

Generationswechsel

# Command & Conquer Generals

Die letzten Teile der Kultserie C&C  
krankten an veralteter Technik und  
Innovations-Stau. Der neueste  
Spross beschert allen Echtzeitfans  
eine Generalmobilmachung:  
frisches Szenario, neue Design-  
Kniffe und eine erlesene 3D-Engine.



f CD:  
klusives  
eo-Special

f DVD:  
eraktive Preview

**WWW**

ww.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
eenshot-Galerie

## Inhalt

Mega-Preview .....	72
Typische Einheiten .....	74
Qual der Wahl .....	75
Generalangriff .....	78
C&C-Stammbaum .....	79



Vergessen Sie gemütliche C&C-Bösewichte wie Tiberium-Glatze Kane oder Steifblick-Psycho Yuri. Mit **Command & Conquer Generals** beginnt die legendäre Echtzeitstrategie-Serie ein brandneues Kapitel, das gerade mal 15 Jahre in der Zukunft angesiedelt ist. Die Terroristen-Vereinigung GLA bedroht die Menschheit durch Giftgas-Angriffe, während die Nachwuchs-Weltmacht China mit dem Druck aufs Atomschlag-Knöpfchen liebäugelt. Die Amerikaner haben alle Hände voll damit zu tun, den ganzen Schlamassel zu richten.

### Schöner, härter, realistischer

Ein wenig geehrt fühlten wir uns schon, als Producer Har-

vard Bonin uns als einziges deutsches PC-Magazin mit einer **Generals**-Version besuchte, obwohl zwei Wochen später auch ein Termin in Irvine, Kalifornien, anstand. Wir konnten erstmals in die Kampagnen-Missionen von **Generals** reinspielen und erfuhren viele bislang geheime Design-Details. Die unkomplizierte Bedienung wirkt auf den ersten Mausklick vertraut, der Spielwitz-Funke springt binnen fünf Minuten über – nicht zuletzt dank der »Wow!«-mäßigen neuen 3D-Grafikengine. Panzer walzen Bäume nieder und schrotten geparkte Autos. Zivilisten fliehen vor anrückenden Militärs und suchen im nächsten Gebäude Schutz. Riesige Gebäude wie ein Staudamm lassen sich



Noch liegt die **US-Basis** ruhig da. In der Mitte steht die **Panzerfabrik**. Veteranen bewachen die einzigen beiden Zugänge, denn im Tal lauern schon GLA-Einheiten.

zerstören und stürzen in einer geskripteten Zwischensequenz bombastisch animiert ein. Das ist nicht mehr Papas **Command & Conquer**: Bedrohlich blinkende Atomraketen, grüne Giftgas-Nebel und die detailliertesten

Explosionseffekte der Saison vermitteln eine nervenkitzelnde Spielwelt. Übrigens wird **C&C Generals** von denselben Westwood-Veteranen programmiert, die sich schon um **Alarmstufe Rot 2** kümmerten. Der Name



Ein schmaler Gebirgspass ist der einzige Zugang zum **Terroristen-Stützpunkt**. Entsprechend böse wird die amerikanische Panzerstaffel durch Abwehrstellungen dezimiert, bevor sie ihr Ziel erreicht. (1024 x 768)





Die GLA kämpft mit umgebauten Zivilfahrzeugen. Die **Flammenwerfer** auf der Gegenseite (Chinesen) explodieren bei ihrer Zerstörung und schädigen dabei Feinde.



Die **Masse** macht's für die **Chinesen**. Rotten sich mehrere Einheiten des selben Typs in einer Gruppe zusammen, erhalten sie einen Kampfkraft-Truppenbonus.

der Entwicklungsabteilung lautet aber seit kurzem EA Pacific.

