



Krieg gegen den Terror

C&C Generals



Die Strategie-Serie kehrt im bombastischen 3D-Grafikgewand zurück – mit ausgereiftem Kampfsystem, spannenden Missionen und bedenklicher Nähe zur aktuellen Weltpolitik 2003.



Auf CD/DVD-Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 3 Kampagnen
- 21 Einzelspieler-Missionen
- 24 Multiplayer-Karten
- 36 Generals-fähigkeiten
- 31 Gebäude
- 45 Einheiten
- 33 Forschungs-Upgrades

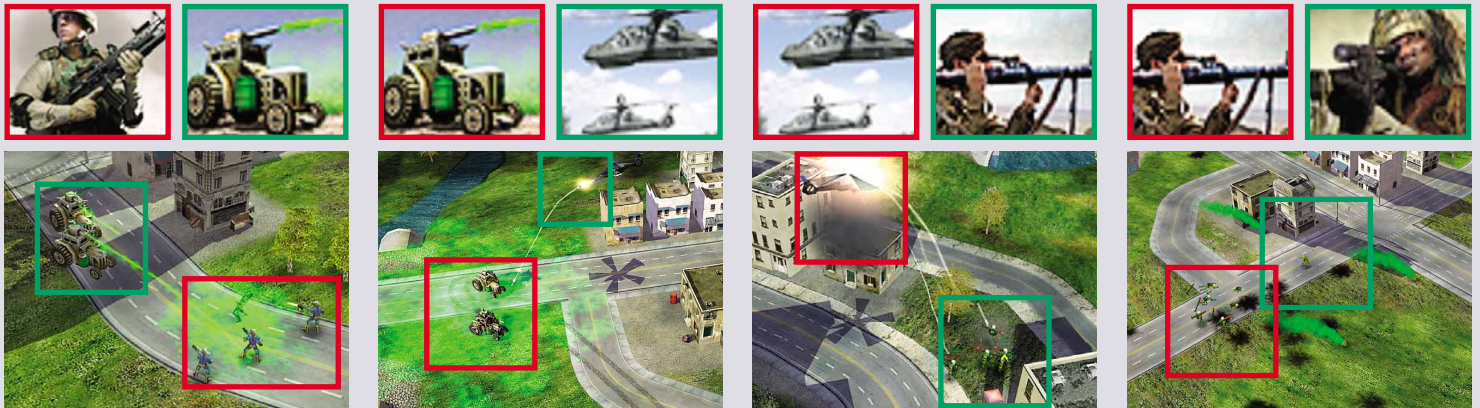
Die Lage in den Krisengebieten der Erde verschärft sich immer mehr: Ein weltumspannendes Terroristen-Netzwerk mit Zentrale im Herzen Asiens verbreitet Angst und Schrecken. In der chinesischen Hauptstadt Peking zünden die Freischärler mehrere Autobomben mitten in einer Militärparade. Direkt nach dem Attentat überfallen militante Fanatiker der Organisation einen Hilfsgüter-Konvoi der UNO in den Bergen Kasachstans und starten einen Giftgasangriff auf eine Stadt im Süden des Landes. Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (»Showdown im Irak«), entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels **C&C Generals**. In einer fiktiven, nahen Zukunft sind die USA und China die letzten großen Militärmächte. Nur diese Giganten können die

Bedrohung durch die terroristische GLA (Global Liberation Army) noch abwenden.

Wieder zu Hause

Auf den Schlachtfeldern von **Generals** herrscht wieder das bekannte **C&C**-Gefühl. Zuerst ziehen Sie Ihre Basis hoch und suchen nach Rohstoffen. In **Generals** helfen Baueinheiten beim Errichten des Stützpunkts – je nach Partei entweder Bulldozer (USA und China) oder einfache Arbeiter (GLA). Insgesamt gibt es 31 Gebäude – vom Bunker bis zum Nuklearsilo. Tiberium oder Edelmetall sind für moderne Kriege nutzlos, echte Generäle finanzieren ihre Truppen mit »Nachschub«-Lieferungen. Diese stehen in Form von Containerlagern zum Ausbeuten in den Levels. Auch hier hat jede Partei ihre Methode: Die USA

Stein-Schere-Papier: Ein Beispiel



MG-Schützen haben keine Chance gegen Giftgas-Traktoren der GLA – ein Treffer ist tödlich.

