

Kolossal, der General

# C&C Generals

Alarmstufe Rot in der GameStar-Redaktion: Wenn Westwoods Echtzeit-Hammer zum Multiplayer-Betatest bereit steht, muss alles andere einfach warten.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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

**D**onnerstag, kurz nach 23 Uhr, was machen da berufstätige Menschen? Vielleicht sanft schlummern, in der Kneipe ein Betthupferl zischen oder die Harald-Schmidt-Show gucken – aber ganz sicher nicht im Büro vor dem Rechner hängen! Außer man ist GameStar-Redakteur und nimmt teil am Start des Multiplayer-Betatests von **Command & Conquer Generals**. Wir sind für Sie mit Amerikanern, Chinesen und den Terroristen der Globalen Befreiungsarmee (GBA) aufs Schlachtfeld gezogen, um neue

Infos zum spektakulärsten Echtzeit-Strategiespiel des Winters zu sammeln.

## Duell mit Battlenet

Drei **C&C Generals**-Beta-CDs, drei auf Hochglanz polierte Mäuse und drei Kannen Kaffee: Die GameStar-Generäle Schwerdtel, Stangl und Klinge sind bestens präpariert für eine lange Echtzeit-Nacht. In Sachen Komfort scheint Westwood auf jeden Fall bestens gerüstet zu sein für das Duell mit Blizzards Battlenet. Stabile Server, Ranglistensystem sowie unterschiedliche

Lobbies gibt's ebenso wie eine Buddy-Liste, die laufende Matches nach Freunden absucht. Außerdem dürfen wir uns als Zuschauer in laufende Partien einklinken, um neue Strategien zu lernen. Allerdings fehlt eine Matchmaking-Funktion, die auf der gewählten Karte automatisch einen gleichstarken Gegner auswählt. Hier haben **Age of Mythology** und **WarCraft 3** aktuell die Echtzeit-Nase vorn.

## Angriff im Akkord

Eines wird bereits nach wenigen Partien deutlich: Langwieri-

ge Echtzeit-Feldzüge, die stundenlang hin und her wogen, finden in **C&C Generals** nicht statt. Die ersten Raketen fliegen bereits nach zehn Minuten fröhlich über die Karte, Zauderer und Verschanzer haben keine Chance. Mauern fallen zum ersten Mal in der **Command & Conquer**-Geschichte aus dem Bastelprogramm: Jede Kriegspartei verfügt nur über eine stationäre Verteidigungswaffe. Außerdem zwingen die auf der Karte verteilten Rohstofflager (die einzige Ressource) die Parteien zum frühen Expandieren.



Auf den kleinen Multiplayerkarten geht es schnell zur Sache. Hier wehrt sich Heiko Klinge gegen einen Luftangriff von Markus Schwerdtel. (800x600)





Gefecht in der Wüste: Der **aufgebrachte Mob** der GBA ist die stärkste Infanterie-Einheit im Spiel. Aus dem Hintergrund feuern **Raketenbuggys**.

Wer sich die Mehrzahl der Kisten sichert, besitzt in der Schlacht einen entscheidenden Vorteil. Denn anders als die widerstandsfähigen Einheiten in **WarCraft 3** zerbröseln in **C&C Generals** selbst mächtige Panzer bereits nach wenigen Treffern. Wohl dem, der steten Nachschub finanzieren kann.

### General-Wahl

Per General-Menü investieren Sie im Kampf gewonnene Erfahrungspunkte in die Erforschung neuer Einheiten (etwa Tarnkappenbomber) oder besonders kräftiger Spezialangriffe wie Artilleriebeschuss und Rebellenhinterhalte. Im fertigen Spiel sollen Sie vor jedem Match einen von drei Generälen pro Kriegspartei auswählen dürfen, die jeweils andere Fähigkeiten bereitstellen. So darf nur der amerikanische Special-Forces-

Kommandant Fallschirmspringer vom Himmel hüpfen lassen. In unserer Beta-Version fehlt die General-Wahl allerdings noch. Für jede Fraktion gibt es nur eine Menü-Variante.

