **C&C** bekannten, etwa der Orca-Angriffshubschrauber.

Der Bau befestigter Basen soll wieder wichtiger werden. Erstmals liegen die Schlachtfelder über die ganze Welt verteilt. Die ersten GDI-Missionen werden beispielsweise in der Southwestern Desert spielen – also nicht allzu weit von Las Vegas entfernt ...

2. Die Story

Sensation: Kane lebt

Alarmstufe Rot war eine Art »Prequel« zu **C&C 1**, spielte in den 50er Jahren einer Parallelwelt und wurde in Amerika nicht als offizieller zweiter Teil verkauft. Folgerichtig setzt **C&C 3** die Story des ersten Teils fort. Kane, der Führer der Bruderschaft von NOD, ist besiegt. Seine Terrortruppen sind geschlagen, die Bruderschaft hat sich in machtlose Splittergruppen aufgeteilt. Die Global Defense Initiative scheint Ihrem Namen gerecht geworden zu sein und die Welt gerettet zu haben. Doch die schon in **C&C 1** versteckten Zeichen nehmen zu, daß das Tiberium mehr ist als eine heilsbringende Allzweck-Ressource. Unter dem Einfluß der grünstichigen Wunderpflanze mutieren Pflanzen und Tiere – aus dem erhofften Stein der Weisen wird eine Bedrohung für die Menschheit. Die Tiberium-verseuchten Gebiete wachsen immer

C&C 3: Gerüchte und Wahrheit

Bei der Beliebtheit der C&C-Serie ist es kein Wunder, daß sich viele Gerüchte über angebliche Features von Tiberian Sun halten. Einige davon waren nie geplant, andere wurden wieder verworfen.

Gerücht: »Regen, Schnee, Wolken und Nebel nehmen Einfluß auf Gefechte.«

Wahrheit: Wettereffekte werden nicht enthalten sein. Laut Lead-Designer Erik Yeo würden sie, nach einem anfänglichen Hinguck-Effekt, den Spieler nur »bestrafen«, also beispielsweise seine Sicht einschränken.

Gerücht: »Über eine rotierbare Spielansicht wird nachgedacht.«

Wahrheit: Das Schlachtfeld wird nicht drehbar sein. Trivialer Grund: Das auf Kacheln basierende Terrainsystem sowie sämtliche Gebäude und Objekte müßten neu konzipiert werden. Außerdem würden viele spielerische Details nicht mehr funktionieren.

Gerücht: »Infanteristen können schwimmen und Steilklippen emporklettern.«

Wahrheit: Die Fußsoldaten werden genauso wasserscheu sein wie ihre C&C-Vorgänger. Auch Bergsteigen ist nicht geplant. Dafür gibt's jetzt kurze Sprünge per Jumppack.

Gerücht: »Einheiten und Vehikel sammeln über mehrere Missionen hinweg Erfahrung.«

Wahrheit: Man beginnt jede Mission von vorne, mit frischen Truppen. Außerdem würden bei nur drei Erfahrungsstufen die Einheiten zu schnell das Maximum erreichen.

Gerücht: »Es wird wieder die aus Teil 1 und 2 bekannten Mammut-Panzer geben.«

Wahrheit: Erik Yeo braucht zur Zeit dringend bereits fertige Einheiten zum Austesten der Engine und der Probe-Levels. Also nahm er die alten Mammut-Daten und wandelte sie in ein Voxel-Objekt um. Der Riesenpanzer soll aber nie im fertigen Spiel auftauchen.

schneller, die GDI beginnt, die Bevölkerung zu evakuieren.