Die Giftspritzer wiederum sind einem Luftangriff durch Helikopter schutzlos ausgeliefert.

Helikopter-Schwachpunkt: Die teuren High-Tech-Waffen stecken nur fünf Raketenstreifer weg.

Der getarnte US-Scharfschütze schaltet eine ganze Gruppe Raketeninfanteristen aus.



Bei maximalen **Detaileinstellungen** erleben Sie die schönsten Echtzeitschlachten des Genres – hier attackieren die Chinesen eine Scud-Stellung der Terroristen. (1024x768)

holen die Rohstoffe bequem per Helikopter ab. China setzt Lastwagen ein, und die GLA-Arbeiter transportieren das kostbare Gut mit Muskelkraft. Weitere Ressourcen gibt es nicht. Amerikaner und Chinesen müssen zusätzlich noch für ausreichend Strom in ihrer Basis sorgen.

Bastler, Flieger, Feuerspucker

Die 45 Einheiten der Parteien unterscheiden sich erheblich voneinander als die in **C&C 3** oder **Alarmstufe Rot 2**. Die Terroristen sind auf das an-

gewiesen, was ihre Gegner auf dem Schlachtfeld zurücklassen. Der Marodeur-Panzer etwa verbessert mit Wrackteilen gegnerischer Vehikel seine Feuerkraft und baut eine zusätzliche Kanone an. Da die GLA komplett auf Flugeinheiten verzichten muss, konzentriert sie sich auf Flugabwehr. Das stellt vor allem die High-Tech-Armee der Vereinigten Staaten vor Probleme, die stark auf Luftoperationen vertraut. Comanche-Helikopter sichern den Luftraum für Nachschublieferungen; Raptor- und Stealth-Bomber zerlegen flugs

jedes Bodenziel in seine Bestandteile. Die Chinesen setzen besonders auf Fahrzeuge: Der mächtige Overlord-Panzer etwa beherbergt auf Wunsch sogar einen Bunker oder Propaganda-Turm. Außerdem spielen die Erfinder des Schießpulvers gern mit dem Feuer: Drachen-Panzer, Artillerie und die MiG-Bomber können in größeren Gruppen einen wahren Feuersturm erzeugen. Gruppen von gleichen Einheiten bekommen bei den Chinesen zusätzlich noch einen »Hordenbonus«, der die Kampfwerte steigert.

Grünschnäbel und alte Hasen

Bei den heißen Gefechten produzieren Einheiten nicht nur jede Menge Altmetall, sondern sammeln auch Erfahrungspunkte. Dadurch steigen die Frontkämpfer in drei Stufen zu Veteranen auf. Die erste verleiht höheres Tempo, ab der zweiten heilen sich die Einheiten selbst. Elitekämpfer der dritten Stufe schließlich verursachen zusätzlich doppelten Schaden. Werden US-Piloten abgeschossen, lohnt es sich, sie zu retten und



Der Ausflug des **Heckenschützen** endet aber an einem MG-bewehrten **GLA-Tunnelnetzwerk**.

Basisverteidigungen räumt die chinesische Artillerie mit nuklearen Sprengköpfen aus dem Weg.

Die behäbige **Nuklearkanone** kann gegen die blitzschnellen **Raketenbuggys** nichts ausrichten.

Wieder am Ausgangspunkt: Normale **Infanteristen** siegen über die ungepanzten **GLA-Flitzer**.



Unter größter Mühe besiegt unsere Panzertruppe die kleine Ansammlung terroristischer Fußsoldaten.

in eigene Panzer zu stecken: die kämpfen dann sofort mit der Piloten-Erfahrungsstufe.