### Sage(nhafte) Engine

Die **C&C**-Reihe betritt in Sachen Grafik endlich Neuland. Ab sofort kämpfen Sie in echtem 3D! Die in Eigenarbeit entwickelte Sage-Engine erlaubt detaillierte Karten mit Terrain-Sets von staubigen Wüsten bis zu tiefem Schnee. Maximal 3.000 Objekte sollen für äußerst glaubwürdige Schlachtfelder sorgen. Ob sich die Höhenunterschiede des 3D-Geländes auch auf die Kämpfe

auswirken werden, ist noch nicht klar, aber eher unwahrscheinlich. Auf unsere Frage nach den Systemanforderungen schätzte Producer Harvard Bonin einen 800-MHz-Rechner mit Geforce-2-MX-Karte als Standard-System für flüssigen Spielspaß. Liegt die Framerate im kritischen Bereich, regelt das Programm blitzschnell die Detailstufe herunter. Damit Sie in großen Schlachten den Überblick behalten, lässt sich der Blickwinkel wie in **Emperor** frei drehen und stufenlos zoomen.

### Drei Fraktionen, dreimal Terror

Die drei Fraktionen unterscheiden sich noch deutlicher voneinander als in den bisherigen Serienteilen, etwa bei der Kriegsführung: Für die Amerikaner ist das Leben jedes einzelnen Soldaten das höchste Gut. Wohlge- merkt: das Leben eigener Soldaten. Am liebsten setzen sie darum auf High-Tech-Einheiten wie Comanche-Helikopter und dick gepanzerte Crusader-Tanks. Abgeschossene Fliegerpiloten

retten sich per Fallschirm. Zurück auf dem Boden kann der Pilot dann in andere (auch feindliche) Vehikel einsteigen und mit ihnen davonbrausen.

Die Chinesen verfolgen dagegen das Prinzip »Masse statt Klasse«. Einheiten erhalten einen Kampfbonus, sobald sich mindestens vier, fünf zusammenschließen. Infanteristen feuern dann schneller, und die Feuer spuckenden Dragon-Panzer können im Pulk eine Flammenwand entfachen. Entsprechend ungern verteilt ein China-Spieler

### Gegenschlag



Die Chinesen attackieren die GLA-Terroristen mit ihrer Superwaffe, einem **nuklearen Sprengkopf**.



Als die **Rakete** herandonnert, versuchen die Freischärler vergebens, sie mit ihren Gewehr- und Granaten zu zerstören.



In der Riesen-Explosion geht die Terroristenbasis unter. Die **Druckwelle** verwüstet Gebäude und Bäume.

### Typische Einheiten

Jede Partei verfügt über zwölf exklusive Einheiten. Fast alle profitieren durch Upgrades von neuen Funktionen und besseren Waffen. Chinas Stärken sind Masse, Hacker und Atomkraft; die im Guerilla-Kampf bewanderte GLA setzt auf Tarnen, Täuschen und Biowaffen. Die Amerikaner haben das technisch am weitesten entwickelte Material und besonders gute Flugeinheiten.

#### China



**Dragon:** Die Chinesen lassen mit diesem Panzertyp so einiges anbrennen. Ein großer Dragon-Pulk kann sogar eine Flammenwand als Barriere herbeibrutzel.

**Hacker:** Ihre Kampfkraft auf dem Schlachtfeld ist bescheiden, aber die EDV-Truppe vermag mit ihren Programmier-Kniffen gegnerische Gebäude zu deaktivieren.

**Overlord:** Der größte Panzer im ganzen Spiel. Als Upgrade für den Koloss können Sie eine der drei chinesischen Verteidigungsanlagen auf ihn draufbauen!

#### GLA



**Toxic Truck:** Der Klappertraktor-Charme täuscht: Dieser Biowaffen-Spritzer vergiftet Infanterie und verseucht das Terrain – für Fußsoldaten ein Hindernis.

**Mob:** Eine Gruppe von anfangs zehn Unruhestiftern, die allmählich auf 15 wächst. Upgrades versorgen alle Mob-Mitglieder mit besseren Waffen (PK-47).

**Bomb Truck:** Selbstzerstörungs-Lkw, der sich als gegnerische Einheit tarnen und so in die Feindbasis fahren lässt. Aufrüstbar mit Biowaffen und mehr Sprengstoff.