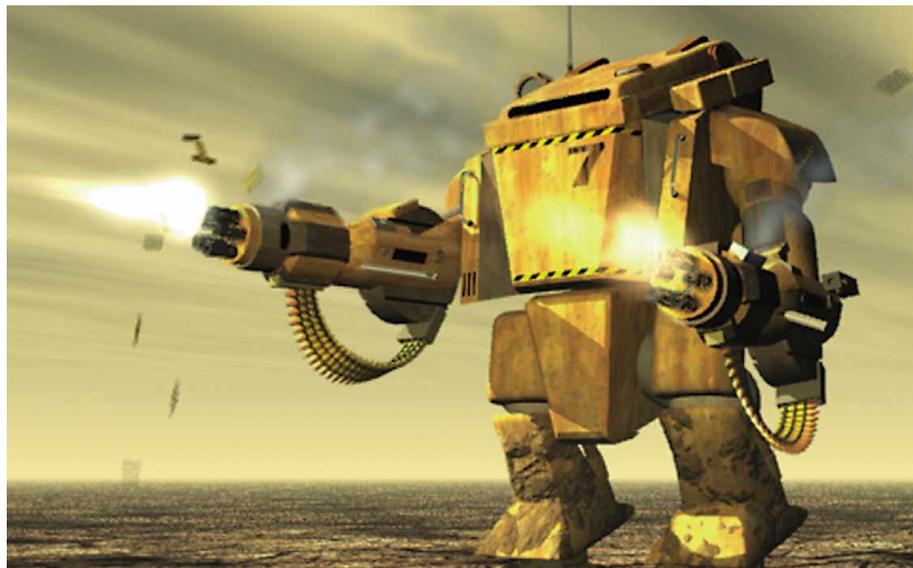
Die letzte Zuflucht

Mitte des 21. Jahrhunderts, also rund 20 Jahre nach den Geschehnissen in Teil 1, sind alle Länder der gemäßigten Klimazone unbewohnbar. Von dem Alptraumzeug existiert zu allem Übel eine neue Variante, die höhere Rohstoffmengen hergibt, dafür aber hochexplosiv ist. Durch das Beschießen eines solchen Feldes kann ein fieser Gegner eine Kettenreaktion erzeugen, die alle Ihre Erntemaschinen zerstört.

Die GDI kümmert sich mit ihren Evakuierungsplänen («In der Antarktis lebt sich's auch nicht übel!») fast ausschließlich um die westliche Welt – Asien und Afrika bleiben ihrem Schicksal überlassen. Eines Tages wird bei einem Routineeinsatz ein GDI-Flugzeug abgeschossen. Kurz darauf steht der Täter fest – NOD ist zurück! Der totgelaubte Kane hat seine Organisation neu vereint und tritt an, für die Völker Afrikas und Asiens (und um der eigenen Macht willen) der GDI die letzten Zufluchtsgebiete streitig zu machen.

Mehr als nur GDI gegen NOD

Wie gehabt, dürfen Sie wieder beide Seiten spielen. Die NOD-Kampagne fängt einen Monat vor dem GDI-Feldzug



Dieser Kampfroboter (in dem ein GDI-Soldat sitzt) feuert mit einer Minigun.

Was bislang geschah ...

In der nahen Zukunft entdecken Forscher eine eigenartige »Pflanze«, die dem Boden selbst kleinste Spuren aller Edelmetalle entzieht. Dadurch kann an fast jeder beliebigen Stelle der Erde Gold gefördert werden. Und das ganz ohne Aufwand: Erntemaschinen sammeln die an der Oberfläche herumliegenden Kristalle ein und bringen sie zu Raffinerien. Um die »Tiberium« getaufte Wundersubstanz entbrennen große Kriege. Als besonders militant erweist sich die Bruderschaft von NOD, ein uralter Geheimbund. Die »Guten« werden von der Global Defense Initiative (GDI) verkörpert, die nach langem Ringen den Führer von NOD, Kane, besiegt und die Bruderschaft zerschlägt. Diese Geschehnisse wurden in C&C 1 geschildert, wobei der Spieler aber auch die NOD-Seite zum Sieg führen konnte.

an: Der charismatische Kane macht Sie zu seinem General und besiegt mit Ihrer Unterstützung seinen gefährlichsten Widersacher. Sobald NOD wiedervereint ist, laufen die beiden Stories unge-

fähr parallel zueinander ab – trotzdem soll sich natürlich das Durchspielen beider Kampagnen dank verschiedener Missionen und Einheiten lohnen. Insgesamt gibt es vier Fraktionen. Die »Ausge-

stoßenen« sind mutierte Menschen, die zwischen den Fronten um ihr Überleben kämpfen. Ihre Fähigkeiten als Infanteristen übersteigen alles bisher gewohnte. Zur vierten Partei wollte Westwood noch nichts verraten – sie wird erst gegen Ende des Spiels näher beschrieben werden und soll vermutlich NOD im schon angedachten vierten Teil ablösen.