Im Generalsmenü sammeln Sie selbst als Heerführer Erfahrungspunkte für zerstörte Gegner. Ein Pegel zeigt den Abstand zum nächsten Level. Jeder Aufstieg gibt Ihnen einen Punkt, mit dem Sie einen Bonus erwerben, etwa einen besonderen Truppentyp oder einen (alle paar Minuten auslösbaren) Spezialangriff. Dazu ge-

hören verheerende Bodenattacken durch A-10 Thunderbolts oder der bei C&C obligatorische Abwurf von Fallschirmtruppen. Bei den Terroristen warten etwa der mächtige Scud-Lastwagen, der Giftgas-Raketen verschießt, oder der Hijacker, der getarnt gegnerische Fahrzeuge übernehmen kann.

Bei Erreichen des fünften Levels steht dem Fünf-Sterne-General ein ultimativer Angriff zur Verfügung – bildschirmfüllen-

de Attacken mit extremer Durchschlagskraft. Bei den Chinesen ist das die EMP-Bombe, die Gebäude und Vehikel für kurze Zeit lahm legt. Um an diese hochstufigen Angriffe zu kommen, sind Sie in **Generals** gezwungen, die Basis zu verlassen und zu kämpfen. Nur wer schon von Beginn einer Partie mit gemischten Infanterie-Trupps aggressiv aufklärt, hat seine besseren Generalsfertigkeiten früh verfügbar.

Kampf mit Köpfchen

Für **C&C Generals** hatten sich die Entwickler von EA Pacific vorgenommen, die Schlachten noch strategischer zu gestalten – mit Erfolg. Vorbei die Zeiten der »Tank-Rushes«, in denen es reichte, den Gegner mit einer Überzahl von Truppen zu erdrücken. Jetzt endet eine ausschließlich mit Panzern geführte Offensive schnell an einem Bunker mit fünf preiswerten Raketeninfanteristen. Dafür haben die Fußsoldaten keine Chance gegen Feuer speiende Drachepanzer. Die sind wiederum hilflos gegen einen Comanche-Helikopter, und den holt eine GLA-Stinger-Stellung mit nur fünf Treffern vom Himmel.

Durch dieses gut durchdachte Stein-Schere-Papier-Prinzip gewinnen die Kämpfe sehr an Tiefgang. Nutzlose Einheiten – wie noch in **Alarmstufe Rot 2** – etwa die leichte Infanterie gibt es nicht mehr.

Drei kurze Kampagnen

Kampfgeschick und Truppenkombinationen erproben Generäle in drei Kampagnen. Jede der Parteien hat ihre eigene Geschichte, die sich über je sieben Missionen erstreckt. Besonders gut gelungen ist den Entwicklern dabei die sachte ansteigende Schwierigkeitskurve: Während die ersten, simplen Aufgaben noch in wenigen Minuten Spielzeit zu lösen sind, brauchen auch geübte Spieler für die letzten Einsätze mehrere Stunden.

Die Missionsziele sind sehr vielfältig: Einmal erobern Sie eine Raketenabschussbasis, ein anderes Mal gilt es, einen Bruchpiloten aus einer Terroristen-Hochburg zu retten. Hunderte von flüchtenden Truppen mit Helikoptern vor Verfolgern schützen oder ein Trainingslager der Terroristen ausheben – Abwechslung ist bei **Generals** garantiert. Dennoch sind die Kampagnen zu schnell vorbei: An zwei Wochenenden haben Sie die drei Geschichten beendet, zumindest im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade. In den höheren Stufen knuspern Sie länger, denn Sie verfügen über weniger Startkapital, und der Computer handelt viel aggressiver.

Geschmacksverirrung

Doch gibt es auch andere Gelegenheit zu grübeln: Die Vorgehensweise der terroristischen GLA ist nichts für zarte Gemüter: In der ersten US-Mission regnen Giftgas-Raketen auf ei-

Technik-Check

Auflösung

Ihr PC sollte mindestens über 1,8 GHz und 512 MByte verfügen, damit Sie ab einer GeForce 2 bei 1280 mal 960 Pixeln und vollen Details ruckelfrei in die Schlacht ziehen können. Bei 800 mal 600 Bildpunkten und minimaler Detailstufe reicht bereits eine CPU mit 800 MHz.