### Völkerfragen

Die drei Kriegsparteien USA, China und GBA spielen sich ähnlich unterschiedlich wie seinerzeit Menschen, Zerg und Protoss bei **StarCraft**. Das fängt schon bei der Ressourcen-Gewinnung an. Amis holen die Container säckeweise mit dem Helikopter ab, Chinesen schicken LKWs, und die GBA lässt jede Kiste einzeln von Arbeitern ins Lager schleppen.

Auch im Angriff pflegt jede Fraktion ihren eigenen Stil. Mit Raptor-Kampffjets, Comanche-Hubschraubern, Aurora-Bombern und Tarnkappenfliegern schicken die USA die stärkste



**Scud-Werfer** der Globalen Befreiungsarmee zerlegen fachgerecht eine amerikanische Basis. Dieses mächtige Kampffahrzeug müssen Sie erst erforschen.

Luftwaffe ins Feld. China kann nur auf mickrige MIGs zurückgreifen, hält aber mit den besten Panzern dagegen. Die Terroristen der GBA verzichten komplett auf Flugzeuge und verfrachten ihre Infanteriemassen per Tunnelsystem direkt in die feindliche Basis. In unseren Gefechten kamen uns die Chinesen noch eine Spur zu stark vor. Grund: Mit dem Weltherrscher verfügen sie über den mächtigsten Panzer im Spiel, der dank Upgrade sogar noch umstehende Einheiten repariert – eine nahezu uneinnehmbare Festung!

### Special-Effects-Orgie

Westwood-Spiele setzten in der Vergangenheit vor allem auf die inneren Werten – grafisch hatte die Konkurrenz meist mehr auf der Pfanne. Dieses Kapitel dürfte **C&C Generals** endgültig beenden. Jedes Gefecht entzündet ein Special-Effects-Feuerwerk, das im Strategie-Genre derzeit seinesgleichen sucht. Gebäude fallen krachend in sich zusammen, Flugzeuge ziehen Kondensstreifen hinter sich her, und Panzer zerlegt es in sämtliche Einzelteile. Am beeindruckendsten knallt es jedoch bei den Spezialwaffen. Wenn Scud-Sturm (GBA), Atomrakete (China) oder Partikelkanone (USA) nach minutenlanger Vorbereitungszeit endlich losschlagen, möchte man glatt den Monitor festhalten – so gewaltig ist resultierende die Explosion.

Mächtig Eindruck schindet auch die interaktive Spielwelt.

### Die coolsten Einheiten



**Comanche**: Die Allzweckwaffe der Amis pulverisiert sowohl Infanterie als auch Panzer, muss sich allerdings hölisch vor Luft-Abwehr-Raketen in Acht nehmen.



**Weltherrscher**: Der mit Abstand mächtigste Panzer im Spiel gehört China und lässt sich mit Bunker, Gatling-Geschütz oder Propagandaturm aufrüsten.



**Bomben-LKW**: Das heimtückische Terroristen-Fahrzeug der GBA stiehlt sich getarnt in die feindliche Basis, um dort TNT- oder Giftgas-beladen zu explodieren.



**Spezialeffekte** am Fließband: Hier zerlegt es einen Kampfjeep der USA in seine Einzelteile.





## Das Duell

Markus Schwerdtel zieht mit China aufs Schlachtfeld.

Heiko Klinge befehligt die amerikanische Armee.



## Basis bauen



Eine effiziente **Basis** ist der Schlüssel zum Sieg. **Lastwagen** transportieren langsam, aber stetig Container aus dem nahe gelegenen, aber nicht unerschöpflichen Rohstofflager. Praktisch: In der Nähe meiner **Propagandaturme** heilen sich Einheiten ganz von selbst.



Pah, die Chinesen sind doch rückständig! Bei mir übernehmen schnelle **Hubschrauber** den Rohstofftransport. Das Problem: Ich muss unbedingt den Luftraum sichern. Deswegen habe ich bereits zwei **Patriot-Batterien** gebaut, die sich um Boden- und Luftangriffe kümmern.

## Rohstoffe sichern



Prima, mein **Panzer-Erkundungstrupp** hat in der Mitte der Karte ein zweites **Rohstofflager** entdeckt. Das reiße ich mir natürlich sofort unter den Nagel. Damit dürfen die Finanzierung einer großen Angriffsarmee und somit regelmäßiger Truppennachschub gesichert sein.