3. Die Grafik Sprites und Voxels

Trotz des momentanen 3D-Trends setzt Westwood auf die Weiterentwicklung seiner Draufsicht-Perspektive. Das Schlachtfeld wird nun isometrisch (von schräg oben) gezeigt, kann aber nicht gedreht werden. Infanterie und Bauwerke sind weiterhin (ge-



Lead-Designer Erik Yeo beim Vorführen der neuesten C&C-3-Version.



Im Büro von Frank Klepacki werden die Videosequenzen für C&C 3 vertont.



Zwei Einzelkämpfer der Bruderschaft von NOD verüben einen **Anschlag** auf eine GDI-Basis.

renderte) Sprites. Das Gelände besteht nicht wie bei **T.A.** aus gezeichneten Karten, sondern aus einzelnen Bitmap-Kacheln. Die Besonderheit: Die meisten davon besitzen einen variablen Höhenwert, können also sowohl Erhebungen wie Senken darstellen. Nur Spezialkacheln wie etwa ein Wasserfall haben eine fest zugewiesene Höhenstufe. Bei den Vehikeln kommt die Westwood-eigene Voxelengine zum Einsatz, die stufenlose Drehungen und Neigungen der Fahrzeuge ermöglicht. Den Panzern ist also deutlich anzusehen, wenn sie ihren Turm drehen oder einen Hügel hinauffahren – ganz wie bei **Total Annihilation**. Im Gegensatz zu dessen nacktem Polygon-Look sehen die **C&C**-Einheiten jedoch mindestens so detailliert wie handelsübliche Sprites aus, bis hin zu einzelnen Antennen oder Radkappen.

Echte Nachteinsätze

Besondere Bedeutung kommt den Beleuchtungseffekten im Spiel zu. Sie ermöglichen echte Nachteinsätze, bei denen die Szenerie von diversen Lichtquellen in verschiedenste Farbtöne getaucht wird. Das Programm berechnet die Ausleuchtung ständig neu; wenn Sie also zum Beispiel eine Straßenlaterne zerstören, wird das direkte Umfeld dunkler. Das hat nicht nur auf die Optik Auswirkungen: Wer sein Ziel kaum sieht, kann es nicht oder nur mit Einbußen angreifen. Bei der Arbeitsversion, die wir vor Ort gespielt haben, waren Auflösungen bis 1280 mal 1024 Pixel möglich. Allerdings wurden die Objekte nicht detaillierter, sondern nur kleiner – auf den Bildschirm paßte ein größerer Spielfeld-Ausschnitt auf einmal. Da dies Auswirkungen auf die Spielbalance haben

kann (etwa dann, wenn zwei Spieler unterschiedlich starke Rechner besitzen), ist es gut möglich, daß im fertigen Spiel nur die Auflösung 800 mal 600 zum Einsatz kommt.

4. Schlachtfeld

Realistischer Mikrokosmos

Die große Stärke der **C&C**-Serie ist seit jeher der glaubwürdige Eindruck, den die Schlachtfelder erwecken. Das Größenverhältnis der Einheiten zu den Gebäuden stimmt ungefähr, viele kleine Details garantieren Abwechslung. **C&C 3** will diese Stärke weiter ausbauen und die realsten Schlachtfelder bieten, die es im Echtzeit-Genre bislang gegeben hat. Zusammenfassen läßt sich das mit einer Aussage von Lead-Designer Erik Yeo: »Alles, was du siehst, kannst du auch kaputtmachen«. So sind dank des Ka-



Diese NOD-Stellung produziert zur Vorbereitung eines Angriffs **Raketens** und **Schützenpanzer**; rechts wurde gerade ein Sammler entladen.