#### USA



**Comanche:** Sehr wendiger Kampfhubschrauber, erhält durch Upgrades bis zu drei Waffensysteme (MG, Raketen, Hellfire Missile). Bekämpft Luft- und Bodenziele.

**Tomahawk:** Mobile Abschussrampe für Raketen mit prima Reichweite. Manövriert sehr langsam und ist entsprechend verletzlich. Führt darum meistens mit Eskorte.

**Aurora:** Der sündhaft teure Überschall-Bomber ist fix beim Fliegen von Angriffen, wird aber auf dem Rückweg zur Basis wegen Spritmangel extrem langsam.





## Die Qual der General-Wahl

Zu Beginn einer Mission wählen Sie einen von drei Generälen, der Ihnen vier Boni und Exklusiveinheiten beschert. Folgende Fachgebiete sind für die einzelnen Fraktionen geplant:

China	GLA	USA
<b>Rote-Armee-General</b> Bonus für Truppenmassen, rohe Gewalt)	<b>Giftmischer</b> Biologische Waffen	<b>Special Forces</b> Fallschirmspringer
<b>Geheimpolizei-Chef</b> Hacker, Spionage	<b>Warlord</b> Guerilla-Kriegsführung, Mobs	<b>Luftwaffen-General</b> Spezial-Bombardements
<b>Spezialwaffen-Experte</b> Atomraketen-Technologie	<b>Terrorist</b> Sabotage, Tarnung	<b>Panzer-Kommandant</b> Reparatur-Dronen, A10-Einsatz

seine Streitkräfte über die Karte. Die GLA agiert bevorzugt im Verborgenen und ist auf feige Guerilla-Kriegsführung spezialisiert. Schnell schlagen die schwach gepanzerten Terroristen zu, um dann gleich wieder zu verschwinden. Ihre Einheiten sind technisch nur zweite Wahl. Dafür können die Terroristen durch unterirdische Tunnelsysteme hurtig den Standort wechseln – manchmal quer über die ganze Karte.

### Kampagnen-Dreier

Der Solospieler-Modus bietet neben Geplänkel-Gefechten und einigen Trainings-Levels eine spannende Story, die drei Kampagnen mit je acht Missionen umfasst. Die Dramaturgie entfaltet sich am besten, wenn Sie sich beim Durchspielen an die empfohlene Reihenfolge China – GLA – USA halten. Auf chinesischer Seite sind Sie zunächst mit den Umrissen der multinationalen Terrorgruppe GLA beschäftigt, die im asiatischen Raum Gebietsansprüche stellt. In der zweiten Kampagne steuern Sie diese Fanatiker, die in anderen Teilen der Welt Attacken anzetteln und mit ihren Bio-Waffen zur globalen Bedrohung werden. Das ruft die USA auf den Plan, deren Geschehnisse Sie in der Abschluss-Kampagne lenken, um den Anschlägen der GLA ein Ende zu bereiten.

### Schauspieler raus!

Besonders schön sind den Entwicklern diverse Kampagnen-Zwischensequenzen in der Spielgrafik geraten. Die treiben die Story voran oder erklären Wendungen in einzelnen Missionen der Kampagne. Die in

Echtzeit gerenderten Szenen machen Story-Videoclips überflüssig, jahrelang ein Markenzeichen der C&C-Serie. »Videos waren vor sechs Jahren vielleicht mal cool«, meint Chefdesigner Dustin Browder zu diesem Thema, »Wir wollen aber ein gutes Spiel, keinen schlechten Fernsehfilm.« Bei **Alarmstufe Rot 2** waren die Clips bewusst schräg und strotzten nur so vor gut gelaunter Selbstironie. »Stimmt, aber dieser Stil würde nicht zu Generals passen, denn das hat keine komische Story«, unterstreicht Browder.

