



Auf CD/DVD:
Multiplayer-
Duell



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

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

Facts

- 12 Missionen
- 10 steuerbare
Vehikel
- 14 Waffen
- 21 zweibeinige
Gegnertypen
- 12 feindliche
Fahrzeug- und
Kanonenarten
- 9 Multiplayer-
Levels



Bombast-Action statt Echtzeit-Strategie

Command & Conquer Renegade

Inhalt

Mega-Test	64
Einsatz im feind- lichen Lager	66
Technik-Check	67
Der komplette Fuhrpark von GDI und Nod	68
Multiplayer: Kaufen & Schießen	70
Vergleich: Aktuelle Ego-Shooter	72

Der Krieg der legendären C&C-Parteien GDI und Nod geht weiter. Doch diesmal sind Sie kein General, sondern ein Elitesoldat, der mit der Waffe in der Faust in hochdramatischen Missionen für den Sieg kämpft.



Angriff auf ein Gebäude: Wacker verteidigt der Soldat die Hand von Nod, aber bald ist die Kaserne zerstört – und dann folgt kein Truppen-nachschub mehr.

Von oben sieht die Schlacht harmlos aus. Fast niedlich, wie Pixel-Panzer über winzige Soldaten rumpeln oder ein Geschützturm reihenweise feindliche Soldaten ins Nirvana pustet. Selbst in den schlimmsten Gefechten der **Command & Conquer**-Reihe trifft es schließlich nur die Jungs da unten. Dem Echtzeit-General mag wegen taktischer Herausforderungen der Schädel qualmen – vor Gewehrfeuer und Granaten ist er sicher. Dabei hat sich wohl jeder Spieler schon gefragt: Wie wäre das wohl, wenn ich selbst auf dem **C&C**-Schlachtfeld stehen würde? Dann könnte ich endlich mal zeigen, wie man einen anrollenden Stealth-Tank fachgerecht zerlegt!

Genau das können Sie ab Ende Februar: In Westwoods Ego-Shooter **Command & Conquer: Renegade** schlüpfen Sie in die Haut eines Elitekriegers der Global Defense Initiative (GDI). Einmal mehr entbrennt in der nahen Zukunft der Kampf um die grüne Wunder-Ressource Tiberium, die unsere Welt in zwei Lager spaltet. Als Nick

»Havoc« Parker – er tauchte bereits als Commando in **C&C 1** auf – kämpfen Sie in der Ich-Perspektive gegen die terroristische Bruderschaft von Nod. Sie legen feindliche Waffenfabriken lahm, fahren im Panzer zum Feind oder liefern sich Schusswechsel mit den Scher-

gen des kahlköpfigen Nod-Führers Kane. Als eigentlichen Höhepunkt enthält das Programm einen ebenso innovativen wie spannenden Netzwerk-Modus – mehr erfahren Sie im großen Mehrspieler-Special auf Seite 70 und in unserem Multiplayer-Duell auf unserer CD/DVD.

Kane schlägt zu

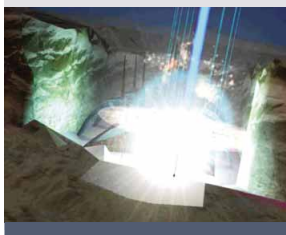
Kane, berüchtigt für mephistophelische Gaunereien, hat wieder zugeschlagen: Ein Team der besten GDI-Wissenschaftler ist ihm in die Finger geraten, darunter der legendäre Doktor Möbius. Nod plant Übles – muss



Strategie-Veteranen erkennen sofort das Kraftwerk und die Kommunikationszentrale (rechts) aus **Command & Conquer**. Action-Fans halten einfach drauf.