Ein gepanzerter
Personen-
transporter
entlädt eine
Gruppe von GDI-
Infanteristen.



chel-Systems Senken und Erhebungen in voraussichtlich zwölf Abstufungen möglich. Dicke Raketen erzeugen bei ihrem Einschlag nicht nur einen Fleck in der Landschaft, sondern echte Krater, in die man hineinfahren kann. Hügel verlangsamen die Bewegung, Gruben verschlucken unvorsichtige Einheiten. Die Truppen feuern jedoch nicht besser, wenn sie auf einem Hügel stehen, und sehen auch nicht weiter.

Wälder als Falle

Nur Infanteristen können dichte Vegetation überwinden – ein wichtiger taktischer Vorteil. Doch ein einziger brennender Baum erzeugt schlimmstenfalls einen verheerenden Waldbrand. Ein weiterer realistischer Faktor sind Flüsse, die im Laufe eines Kampfs zufrieren können und sicher geglaubte Stellungen plötzlich angreifbar machen: Infanteristen

und leichte Vehikel flitzen über das Eis und fassen den Gegner im Rücken. Allerdings werden die Eisschollen brüchig – wer die leichte grafische Veränderung der Stellen nicht beachtet, verliert schnell seine halbe Armee. Schwere Panzer dürfen Eisflächen gar nicht erst befahren.

Die meisten Echtzeitspiele kennen immer nur zwei Ebenen: Boden und Luft. Bei C&C 3 wird es Bauten geben, die man sowohl über- als auch »unterqueren« kann. Während Ihr Buggy unter einer Brücke durchfährt (auf der gleichzeitig feindliche Einheiten stehen können), darf er allerdings nicht stoppen.

Kullernde Granaten

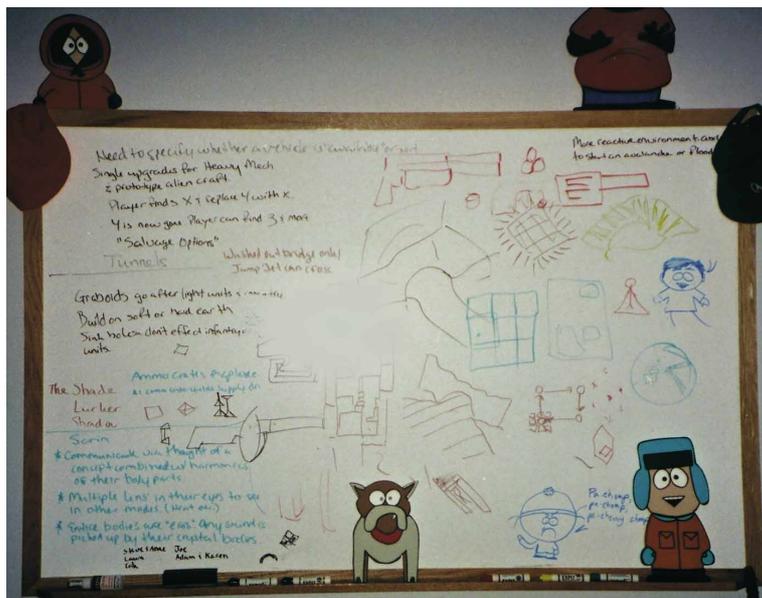
Durch Einbau physikalischer Regeln sollen die Schlachtfelder noch realer wirken. So prallen Granaten dreimal vom Boden ab, bevor sie explodieren. Das kann zum einen genutzt werden, um »über Bande« hinter Ecken versteckte Einheiten zu treffen. Zum anderen drohen peinliche Situationen, wenn man unbedingt eine Hügelstellung mit Handgranaten angreifen möchte: Die Din-

ger kullern mit Vorliebe wieder herab und den Grenadiere vor die Füße! Geschütze werden beim Feuern vom Rückstoß geschüttelt, Schwebvehikel von Treffern herumgestoßen. Der in die Luft geschleuderte Turm eines explodierenden Panzers richtet großen Schaden an, wenn er inmitten Ihrer Leute aufschlägt. Ein Grund, die im Genre beliebten Massensammmlungen zu vermeiden...

Während eines Ion Storm (nicht verwandt oder verwägert mit John Romeros Softwarefirma) können alle Vehikel, Schwebegleiter und Helikopter zwar noch feuern, aber nicht mehr fahren oder fliegen. Infanterie wird hingegen nicht beeinflusst und hat während der Ionenstürme ihren großen Auftritt.