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit weniger Speicher ruckeln die Zwischensequenzen unerträglich, und die Ladezeiten dauern erheblich länger. Auf Ihrer Festplatte erobert C&C Generals happige 1,8 GByte. Die Auslagerungsdatei sollte mindestens 300 MByte groß sein, damit es besonders unter Windows 98 nicht zu Abstürzen kommt.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wählen Sie zunächst unter »Display Options« die Custom-Einstellung für die Details aus, um Zugriff auf alle Grafikoptionen zu haben.

TIPP 2: Setzen Sie die »Texturauflösung« auf einen niedrigen Wert, um Grafikqualität gegen Performance zu tauschen. Der Geschwindigkeitsgewinn liegt bei rund 15 Prozent, doch die Texturen verwachen.

TIPP 3: Reduzieren Sie zusätzlich die Partikeleffekte. Die niedrigste Einstellung bringt etwa 10 Prozent Geschwindigkeitszuwachs.

TIPP 4: Schalten Sie im Detail-Menü die aufwändigen 3D- und 2D-Schatten sowie die Wolken-Schatten ab, um weitere Frames zu gewinnen.

TIPP 5: Bei 800 MHz sollten Sie die zusätzlichen Animationen und Lichteffekte deaktivieren, um Rechenleistung zu sparen. **SG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
800 MHz								
800x600x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
800x600x32 (min. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
800x600x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz								
1024x768x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz								
1280x960x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz								
1280x960x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
2.200 MHz								
1600x1200x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Als Fünf-Sterne-General der US-Armee werfen Sie die mächtige **Benzinbombe** »Daisy Cutter« ab.

Mehrspieler-Balance



Der **Multiplayer-Modus** bietet neben der Kartenwahl nur wenige Zusatzeinstellungen.



Die Partien sind durch das funktionierende **Stein-Schere-Papier-Prinzip** extrem fair und Spaß.



Die 24 sehr gut designten Karten eignen sich auch als **Plänkel szenarien** für Einzelspieler.

nen Marktplatz voller Zivilisten. In der zweiten Terroristen-Mission müssen Sie UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz eliminieren, um an Lebensmittel zu kommen. Ein anderes Stirnrunzel-Beispiel ist eine Mission, in der Sie mit ei-



Unser mächtiger **Overlord-Panzer** (vorn) wurde soeben zum Veteranen befördert.

ner eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen.

Mehr als nur Kulisse

Neben den Missionen sind auch die Schlachtfelder sehr vielfältig gestaltet. Die Designer benutzen Mischungen mehrerer Terraintypen, damit es dem Betrachter nicht langweilig wird. Dazu ist jede Karte – ob Wüste oder Eislandschaft – voll gestopft mit Gegenständen, Gebäuden, Fahrzeugen und Bäumen. Die sind mehr als nur Pappaufsteller wie in vielen anderen Strategiespielen, sondern lassen sich in den Kampf integrieren. Das geht etwa mit Soldaten, die neutrale Gebäude besetzen können. Von dort aus feuern Ihre Schützlinge aus allen Rohren und sind vor Feindbeschuss relativ sicher. Neutrale Fahrzeuge in Städten benutzen die GLA-Kämpfer dazu, ihre Autobomben zu tarnen. Sogar die Bäume wiegen sich im virtuellen Wind, fangen bei Beschuss Feuer und entzünden nahe Pflanzen. Stadtgebiete auf den Karten wirken sehr realistisch, Gebäudegrafiken wiederholen sich nur selten.

Die Höhenunterschiede auf den Karten wirken sich auf die Kämpfe aus: Stößt eine Armee unterhalb einer Klippe vor, dürfen die Gegner von oben unbehelligt feuern. Raketen finden dabei stets den Weg zum Ziel, während Panzer und Infanterie beim Anvisieren der Feinde Probleme haben. Auf die Reichweite Ihrer Truppen hat das Gelände keinen spürbaren Ein-

fluss. Ein Raketenbuggy der GLA feuert von einem Hügel hinunter genauso weit wie in der Ebene. Vor allem für Erkundungstouren lohnt sich der Weg ins Gebirge, weil Einheiten von dort aus freie Sicht auf anrückende Gegner haben.