Typische Mission

Zu Missionsbeginn eskortieren Sie einen **Mammut-Panzer**, bis die Geschütztürme ausgeschaltet sind. Dann geht's in die »Hand von Nod«-Kaserne – und bald ist der Infanterie-Nachschub gestoppt. Nun betreten Sie die eigentliche Basis, deaktivieren weitere Geschütze und rumpeln per **Panzer** voran. Das **Nod-Hauptquartier** ist per Lasersperre geschützt – also muss das **Kraftwerk** dran glauben. Jetzt ist der Zaun deaktiviert, der Weg frei – Mission erfüllt. Im folgenden Video sehen Sie, wie das Gebäude **explodiert**.



Mitten im Canyon tauchen direkt vor uns urplötzlich mehrere Nod-Hubschrauber und ein **Stealth-Panzer** auf.

wohl mit dem Tiberium zu tun haben, das schlimmste Mutationen hervorrufen kann. Nun werden Sie damit beauftragt, den rotschwarzen Spießgesellen das Handwerk zu legen und die Forscher zu befreien.

Fans der Strategie-Vorgänger fühlen sich sofort heimisch in dem Action-Programm. Von der Computestimme bis zu den Soundeffekten, der Farbgebung und vielen Menüs – das gesamte Drumherum passt nahtlos in die **C&C**-Welt, ohne ballervütige Actionfans und Strategiemuffel zu stören. Und natürlich begegnen Sie all den bekannten Vehikeln, Symbolen und Truppentypen. Zwischen Ihren Einsätzen treiben Filmsequenzen die Handlung voran. Die entstanden direkt in der 3D-Engine, laufen aber als Video ab, sind kräftig aufpoliert und größtenteils toll geschnitten. Im Test hatten wir übrigens die US-Version; ob die deutsche Sprachausgabe die Soundkulisse genauso gut hinbekommt, erfahren Sie im nächsten Heft.

Grafische Gegensätze

So extrem passiert das selten bei GameStar-Tests: Redakteurs-Kollege A kommt vorbei und



Nostalgischer Moment: In einer **Zwischensequenz** sehen Sie die vertraute Landkarte aus alten Strategiezeiten.

guckt 15 Minuten bei **Renegade** zu. Kommentar: »Wow, sieht ja super aus!« Später erliegt Kollege B seiner Neugier. Seine Einschätzung: »Bä, wirkt ja übel!« Beide haben Recht – denn die Grafik auf Basis einer Westwood-eigenen 3D-Engine wirkt mal hui, mal pfui. Umgebungen wie die Insel, das Dorf, ein Wüstental oder die spektakulären Stationen mit Kraftwerk, Kaserne und Waffenfabrik sehen toll aus. Wenn dann noch Flugzeuge und



Mit dem gekaperten Nod-Tank schalten Sie einen **Wach-Obelisken** fast problemlos aus.



Auf dem Eiland starten Sie eine **Großoffensive** gegen die Schergen des bösen Kane – im Hintergrund setzt ein Heli Truppen ab.



Sobald ein Gebäude zerstört ist, hat der Feind Einbußen; so fallen **Einnahmen** oder Panzerlieferungen aus.



Per **Fallschirm** gleiten Ihnen frische Gegner vor die Flinte.

Hubschrauber durch die Luft sausen, verzeiht man die etwas polygonarme 3D-Landschaft. Fast schon peinlich wirken dagegen Locations wie ein Schiff,

das im Inneren lieblos graue, detailarme Wände birgt. Auch das Gelände um einen riesigen Staudamm ist nicht gelungen, obwohl der doch allein schon

aufgrund seiner gewaltigen Ausmaße beeindrucken sollte.

Immerhin hat Westwood die Figuren durchweg ordentlich hinbekommen. Die Texturen,

vor allem von Verbündeten, sind schön detailliert; Gegner wie Kameraden bewegen sich glaubwürdig. Insgesamt überwiegt also der positive Gesamteindruck

Technik-Check

Allgemeines

Westwoods neuer Streich belastet Hauptprozessor und Grafikkarte gleichermaßen. Als absolute Mindestkonfiguration brauchen Sie einen 400-MHz-Hauptprozessor mit 128 MByte Arbeitsspeicher sowie eine TNT 2 oder Voodoo 5. Mit weniger macht Renegade auch in den Minimaleinstellungen keinen Spaß. Die Grafik-Engine bietet ausreichend Spielraum zum Tunen.