5. Die Truppen Kräftigere Kämpfer

»Die Einheiten sollen wieder kräftiger werden« – mit dieser Aussage meint Erik Yeo nicht etwa das Verabreichen größerer Mengen von Red Bull. Vielmehr bezieht er sich auf den höheren Hitpoint-Vorrat der Truppen. Der soll



Die neuesten Design-Ideen zu C&C 3 an der Magnetwand werden von Figuren aus »South Park« umrahmt – einer in den USA beliebten Cartoon-Serie mit rabenschwarzem Humor.

gewährleisten, daß Ihre Panzer nicht nach drei Schüssen kaputt sind, sondern sich längere Gefechte und vor allem Verfolgungsjagden liefern können. Diverse Einheiten aus **C&C 1** tauchen in modernisierten Fassungen auf, so schweben die Hover-Raketenwerfer über fast jedes Terrain, und der Stealth-Panzer ist noch fieser geworden.

Angriff von unten

Vor allem die Bruderschaft von NOD führt innovatives Kriegsgerät ins Feld. Ihr Maulwurfpanzer ist zwar beim Buddeln zunächst sehr verwundbar. Doch sobald er sich unter der Erdoberfläche befindet, kann der genervte GDI-General ihn nicht attackieren, bis er an einer beliebigen Stelle wieder nach oben kommt – bevorzugt mitten in der GDI-Basis. Nur fortschrittliche Radaranlagen haben eine Chance, die Buddler aufzuspüren. Andere Einheiten graben sich zur Verteidigung ein. So können einige »Tick Tanks«, die ein Tiberiumfeld absperren, nur schwer wieder verjagt werden. Auch über das Eingraben von Schützen-

panzern wird nachgedacht, die somit zum stationären Bunker mutieren würden. Entfernt an **Dune 2** erinnert der Disruptor-Panzer. Er braucht zwar mehrere Sekunden, um seinen grünlichen Fächerstrahl abzuschießen. Doch der bleibt dann auch einige Momente aktiv und schädigt alle Ziele beträchtlich.

Autoknacker

Die Rolle der Infanterie ist nicht zu unterschätzen. Der beliebte Engineer ist wieder dabei – im Gegensatz zu **Alarmstufe Rot** reicht wieder ein einziger, um ein Feindgebäude zu erobern. »Die Basisverteidigung kann so stark sein, daß es schon ein halbes Wunder ist, wenn du auch nur einen Engineer durchbringst«, meint Erik Yeo. Scharfschützen bedrohen vor allem andere Fußsoldaten, der neue Sprengmeister jagt halbe Basen in die Luft, ist aber langsamer als die Gelbe Post. Fahrzeuge lassen sich per »Kidnapper« stibitzen – eine ideale Taktik, um unbemerkt in feindliche Festungen einzudringen. Eine Mischung aus Infanterie und

Panzer stellen die GDI-Mechs dar. Die riesigen Kampfrüstungen stapfen wie Roboter durch die Landschaft und sind schwer bewaffnet. Einer ihrer Vorteile ist, daß sie über Mauern schauen können. Wenn also ein GDI-Mech direkt vor dem Schutzwall einer NOD-Festung steht, kann er drüberschießen, wird aber selbst von der Mauer gedeckt.

Orcas und Caryalls

Die aus **C&C** bekannten Orca-Helikopter wurden in drei spezialisierte Varianten aufgespalten – Jäger, Bomber und Transporter. Der Transporthubschrauber kann nur Infanterie befördern, für ausgewachsene Panzer brauchen Sie den (aus **Dune 2** bekannten) Caryall. Die riesigen Dropships dienen dazu, Verstärkungen in großer Zahl in die Schlacht zu werfen. Die Bruderschaft wird in der Luft weniger stark sein, aber immerhin zwei Flugzeugtypen besitzen – einer davon natürlich eine Stealth-Einheit. Übrigens: Schiffe wird es nicht geben, **C&C 3** konzentriert sich voll auf den Landkrieg.

Elitäre Killertrupps

Eine der wichtigsten Neuerungen könnte die Einheiten-Erfahrung sein. Es gibt drei Stufen, von Rekruten über Veteranen bis zu Elitetruppen. Kampfgestählte Einhei-

Neue Truppentypen



Laser dienen der effektiven Verteidigung von NOD-Festungen.