Strategie zum Staunen

Nachdem die beiden anderen prominenten Echtzeit-Serien (**WarCraft 3**, **Age of Mythology**) den Sprung in die dritte Dimension geschafft haben, erklimmt jetzt auch **Command & Conquer** diese Hürde. Die kalifornischen Entwickler von EA Pacific übertreffen die Konkurrenz op-



Die Chinesen bevorzugen **Flammenwaffen** – die sind effektiv gegen Infanterie in der ersten Reihe.

tisch bei weitem. Gegenwärtig suchen Sie im Strategie-Genre vergebens schönere Schlachtfelder. Im Minutentakt erleben Sie hier prächtige Explosionen und aufwändige Partikeleffekte. Reifenspur s sämtlicher Fahrzeuge zeichnen sich im Boden ab, Raketen ziehen einen Rauchsweif hinter sich her, und der Einschlag einer Nuklearrakete füllt den ganzen Bildschirm mit einem riesigen Feuerball. Damit Sie auch kein Detail verpassen, erlaubt die 3D-Engine des Spiels stufenloses Drehen und Zoomen des Blickwinkels. Um sämtliche Details der 3D-Grafik flüssig zu genießen, sollte in Ihrem Rechner eine leistungsstarke Grafikkarte stecken. Ab einer Geforce 3 kann dann auch

Jörg Langer



Bestes C&C seit Teil 1

Von der politisch unkorrekten (und in meinen Augen peinlichen) GLA-Kampagne abgesehen, ist EA Pacific ein Riesenwurf gelungen: In kei-

nem Echtzeit-Spiel geht's dynamischer zur Sache! Einstürzende Türme begraben Flakstellungen unter sich, Ranger arbeiten sich von Haus zu Haus vor oder seilen sich von Helikoptern ab. Überall rappelt, zischt und explodiert es. Und im Multiplayer-Modus macht auch die GLA richtig Spaß. In Sachen Story bleibt WarCraft 3 klar überlegen, und AoM ist epischer (Seeschlachten!). Doch davon abgesehen braucht C&C Generals keinen Gegner zu fürchten.

Markus Schwerdtel



Blitzkrieg-Feuerwerk

Seit Age of Mythology hatte ich nicht mehr so viel Echtzeit-Spaß! Optik und krachende Soundeffekte sind nahezu perfekt, sämt-

liche Einheiten haben ihre Daseinsberechtigung. Toll ist der Multiplayer-Modus als Testgebiet und Langzeitmotivator. Mein Lieblingsvolk sind die Chinesen: Deren Minenteppiche und der durch Upgrades extrem flexible Overlord-Panzer haben es mir einfach angetan. Das martialische, pseudorealistische Szenario stört mich im Gegensatz zu den Kollegen nicht. Kleiner Wermutstropfen: Als Reminiszenz an frühere C&C-Titel erteilen Sie Marschbefehle immer noch mit der linken Maustaste, während der Rest der Echtzeit-Welt rechtsklickt. Anfangs geht deshalb manches Kommando ins Leere.

Patrick Hartmann



Genialer General

Na also, es geht doch! Endlich bietet die Command-&Conquer-Reihe den taktischen Tiefgang, den ich jahrelang vermisst habe. Durch das durchgehend gute

Kampfsystem habe ich auch Lust, sämtliche Einheiten auszuprobieren. Vielleicht richtet ja mein Drachenpanzer doch mehr Schaden an als ein Overlord. Und durch die Generalfähigkeiten kann ich maßgeblich den Ausgang einer Schlacht beeinflussen. Das spornt wiederum an zum Ausprobieren der Taktiken, und so schließt sich der Spielspaßkreis. Darum machen auch die Netzwerk-Gefechte mächtig Spaß, weil das Balancing der drei Parteien perfekt funktioniert.

Fragwürdige Kulisse

Die Kampagnen sind mit ihren Missionen in Bagdad und Zentralasien schon fast zu realistisch. Ich will nicht als Terroristenführer UN-Konvois und Siedlungen angreifen. Widerstand gegen einen fiesen Aggressor ist eine Sache, aber tatsächlicher Terror gehört für mich nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels. Auf unsere Wertung hat das keinen Einfluss: C&C Generals ist auch ohne GLA-Kampagne ein umfangreiches Spitzenspiel.

eine 1,4 GHz CPU ruckelfreien Spielspaß bringen.