### Strategische Schreibtischtäter

Eine moderne Kriegsmaschinerie braucht natürlich fähige Anführer. Hier bietet **Generals** eine Neuerung, denn jedes der drei Völker bringt ein Triumvirat von Feldherren mit. Von denen su-

chen Sie sich zu Beginn jeder Mission einen aus. Die Generäle sind Schreibtischtäter und als Kampfeinheiten ziemlich nutzlos. Erst wenn das Command Center zerstört wird, kommt der mit einer müden Pistole bewaffnete General zum Vorschein. Bringen Sie ihn lieber schnell in einem anderen Gebäude in Sicherheit, seine Panzerung ist genauso bescheiden wie seine Kampfkraft. Dafür kurbelt jeder Feldherr die Kriegsmaschinerie mit vier Fertigkeiten an. Darunter exklusive Einheiten, Upgrades für einen bestimmten Truppentyp (etwa für alle Panzermodelle) sowie Superwaffen (wie früher die Ionenkanone bei C&C), die nur in bestimmten Zeitabständen einsetzbar sind. Der Chef der chinesischen Ge-

heimpolizei erlaubt zum Beispiel das Aufspüren getarnter Feinde und sendet Spione in die Gegnerbasis. Sein Kollege von der Volksarmee wirft einen Napalmfeuersturm über dem Gegner ab und beschleunigt mit Propaganda-Zeppelinen alle eigenen Fußtruppen in der Nähe.

### Endlich Upgrades

Pro Fraktion gibt es zwölf Einheiten und zwölf Gebäude, die sich fast alle gegen entsprechende Geldspenden upgraden lassen – ein echtes, von **WarCraft 3** inspiriertes Novum für die C&C-Serie. Auf diese Weise kommen Ihre Truppen an stärkere Waffen oder Zusatzfähigkeiten. Gebäude erhalten Nebenfunktionen und dienen Ihnen dann etwa als Radarstation. Ob es manuell wähl-



Ein amerikanischer Luftangriff über- rascht Terroristen- Einheiten vor Eingängen zu ihrem Tunnelsystem.



Mit **Amphibien-Transportern** landen amerikanische Rangers an der von GLA-Truppen kontrollierten Küste. Hinter der Infanterie gehen die mobilen **Toma-hawk-Werfer** in Stellung.



GLA-Angriff auf eine von chinesischen Truppen kontrollierte Stadt. Die **Zivilisten** (links im Hintergrund) nehmen Reißaus, sobald feindliche Einheiten in ihre Nähe kommen.



## Nass gemacht



Ein **Raketen-Buggy** der GLA feuert als Rache für eine Niederlage Raketen gegen die Mauer eines Stausees.



Risse machen den Anfang, dann brechen riesige **Felsquader** aus der Staumauer, bis der Damm bricht.



Eine **gigantische Woge** begräbt Häuser, Brücken und Einheiten. Die Karte ist ohne Furt dauerhaft zweigeteilt.

bare Formation für die Kampfeinheiten geben wird, ist noch nicht entschieden. Die einzelnen Truppentypen sollen aber genug Eigenintelligenz für nahe liegende Positionierungen haben. Artillerie bleibt etwa selbstständig hinter schützenden Panzern.

In **Generals** steuern Sie eine Vielzahl von Land- und Lufteinheiten, aber keine Schiffe. »Weniger ist mehr«, erklärt Harvard Bonin seine Philosophie in diesem Punkt. In **Alarmstufe Rot 2** gab es zwar vier Marine-Einheiten, für ernsthafte taktische Vielfalt war das jedoch kaum genug. Außerdem drängte sich bei **Generals** die Frage auf, welche Flotten wohl die technisch kruden Terroristen der GLA befehligen sollten. Möglicherweise laufen in dem schon jetzt angedachten Addon aber doch noch Schiffe vom Stapel.

## Die drei von der Baustelle

Abseits der Gefechte errichten Sie wie gewohnt Ihre Basis. Die Menüleiste wandert aus optischen Gründen an den unteren Bildschirmrand, bietet aber immer noch das gewohnte Interface der **C&C**-Reihe. Per einfachem Mausclick ordern Sie Rekruten oder eines der zwölf Gebäude. Ab sofort werden Bauten nicht mehr einfach in die Landschaft gezaubert, sondern – wie

etwa in **Earth 2150** – durch Konstruktions-Einheiten allmählich hochgezogen. Das erschwert ein »Heranbauen« an den Gegner, wie es in vergangenen **C&C**-Titeln gerne praktiziert wurde. Jetzt müssen Sie die Bautrupps mit Begleiteinheiten beschützen, wenn Sie einen Vorstoß ins Feindesland wagen.