Der **Maulwurfpanzer** (NOD) gräbt sich unter dem Erdbreich durch.



Mit dem **Hover-Missiletank** hat GDI eine überaus mobile Artillerie.



Im **Transport-Helikopter** bringt die GDI ihre Truppen an die Front.



Die **GDI-Mechs** vereinen die Vorzüge von Panzern und Infanterie.



Der verbesserte **Stealth-Tank** ist eine Standard-Einheit von NOD.

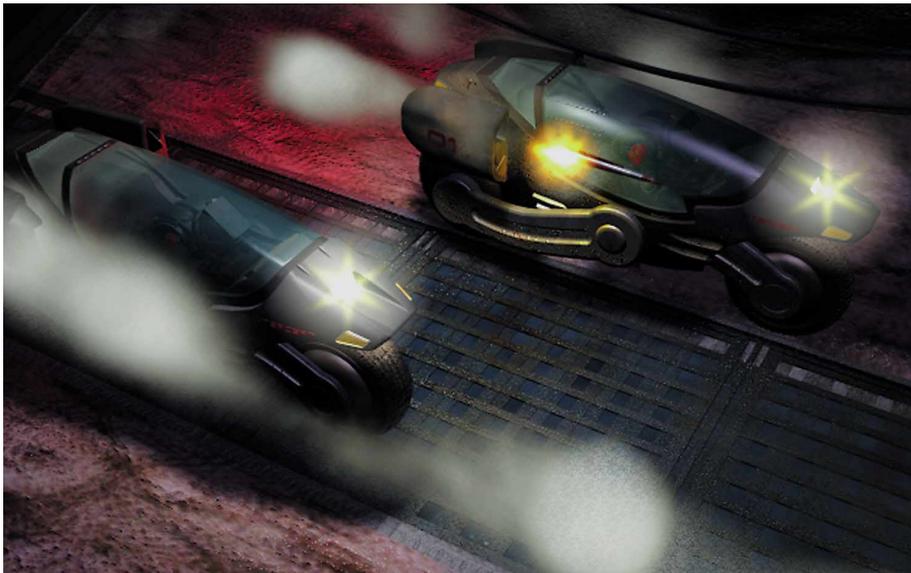


Disruptor-Tanks (GDI) feuern Sonic-Beams auf ihre Gegner ab.



Viele der Einsätze spielen in der **Antarktis** – hoffentlich hat dieser Mech genug Kühlmittel mit ...

Zwei NOD-Raketensbikes jagen über eine schmale Straße auf die feindlichen Linien zu.



ten erhalten zusätzliche Fertigkeiten. Wenn zum Beispiel Veteranen Granaten heranfliegen sehen, laufen sie nicht nur auseinander, sondern rufen ihren Kollegen ein warnendes »Bewegt euch!« zu. Elite-Infanterie wird über Jetpacks verfügen, mit denen sie auch Flüsse oder große Höhenunterschiede überwindet. Wahrscheinlich werden solche Soldaten auch Helikopter bekämpfen können, indem sie sich von ihrem Raketensack hochschleudern lassen

und heftig zu feuern beginnen. Die Erfahrungszuwächse werden nicht einfach nach Kills gewertet: Wenn eine schwache Einheit eine starke vernichtet, bekommt sie mehr Erfahrung zugeschrieben, als andersherum.

6. Kampagne Spieler hat die Wahl

Die beiden Feldzüge spielen sich in verschiedenen Ländern ab. Innerhalb einer Region (etwa südwestliche USA) stehen mehrere Aufträge zur Wahl, von denen einer die Hauptmission ist. Wie Sie zu letzterer vordringen, bleibt Ihnen überlassen. Vollprofis gehen den direkten, sehr schwierigen Weg und lassen einzelne Szenarios ganz aus. Geschickter wäre es aber, erst in einer Nachtaktion die Radaranlagen des Gegners zu zerstören – so ist er nicht gewarnt, wenn Ihr Hauptangriff erfolgt. Und wer auch noch Verstärkun-

gen ausschaltet, bevor sie das eigentliche Kriegsgebiet erreichen, macht sich das Generalsleben deutlich leichter.