Minimale Details

In 640x480 mit größten Texturen sieht Renegade immer noch gut aus und macht auch auf schwächeren Systemen Spaß. Das relativiert etwas die schlechten Ergebnisse unserer Benchmark-Tests mit 800x600.



Auflösung

Renegade unterstützt eine breite Palette an Auflösungen, mindestens jedoch 640x480. In dieser Stufe wirken die Kanten allerdings etwas pixelig – oberhalb von 800x600 sind die Unterschiede marginal.

RAM/Festplatte

Die Ladezeiten werden durch viel RAM nicht kürzer. Zwar startet das Programm auch mit 32 MByte, ist aber erst mit 128 MByte wirklich lauffähig. Heftige, durch regelmäßiges Nachladen bedingte Ruckler nehmen erst mit 256 MByte deutlich ab. Vom Festplatten-Kuchen schnappt sich das Programm ein 950 MByte großes Stück.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Schatten erhöhen die dichte Atmosphäre, werden aber nicht per Hardware berechnet, sodass eine Deaktivierung Frames bringt.

TIPP 2: Weil Renegade kein T&L kennt, sollten Sie die Partikel- und Geometriedetails bei einem CPU-Takt unter 667 MHz reduzieren. Das bringt Leistung und fällt in der Praxis nicht auf.

TIPP 3: Die detaillierten Texturen zehren an der 3D-Karte. Wenn Sie eine Platine mit TNT- oder Voodoo-Chip haben, verhilft Ihnen meist schon die nächst niedrigere Textur-Stufe zu einer schnelleren Darstellung.

TIPP 4: Wenn unsere bisherigen Tipps nicht reichen, schatten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit herunter. Dadurch wird die Darstellung flüssiger, allerdings auf Kosten weicher Farbübergänge. Ausnahmen sind die intern mit 32 Bit rechnenden Kyro-Karten.

TIPP 5: Wenn Sie eine ATI Radeon 8500 haben, sollten Sie in den Experteneinstellungen »Curved Surfaces« aktivieren. Das stellt Figuren – ohne Performanceverlust – runder und natürlicher dar.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 667 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Der komplette Fuhrpark von GDI und Nod

GDI

Humm-Vee: Schnell und wendig – mit dem GDI-Jeep überbrücken Sie auch längere Distanzen problemlos. Gegnerische Infanterie erledigen Sie mit dem Bord-MG, schwerem Beschuss hält die Karosserie nur kurz stand.



Gepanzertes Transportfahrzeug: Der Truppentransporter befördert mehrere Teammitglieder flott an weit entfernte Einsatzorte. Die schwache Kanone ist nur für Notfälle geeignet. Nur im Multiplayer-Modus verfügbar.



Mobile Raketenab-schussrampe: Das große Gefährt eignet sich prima, um aus großer Distanz feindliche Gebäude anzugreifen. Seine Raketen schalten sich auf Ziele auf. Nur im Multiplayer-Modus verfügbar.



Mittlerer Panzer: Der mittelgroße Panzer ist ein gelungener Kompromiss aus Wendigkeit und Feuerkraft. Die langen Ladezeiten seiner Kanone können in der Hektik der heißen Gefechte allerdings zum Problem werden.



Mammut-Panzer: Zerstörungskraft pur – und außerdem dick gepanzert. Die riesige Maschine hat allerdings den Nachteil, nur sehr langsam voranzukommen, und ist wendigen Gegnern deshalb ausgeliefert.



Ernter: Diese mächtigen Maschinen sammeln Tiberium und bringen es zur Basis – außerdem stehen sie Ihnen oft genug im Weg. Einsteigen und mitfahren können Sie nicht. GDI und Nod haben identische Sammler – bis auf die Farbe.



