

»Völlige Überlegenheit«

C&C 3 TIBERIUM WARS

Damit Sie auch im LAN und Internet siegreich sind, erklären wir Ihnen in unserer Tippsreihe Profiktaktiken zum Strategie-Hit. Im ersten Teil widmen wir uns der Globalen Defensiv-Initiative (GDI).

Im Vergleich zur Bruderschaft von Nod und den außerirdischen Scrin hat die GDI träge, dafür aber sehr schlagkräftige Fahrzeuge. Das Rückgrat Ihrer Armee sollten daher immer Predator- und Mammutpanzer sein. Die leichtgepanzerten Orcas und Firehawks sind aufgrund des Nachschubbedarfs eher zur Unterstützung geeignet.

GRUNDLAGEN

Neben viel Praxis sind vor allem die Spielwiederholungen ein äußerst hilfreiches Mittel, um sich schnell zu verbessern. Achten Sie beim Anschauen der so genannten »Replays« aber nicht nur auf die Aktionen des Gegners, sondern beobachten Sie sich selbst, um Fehler und Optimierungsmöglichkeiten zu erkennen. Replays von Profispielern finden Sie unter den nebenstehenden Quicklinks.

Eine starke Wirtschaft und der Zugang zu vielen Tiberiumfeldern sind unerlässlich im Spiel gegen menschliche Gegner. Gewinnt Ihr Kontrahent beim Ressourcensammeln die Oberhand, wird er Sie auch auf dem Schlachtfeld besiegen. Im Gegenzug sind die Sammler und Raffinerien des Feindes besonders lohnende Ziele für schnelle Angriffe.

Verzichten Sie beim Errichten Ihrer Basis auf teure Verteidigungsanlagen. Einem Sturmangriff des Gegners halten diese sowie nicht stand. Einen Wachstum sollten Sie aber vorbauen, um diesen dann bei Bedarf sofort platzieren zu können. Zu Beginn des Spiels sollten Sie ausschließlich in bewegliche Einheiten wie Predator, BMT oder Pitbull investieren.



Mehr **Sammler**: Raffinerie errichten und sofort verkaufen. Die Infanterie zum Spähen benutzen.

Wenn Sie zu viele Credits auf dem Konto haben, bauen Sie zu langsam! Errichten Sie weitere Waffenfabriken, Raffinerien und Zusatzgebäude (Gefechtsstand, Tech-Zentrum). Im Idealfall bewegt sich Ihr Kontostand immer gegen Null, während Sie permanent Einheiten bauen und in Richtung des spielentscheidenden Railgun-Upgrades forschen.

Beginnen Sie bereits mit der ersten verfügbaren Einheit (selbst wenn es nur Infanterie ist) mit dem Ausspähen des Feindes (»scouten«). Suchen Sie damit seine Basiserweiterung, Raffinerien und Scouts. Je eher Sie feindliche Truppenbewegungen entdecken, desto größer sind Ihre Chancen für einen erfolgreichen Konter. Besetzbare Gebäude bieten guten Schutz für Raketen- und Infanterietrupps.

Bewegen und Feuern: Alle Panzer haben unterschiedliche Trefferzonen. Wenn einer Ihrer Predator oder Mammut angeschlagen ist, ziehen Sie ihn rückwärts fahrend (mit **D**) zurück. So bleibt immer die stark gepanzerte Frontpartie zum Feind gerichtet. Im Gegenzug versuchen Sie mit einer kleinen Gruppe von Fahrzeugen, dem Gegner in die Flanke oder den Rücken zu fallen, um an die weniger geschützten Seiten zu gelangen.

GDI BAUPLAN

Es gibt keine perfekte Bauanordnung! Jede Taktik hat ihre Stärken und Schwächen und kann dementsprechend gekontert werden. Grundsätzlich müssen Sie immer zwischen früher Einheitenproduktion, schneller Expansion, starker Wirtschaft oder einer Balance dazwischen wählen. Sollten Sie gegen Nod oder Scrin spielen, müssen Sie sich auf einen frühen Sturmangriff (»Rush«) einstellen. Auf größeren Karten oder bei Teamspielen sollten Sie tendenziell eher auf Expansion und Wirtschaft setzen. Schicken Sie Ihren Landvermesser für die erste Erweiterung (»Outpost«) immer in Richtung eines blauen Tiberiumfeldes, um besonders schnell Geld zu verdienen. Setzen Sie hingegen auf einen schnellen Panzerbau, sollten Sie schon mit drei bis vier Fahrzeugen den Gegner frühzeitig im Aufbau stören.



Auf **Tournament Towers** ohne »Outpost« zum blauen Feld: erst Kraftwerk, dann Kran bauen.

PREDATOR-ANGRIFF

Landvermesser	falls nur ein Feld in der Nähe
Raffinerie	an das erste Tiberiumfeld
Kraftwerk	in Richtung des zweiten Feldes
Waffenfabrik	BMT (Scout), Predators
Raffinerie	an das zweite (blaue) Feld
Kraftwerk	Bauradius weiter vergrößern
Raffinerie	an das zweite Feld, nach dem Bau verkaufen
Waffenfabrik / Kaserne	Predators oder Pitbulls gegen Luftangriffe. Bei einem Scorpion-Rush: Raketenrupps

Weitere Raffinerien (eine Raffinerie und zwei bis vier Sammler pro Feld), Kraftwerke, Gefechtsstand, Tech-Zentrum und Railgun-Upgrade
Weitere Waffenfabriken bauen, Produktion auf Mammut umstellen.

STARKE WIRTSCHAFT

Landvermesser	optional
Kran	Bauradius vergrößern
Raffinerie / Raffinerie	zweite verkaufen, Infanterie zum »Scouten«
Kraftwerk / Raffinerie	Raffinerie beim Outpost errichten
Waffenfabrik / Raffinerie	BMT, Predators Raffinerie verkaufen
Kaserne / Raffinerie	Ingenieure für Tiberiumsilos, Raketenrupps bei Bedarf
Kraftwerke	bei Bedarf, zur Not Raffinerien kurzzeitig abschalten
Gefechtsstand / Raffinerie	weitere Raffinerien für zusätzliche Sammler bauen
Waffenfabrik / Tech-Zentrum	Predators, später Mammut Railgun erforschen
Weitere Raffinerien, Kraftwerke bei Bedarf bauen; weitere Waffenfabriken bauen.	

In der Praxis und durch Replays können Sie viele weitere Starttaktiken kennenlernen. Viel Glück, Commander! **RH**



- ▶ **GAMESTAR.DE:** Game-replays.org
QUICKLINK 3728
- ▶ **GAMESTAR.DE:** CnC-Inside.de
QUICKLINK 3729
- ▶ **GAMESTAR.DE:** United-Forum.de
QUICKLINK 3727
- ▶ **GAMESTAR.DE:** ESL-Ladder
QUICKLINK 3730