Gefilmte und gerenderte Zwischensequenzen werden zwar auch nach »sekundären« Missionen gezeigt, die storyrelevanten sehen Sie aber nur in Schlüsselszenarios. Den Stil der ersten beiden Teile (Blick aus der Ich-Perspektive auf den jeweiligen Auftraggeber) hat Westwood aufgegeben: Ähnlich wie in *Incubation* sieht man sich nun selbst als Bestandteil der Filmszenen.

Einsatz-Varianten

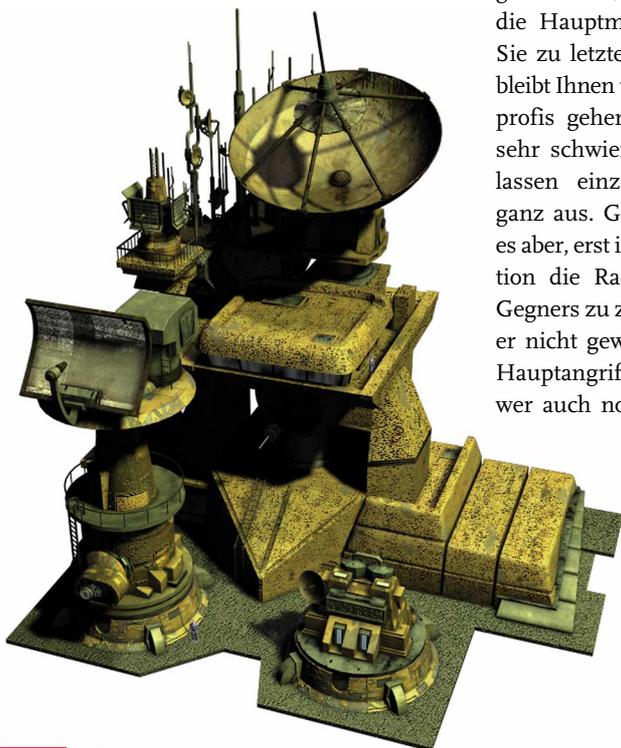
C&C 3 wird drei Terrainformen bieten: Eis, Wüste sowie Wiesenlandschaften. Letztere gibt es auch in der bebauten Variante mit Häusern und Ruinen. Nicht geplant sind Indoor-Missionen, laut Erik Yeo passen diese aufgrund der fehlenden Fahrzeuge und Gebäude nicht zum restlichen Spiel. Dafür dürfen Sie sich vor Beginn einiger Missionen eine Startarmee zusammenstellen, die dann per Dropship landet. Wenn Sie also 4.000 Punkte zur Verfügung haben, von denen das Basis-Konstruktionsvehikel 1.800 kostet, bleiben 2.200 Punkte zu Ihrer freien

Verwendung. Viele Szenarios sollen aus mehreren Phasen bestehen. So müssen Sie erst mal eine abgeschnittene Basis lange genug verteidigen, bis Verstärkungen ankommen. Dann folgt das langsame Zurücktreiben der Gegner, Aufspüren der Feindbasis und zum Schluß natürlich deren Eroberung. Konvoi-Eskorten und gezieltes Ausschalten von bestimmten Personen werden sich mit großen Schlachten abwechseln. In einigen Einsätzen sollen Sie mit Spezialeinheiten sehr ungewöhnliche Aufgaben zu lösen haben.

7. Künstliche Intelligenz

Aus Fehlern lernen

Zum Stichpunkt Gegner-Intelligenz meint Westwood-Chef Brett Sperry: »Um es ehrlich zu sagen – der Begriff KI ist bei Echtzeit-Strategiespielen bislang ziemlich mißbraucht worden. *Tiberian Sun* wird in dieser Beziehung einen echten Schritt nach vorne machen.« Eine treffende Aussage – gerade das Vorgänger-Programm *Alarmstufe Rot* machte exzessiven Gebrauch von »Ereignissen«, die dem Spieler ständig vorgefertigte Gegnergruppen an die immer gleiche Stelle schickten. Die KI von *C&C 3* wird auf diversen Scripts basieren, die man mit »Einzeltaktiken« übersetzen könnte. Diese sagen dem Computer, wie er ein Tiberiumfeld sichert, eine Basis von hinten angreift oder SAM-Stellungen beseitigt, bevor er seine Luftstreitkräfte losschickt. Diese Taktiken werden nicht nur ständig neu kombiniert, sondern auch in eine Prioritätsliste eingeordnet: erfolgreiche landen weiter oben, andere weiter un-



Diese Radaranlage enthält mehrere Upgrades, die ihre Fähigkeiten verbessern.