Jede Partei hat einen speziellen Gebäudebonus. Beschädigte Immobilien der Amerikaner reparieren sich langsam von selbst. Die Chinesen können ihre Bauten mit Minenfeldern schützen, die für Feinde unsichtbar sind; nur manche Spezialeinheiten können Minen sicht- und damit entschärfbar machen. Die Underground-Experten der GLA verfügen dagegen über eine Art automatischen Wiederaufbau: Sobald ein Gebäude zerstört ist, poppt ein handwerklich begabter Terrorist aus den Ruinen und beginnt mit der Rekonstruktion. Lediglich Bodentruppen stoppen diesen emsig mörkelnden Knikch.

## Bonus durch Besetzung

Geplant sind zudem fünf neutrale Tech-Gebäudetypen, die sich erobern lassen und den Besatzern spezielle Vorteile gewähren. Aus **Alarmstufe Rot 2** bekannt sind Ölfördertürme, die einen stetigen Geldstrom bringen. Hospitäler und Werkstätten hei-



Drei **Generäle** spendieren den USA Spezialfertigkeiten und exklusive Einheiten. Bitte beachten Sie: Interface und Portraits sind noch nicht final.

len Einheiten und reparieren Vehikel. Dazu sollen neue neutrale Bauten wie Funkstationen kommen, welche dem Gegner durch Störwellen die Kontrolle über seine Fahrzeuge entziehen. Die strategisch wichtigen Tech-Gebäude werden von neutralen Söldnertruppen bewacht. Die lassen sich nicht anheuern und sollen gewährleisten, dass die Ersteinnahme eines Gebäudes etwas schwieriger ist als in **Alarmstufe Rot 2**. Auch hier lässt **Warcraft 3** grüßen – was ja keinesfalls ein Nachteil sein muss.

## Ran an den Rohstoff

Tiberium ist in der Welt von **Generals** noch Zukunftsmusik. Die neue universelle Ressource heißt schlicht »Supply«, also Nachschub. Den gibt es an unterschiedlichen Stellen der Karte in Depots wie dem Lagerhaus. Jede Partei hat eine eigene Sammelmethode. Für die GLA schleppen etwa arbeitswillige Fußgänger die Last zum Hauptquartier. Die USA holen die Beute per Helikopter zur Basis. China setzt auf bewährte Versorgungswege und fährt mit dem Lastwagen zur Quelle. Diese Vielfalt stellt an jede Partei andere Herausforderungen: Während die USA um einen sauberen Luftraum und gegen feindliche Flakstellungen kämpfen, brauchen die chinesischen Laster freie Straßen. Die Trucks sind langsam, aber schwer gepanzert. Die verwundbaren Arbeiter der GLA-Terroristen kürzen durch Tunnelsysteme ihren gefährlichen Weg ab.

Jede Fraktion kann außerdem eine alternative Rohstoff-Quelle innerhalb ihrer Basis errichten. Die Amerikaner erlangen dann





Luftbrücken-Abwürfe, die GLA kommt per Schwarzmarkt zu Notgroschen, und die Chinesen hacken sich per Internet etwas Taschengeld aufs Konto. Der Design-Hintergedanke: So geraten Spieler nie in eine völlige Sackgasse, wenn der Feind die Depots kontrolliert, sondern können Einheiten für einen Gegenangriff zusammenkratzen. Dauerhaft sollten Sie sich aber nicht auf diese Notversorgung verlassen, die deutlich weniger ergiebig ist als der Gang zu »richtigen« Rohstoff-Lagern.