Dreidimensionaler Frust

Die neue Technik löst zwar alte Probleme, doch tun sich auch neue auf. So ist beispielsweise endlich die Wegfindungsroutine für einzelne Soldaten besser als in den Vorgängern. Doch berechnet das Programm bei jedem Marschbefehl für eine Gruppe den Weg jedes Mitgliedes individuell. Dadurch blockieren sich Einheiten manchmal



Mit einer **gemischten Truppe** hat die Erstürmung des Hügels die besten Aussichten.



Unsere US-Basis entsteht direkt neben einem **Nachschublager**.



Im **Gebäude** verschanzt, ist Infanterie vor Attacken geschützt.

gegenseitig, was bei einem hastigen Rückzug nicht nur ärgerlich ist, sondern auch fatale Folgen haben kann. Ein weiteres Problem ist, dass Ihre Soldaten sich zwar selbstständig gegen Feinde wehren, benachbarte Einheiten aber nicht (wie bei AOM) »zu Hilfe rufen«. Auch die ansonsten sehr gelungenen Straßenschlachten, in denen Gebäude die Sicht einschränken, frustrieren manchmal: Eine Rakete findet dann vielleicht den Weg zum Feind, aber eine Panzergranate nicht. Der Panzer muss das Gebäude erst umrunden, bevor er sich wehren darf – umständlich, aber realistisch.

Neulich im Sandkasten

Das i-Tüpfelchen auf **Generals** ist der exzellente Multiplayer-Modus: GLA, China und die USA spielen sich sehr unterschiedlich, sind aber ausgezeichnet balanciert: Da hat EA Pacific offensichtlich viel von **WarCraft 3** abgeschaut. Endlich sind auch in **Command & Conquer** Taktik-Tüftler gefragt, um

die besten Einheitenkombinationen herauszufinden. Die 24 mitgelieferten, sehr gut designeten Karten bieten genügend Vielfalt, um verschiedenste Strategien zu erproben. Ärgerlich ist nur, dass es die Entwickler versäumt haben, genügend Optionen in den Multiplayer-Modus zu integrieren. Einstellen der Ressourcen oder Ein- und Ausschalten des Kriegsnebels ist nicht möglich.

Bis zu acht Spieler ziehen gleichzeitig zu Feld, wobei Sie freie Plätze wahlweise mit Com-

putergegnern auffüllen. Einzelspieler benutzen die Mehrspielerkarten auch als Plänkelszenarien. In denen erproben Sie an virtuellen Gegnern in drei Schwierigkeitsgraden Ihre Taktiken. Für Bastler ist in **Generals** gleich noch der mächtige World-Editor eingebaut, mit dem Sie für sich oder Freunde Karten-nachschub erstellen. In unserem Testmuster war der allerdings noch nicht vollständig enthalten. Eine ausführliche Qualitätskontrolle führen wir im Nachtest der deutschen Version durch. **PH**

C&C Generals

Echtzeitstrategie



Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 79 S. Handbuch
 Release (D): 14.2.2003
 Preis: ca. 55 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> schönste Grafik in einem Strategiespiel ausgefeiltes Kampfsystem spannende Missionen exzellente Skriptsequenzen Generalfähigkeiten sorgen für Tiefgang 	<ul style="list-style-type: none"> Kampagnen etwas zu kurz zu wenig Optionen im Multiplayer-Modus teils fragwürdige Einsatzziele kleine KI-Probleme eigener Einheiten

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 2,2 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

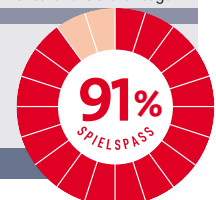
WarCraft 3 (93%, GS 08/02)
 Die unumstrittene Referenz: Atmosphärische Kampagnen und toller Multiplayer-Part.