Netter Versuch, Herr Schwerdtel! Dumm nur, wenn man keine Truppen zum Schutz des Lagers zurücklässt. Der hilflose **Lkw** ist eine leichte Beute für meine mächtigen **Paladin-Panzer**. Mit der Eroberung des Lagers habe ich einen wichtigen Vorteil für die Endschlacht errungen.

## Angriffsvorbereitung



Das Lager habe ich verloren, das Match noch nicht! Mit Hilfe des **Weltherrschers**, dem besten Panzer im Spiel, starte ich einen mutigen Frontalangriff auf die Amis. Auf das Dach habe ich einen **Propagandaturm** geschraubt, der nahe stehende Einheiten automatisch repariert.

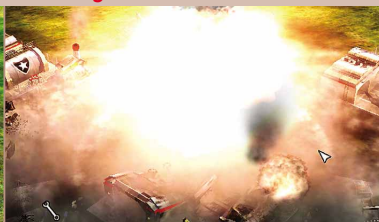


Markus' Angriff ist verpufft, ich rüste zum Gegenschlag. Die gewonnenen Erfahrungspunkte habe ich in die Erforschung von **Tarnkappenbomben** gesteckt. Damit kann ich relativ gefahrlos die Basis von Markus auskundschaften und so meinen finalen Angriff vorbereiten.

## Der finale Schlag



Wie praktisch, dass Kollege Klinge auf meinen Scheinangriff hereingefallen ist. Währenddessen habe ich nämlich klammheimlich eine **Atomrakete** gebaut. Heikos mickrige Tarnkappenbomber haben zu wenig Durchschlagskraft, um den **Abschusssilo** zu zerstören.



Bumms, das war's denn wohl! Ich habe es leider nicht geschafft, innerhalb der sechs Minuten Abschussvorbereitung den Raketensilo zu zerstören. Die gewaltige Explosion hat fast meine komplette Basis zerstört. Markus hat gewonnen, aber die nächste Partie wird anders laufen!



Autsch! Ein **Zug** schubst unsere Chinesen schmerzhaft vom Gleis.

Panzer knicken Bäume einfach beiseite, Zivilisten fliehen vor anrückenden Soldaten. Alle Einheiten sollten Gleise lieber meiden, wenn gerade ein Zug heranrauscht. Auf's Schlachtgeschehen hat das Terrain aber keine Auswirkungen.

## Manöverkritik

Obwohl uns die Multiplayer-Gefechte bereits viel Spaß machen, muss Westwood an einigen Stellen noch nachbessern. So hat besonders die Einheiten-KI noch einige Macken. Häufig kommt es vor, dass sich Panzer selbst bei heftigem Beschuss nicht wehren. Außerdem bewegen sich Fahrzeuge in einer Gruppe mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Während sich also der schnelle, aber ungeschützte Notarztwagen bereits mitten in der Schlacht befindet, hat das schwerfällige Tomahawk-Geschütz gerade mal die Hälfte des Weges hinter sich gebracht – ärgerlich!

Auch die Performance von **C&C Generals** lässt noch arg zu wünschen übrig. Selbst in einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten kam es auf einem Pentium 4 mit 2 GHz und Ge-

force 4-Grafikkarte noch zu gelegentlichen Rucklern. Bis zum Release sollen die Gefechte angeblich auch auf einem Rechner mit 800 MHz und Geforce 2 MX-Karte gut laufen. Wegen dieser kleineren Mankos haben wir unseren Ersteindruck vorsichtshalber von »Ausgezeich-



Im **Generals-Menü** tauschen wir Erfahrungspunkte gegen neue Einheiten oder Spezialfähigkeiten.

net« auf »Sehr gut« korrigiert. Das Potenzial zu einem Superhit hat **Command & Conquer Generals** aber allemal! **HK**

## C&C Generals

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Electronic Arts  
**Termin:** 14. Februar 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heiko Klinge:** »In den Multiplayer-Partien ist Leerlauf ein Fremdwort – irgendwo knallt's immer. Grafisch pulverisiert der General bereits jetzt die versammelte Konkurrenz. Wenn Westwood noch die letzten Disziplinlosigkeiten beseitigt, stehe ich sofort Gewehr bei Fuß!«