### Gefangene abschleppen

Feindliche Soldaten sollten Sie auch mal am Leben lassen und verhaften. Schließlich sind Kriegsgefangene in **Generals** ein kostbares Gut. Jede Partei profitiert anders von einkassierten gegnerischen Infanteristen: China dreht die Hausgäste mittels Gehirnwäsche um, die GLA bekommt Extra-Cash, und die Amerikaner machen aus Knackis eine demoralisierende Spezialeinheit. Um überhaupt auf Soldatenfang zu gehen, müssen Sie per Upgrade bestimmte Spezialwaffen erstellen: Gummigeschosse (China), Betäubungspfeile (GLA) oder Lähmungsgranaten (USA).

### Lebendige Städte

Auf vielen Schlachtfeldern sind Siedlungen, in denen Zivilisten fleißig ihren Tagesgeschäften nachgehen und Autos umherbrausen. Wenn Militär durch die Straßen rollt, fliehen die Bürger schreiend in ihre Häuser oder laufen in Richtung einer verbündeten Militärbasis. Andere Objekte wie zum Beispiel ein abgestürzter feindlicher Hubschrauber ziehen die Massen dagegen



Chinesische Overlords bewachen einen neutralen Ölturm, der für Zusatzeinkommen sorgt.



In der Start-Kampagne versuchen Sie auf der Seite Chinas mit einer **Panzertruppe**, das von der GLA kontrollierte Gebiet zu erobern. Der Overlord (unten) ist der dickste Tank im Spiel.



Ein amerikanischer **Luftangriff** überrascht Terroristen-Einheiten direkt vor den Eingängen zu ihrem Tunnelsystem.



Gebäude entstehen nicht mehr aus dem Nichts, sondern werden von **Bulldozer-Einheiten** konstruiert.

an, schnell drängen sich Schauspiel um das Wrack. Die eingebaute Physik-Engine erlaubt Interaktionen mit fast allen Dingen auf der Karte. So weichen Panzer einer Baumreihe nicht lange aus, sondern knicken diese um wie Streichhölzer. Die Tanks können sogar durch einige Wände fahren. Hochhäuser lassen sich durch Beschuss sprengen und fallen dann physikalisch korrekt in sich zusammen. Bulldozer reparieren im Gefecht zerstörte Brücken.

### Multiplayer mit Zeitnehmer

Für Mehrspielerpartien wollen sich die Entwickler von Mitbewerbern (hauptsächlich Blizzard) absetzen, indem sie Spiele und Ranglisten auch abseits der offiziellen Server dulden. Die Software von **C&C Generals** soll

Online-Zockern mit entsprechender Hardware ermöglichen, ihre persönliche Liga zu gründen und Regeln für Mehrspielermatches festzulegen – freuen Sie sich schon mal auf GameStar-Server in unserem Premium-Bereich! Außerdem ist eine Statistik für alle registrierten Spieler geplant, die Aufschluss über die Erfahrung des jeweiligen Internet-Generals gibt. Unter anderem zeigt diese amtliche Quelle, wie viele Stunden Ein-

zelne bereits gespielt haben. Wer sich Anregungen in fremden Partien holen möchte, der darf sich als Observer (Zuschauer) in eine laufende Schlacht einklinken. Dann stehen auch erweiterte Perspektiven wie eine Verfolgerkamera oder coole Bullet-Time-Effekte zur Auswahl. **C&C Generals** wird viel offener für Map- und Mod-Bastler sein als frühere Serienteile. Schon Ende dieses Jahres soll vorab der Level-Editor veröffentlicht werden. **HL PH**

### C&C Generals

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** EA Pacific  
**Termin:** Januar 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Heinrich Lenhardt:** »Die ruhmreiche Command & Conquer-Serie marschiert eine ganze Evolutionsstufe nach vorne. Die drei Fraktionen wirken gut abgestimmt, und die Eigenheiten der Generäle sorgen für zusätzliche strategische Geschmacksrichtungen. Ganz nebenbei: Es ist unmöglich, von der Grafik-Engine nicht fasziniert zu sein!«



So spielt sich C&C Generals

# Generalangriff

Missionsziele wie aus den »Tagesthemen«, Spannung durch geskriptete Ereignisse: General Lenhardt berichtet von seiner ersten Kampagnen-Kostprobe.