Age of Mythology (92%, GS 11/02)
 Wunderschöne 3D-Schlachten mit einer Mischung aus germanischen und antiken Sagen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Optischer Hochgenuss mit taktischem Tiefgang.



Showdown auf dem Echtzeit-Olymp

Kampf um die Spitze

Wir analysieren Stärken und Schwächen des Echtzeit-Triumvirats im Detail.

WarCraft 3

Story



Die Welt von Warcraft ist in sich stimmig und bietet eine tolle Kulisse für die vier Solo-Kampagnen. Die 34 Missionen sind das Stimmungsvollste, was es derzeit im Strategiespielgenre gibt.

Grafik/Spielwelt



Einheiten und Gebäude im Fantasy-Szenario haben einen knallbunten 3D-Comic-Look. Auf 13 Terrainsets – ob Schnee oder Sumpf finden Sie neutrale Kreaturen und Gebäude.

Helden/Besonderheiten



Die Stärke von Warcraft 3 liegt in den Erfahrung gewinnen-Helden, die Sie in den Gefechten steuern und aufwerten. Leider sind die Schiffe aus Teil 2 ersatzlos verschwunden.

Multiplayer



Auf 43 spannenden Karten bietet der Mehrspielermodus genug Futter für Netzwerk-Strategen. Dazu kommt die motivierende Online-Rangliste mit Matchmaker im Battle.net.

Fazit

Für Solo-Strategen ein absolutes Muss: Atmosphäre, Geschichte und Spieltiefe sind ausgezeichnet gemischt. Warcraft 3 bietet dazu noch Rollenspielelemente und einen gut balancierten Multiplayer-Modus. Hier muss sich Blizzards allerding gegen die anrückenden C&C-Generäle wappnen.

C&C Generals



In jeweils sieben Einsätzen ohne verknüpfte Geschichte kämpfen China, USA und Terroristen um die Weltherrschaft. Schöne Spielgrafik-Briefings, ansonsten gibt's wenig.



Grafisch steht Generals klar an der Spitze der 3D-Schlachten. Riesige Explosionen, Leuchtschurmunition und Raketen mit Rauchschildern machen jede Partie zum Erlebnis.



Keine Helden, dafür aber ein Menü, dass Sie als General mit Erfahrungspunkten füllen. Dadurch werden Spezialangriffe, Sondereinheiten oder Boni freigeschaltet.



Der neueste Command & Conquer-Titel spielt sich im Multiplayer-Modus sehr ähnlich wie in den Kampagnen. Das liegt am hervorragenden Kampfsystem, das »Rushes« aushebelt.

Fazit

Wer fulminante Optik und leichtverdauliche Strategie-Kost sucht, der ist mit Generals bestens bedient. Das ausgefeilte Kampfsystem sorgt für tolle Schlachten und einen spaßigen Multiplayer-Modus, der gefährlich an Blizzards Thron sagt. Wer Fantasy-Szenarien nicht mag, ist hier bestens beraten.

Age of Mythology



Vor pseudo-historischem Hintergrund reisen Spieler in 35 langen Missionen durch die Welt der Mythen – vom legendären Kontinent Atlantis bis hin zur nordischen Sagenwelt.



Die Schlachtfelder sind trotz herumstreunender Tiere etwas steril, aber dafür größer als bei der Konkurrenz. Schöne Animationen, doch die Götterwunder wirken optisch mau.



Nur AoM hat Seeschlachten plus Götterfähigkeiten, die Sie nach einem Epochenaufstieg wählen: Dann beschwören Sie etwa einen permanenten Heilbrunnen. Die Helden sind 08/15.



Spielmodi wie Weltwunder-Rennen oder King of the Hill und zig Karten bilden eine solide Grundlage. Trotzdem: Die schnelleren Mehrspieler-Schlachten der Konkurrenz liegen vorn.

Fazit

Das komplexe Strategieschwergewicht ist erste Wahl für Freunde von epischen Schlachten. Durch die Fülle von Upgrades, Gebäuden und Einheiten ist langer Solospaß vorprogrammiert. Allerdings müssen die Sagenkämpfer im Mehrspielerbereich vor der Konkurrenz die Waffen strecken.