Die Antwort der schwerfälligen GDI-Kräfte auf die flinken NOD-Truppen sind aufwendige Transport-Vehikel. Hier trägt ein Caryall-Gleiter einen Missile-Tank zur Front.



Eine Gruppe von Disruptor-Panzern löst ihre gefürchteten Sonic-Beams aus. Dazu wird ein Hochfrequenz-Strahl auf den gut sichtbaren Antennenteller gefeuert und von diesem fächerförmig abgestrahlt.

ten. So kann sich die KI tatsächlich auf Sie einstellen. Außerdem weiß der Computer, daß er zuerst auf einen Engineer feuern sollte, der sich seiner Basis nähert, anstatt auf harmlose Jeeps.

Schlaue Sammler

Der größte Kritikpunkt an C&C 1 und 2 waren die Sammler: Ohne die Ernter ging's nicht – aber eigentlich hätte man sie am liebsten vom Bildschirm gekratzt und mit einem Hammer malträtiert. Denn anstatt brav die nächstgelegene Rohstoff-

Quelle abzugrasen und Ärger tunlichst zu vermeiden, zuckelten die schwerfälligen Zivilvehikel mit Vorliebe mitten durch die gegnerische Basis. In C&C 3 schätzen die Ernter ihren Kurs anhand der Bedrohungswerte ein. Bei hohen Werten, etwa einer Feindbasis oder einer Panzerstreitmacht, suchen sie eine sichere Ausweichroute. Gibt es die nicht, brechen sie den Versuch ab und schlagen Alarm. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, sie trotzdem durchs Feuer zu schicken, falls es sein muß.

8. Basisbau

Automatik-Tore

In C&C 3 existieren endlich verschließbare Tore: Beim Nahauftritt eigener Truppen öffnen sie sich, feindlichen bleibt der Zutritt versperrt. Allerdings können die Portale gekidnappte Vehikel nicht erkennen. Einige Gebäude lassen sich durch Anbau von »Pods« verbessern. So sieht eine Radarstation mit dem ersten Upgrade weiter, mit dem zweiten kann sie Maulwurfpanzer aufspüren und mit dem dritten Stealth-Vehikel. Kraftwerke produzieren pro Pod mehr Energie – vor allem bei Platzmangel sehr hilfreich. Verteidigungstürme erlauben es

Ihnen, die verwendete Bewaffnung selbst zu bestimmen: Reicht ein MG, oder soll's doch ein Flammensturm-Werfer sein? Wenn solche Gebäude attackiert werden, gehen immer erst die Erweiterungen kaputt. Jeder Fan weiß es: Bei den Raffinieren kam es bislang ständig zu Verkehrschaos. In Tiberian Sun hat jede drei Wartepunkte; zusätzlich ziehen alle weiteren Ernter, die dort ihr Tiberium abladen wollen, programmintern Nummern – ganz wie bei der Kfz-Zulassungsstelle.

Soweit unsere Preview. Bis zum geplanten Erscheinen kurz vor Weihnachten dürfte sich noch einiges bei Command & Conquer 3 tun – wir bleiben für Sie am Ball. LA

Command & Conquer 3

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Westwood
Termin: 4. Quartal '98 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Gut, daß Westwood sich nicht von der gerade grassierenden Einheiten-Gigantomanie oder dem Alles-in-3D-Wahn anstecken läßt. Stattdessen feilen die Echtzeit-Cracks an den lebendigsten Schlachtfeldern, die es im Genre bislang gab. Ich sehe gute Chancen, daß C&C 3 im Gegensatz zum 2. Teil wieder ein echtes Super-Spiel wird.«