**B**evor wir die Auftaktmission der USA-Kampagne spielen, meint EA-Pacific-Studioleiter Mark Skaggs etwas entschuldigend: »Wir hatten diese Missionsidee schon

bevor Präsident Bush mit seinem Säbelgerrassel anfang.« Gewisse Ähnlichkeiten zur weltpolitischen Lage sind in der Tat schwer übersehbar. Wir beginnen die »Operation Fi-

nal Justice« mit einem kleinen Camp vor den Toren der irakischen Hauptstadt Bagdad, wo wir von der GLA gefangene amerikanische Piloten befreien sollen. Die Uhr läuft! **HL**

## 00:00 Scud-Alarm →

Zunächst klicken wir auf unser Command Center, um den General für diese Mission festzulegen. Als wir mit unserem stattlichen Panzer-Regiment den Stadtrand von Bagdad erreichen, überschlagen sich in einer geskripteten Sequenz die Ereignisse. Von einem geheimen Stützpunkt aus setzt die feindliche GLA ihre Superwaffe »Scud Storm« ein. Dabei wird ein ganzes Rudel von Giftgas-Raketen auf einmal abgefeuert, viele unschuldige Zivilisten kommen ums Leben. Unser neues, zusätzliches Missionsziel: die GLA-Basis im Norden von Bagdad ausfindig machen und die Raketen-Abschussanlage zerstören.

## 00:09 Haudegen an Bord →

Zunächst ziehen unsere Truppen jedoch in den Osten der Stadt, um die Piloten zu retten, was nach einem kurzen Scharmützel auch gelingt. Die Befreiten haben allesamt Veteranen-Status und können in andere Fahrzeuge klettern, die dadurch mehr Durchschlagskraft im Kampf erhalten. Deshalb verteilen wir die Piloten auf einige Panzer und Humvees (gepanzerte Geländewagen) mit aufrüstbarer Dachkanone.

## 00:17 Stellungskampf →

Der Weg zum Raketen-Stützpunkt führt am Regierungspalast in Bagdad vorbei. In vorgelagerten Gebäuden haben sich feindliche Infanteristen verschanzt und eröffnen sofort das Feuer auf unseren Konvoi. Um diese Stellungen mit möglichst wenig Verlusten zu räumen, kaufen wir für unsere Ranger-Infanterie das Upgrade »Flash Bang«. In ein Haus geworfen, schaltet dieser Granatentyp alle dort verschanzten Feinde aus.

## 00:26 Sturm auf den Palast →

Unsere von Veteranen gelenkten Panzer greifen von rechts über die Brücke an und werden problemlos mit den Palastwachen fertig. Statt den Prachtbau zu zerstören, besetzen wir ihn lieber mit Infanterie. Bagdad ist damit befreit, doch die GLA köchelt immer noch Giftgas in ihrem Stützpunkt. Über eine weitere Brücke rollen unsere Verbände gen Norden ins gebirgige Umland, wo die Fieslinge sitzen.



## 00:42 Raketen zu Altmetall →

Auf dem Weg zur Feindbasis stellt sich uns nur schwacher Widerstand entgegen. Gerade als die GLA-Mistkerle einen weiteren Scud Storm abfeuern wollen, erreichen wir die Raketenbasis. Unsere Elitetruppen lassen mit Hilfe der Panzer den ganzen Laden in einer Fülle sehenswerter Explosionen in die Luft gehen. »Gut gemacht, General!«, bestätigt das Oberkommando den Erfolg unserer Mission. Gefangene befreit, GLA-Diktator gestürzt und Basis vernichtet innerhalb einer äußerst kurzweiligen Dreiviertelstunde – das kann sich doch wirklich sehen lassen!







Spiele-Geschichte mit Vitamin C&C

# C&C-Stammbaum

Vor zehn Jahren legte Westwood den Grundstein zur bisher erfolgreichsten Echtzeitstrategie-Serie. Unser Stammbaum verfolgt die Evolution von der wüsten C&C-Mama Dune 2 bis zum jüngsten Spross Generals.