NOD

Buggy: Das knallrote Spaßmobil ist etwas wendiger als sein GDI-Gegenstück, aber weniger dick gepanzert. In der Solo-Kampagne können Sie – das gilt für alle Nod-Fahrzeuge – nur mit speziell für Sie abgestellten Vehikeln fahren.



Gepanzertes Transportfahrzeug: Ideal, um einen großen Trupp Nod-Offiziere direkt vor der gegnerischen Basis abzusetzen. Seine schwachen Geschütze leisten kaum Gegenwehr. Nur im Multiplayer-Modus verfügbar.



Mobile Artillerie-stellung: Feuern, ohne dass GDI die Chance eines Gegenangriffs hat – die extrem große Schussreichweite des Panzers mit dem langen Rohr macht es möglich. Nur im Multiplayer-Modus verfügbar.



Flammen-Panzer: Eine der größten Gefahren für Fußsoldaten-Trupps ist dieser doppeläufige Flammenpanzer – sein Feuer brutzelt sich schnell durch jede Rüstung. Außerdem ist er gut gepanzert und recht schnell.



Leichter Panzer: Mit dem leichten Tank fahren Sie oft in der Solo-Kampagne. Die Schilde sind nicht die stärksten, dafür hat er vergleichsweise viel Feuerkraft und ist auch gegen Gebäude sinnvoll einsetzbar.



Tarnpanzer: Macht sich unsichtbar – allerdings nur, solange Sie keinen Schuss abfeuern. Seine kräftigen Raketen verfolgen Ihr gewähltes Ziel. Er ist schnell, seine Panzerung allerdings im Gegenzug schwach.



– sodass **Renegade** in der Grafik doch noch auf ein »Gut« kommt.

Dramatik unter Palmen

Noch ist alles friedlich unter den Palmen der Insel. Neben uns zischt ein Hover-Boot ans Ufer, Kameraden springen auf den Sand. Dann bricht die Hölle los: Aus Verteidigungsanlagen knallen uns Schüsse entgegen.

gen, Nod-Soldaten stürmen mit MPs im Anschlag auf uns zu, über uns ballert ein Comanche-Hubschrauber aus allen Rohren. Einer unserer eigenen Helikopter will Nachschub bringen, schon rauschen die Geschosse der feindlichen Flak in seine Rotorblätter. Wir stürmen voran, erledigen unterwegs ein paar heransegelnde Fallschirmjäger und zerstören mit C4-Sprengstoff das Geschütz. Allmählich kehrt Ruhe ein, das Ufer ist unser – jetzt geht es weiter, bis das Kommunikationszentrum im Inselinneren ausgeschaltet ist.

Ähnlich viel Action bieten die meisten Einsätze. Da seilt sich feindliche Verstärkung von Helikoptern, Flugzeuge setzen in typischer Nod-Manier Panzer an der Front ab, verbündete Soldaten rennen ins feindliche Dauerfeuer. Direkt vor uns enttarnt sich ein Stealth-Tank, gleich danach zerreit ihn unsere Rakete, qualmendes Altmetall fetzt über die Landschaft. Während der meisten Aufträge gibt's mindestens ein Vehikel (etwa ein GDI-Jeep oder ein ge-

klauster Nod-Buggy), in das Sie klettern dürfen; mehr Infos finden Sie im Kasten. Die Entwickler bei Westwood haben es tatsächlich geschafft: In **Renegade** passiert – wenn auch aus anderer Perspektive – beinahe so viel auf dem Bildschirm wie in den legendären Echtzeit-Titeln.

Rumpeln im Dorf

Als Havoc beweisen Sie in zwölf Missionen, dass ein gut ausgebildeter GDI-Recke locker mit Heerschaaren von Kanes Anhängern aufräumt. Angesichts der Gegnermassen ist meist Ballern pur angesagt. Die Action ist allerdings so vielfältig und motivierend verpackt, dass keine Langeweile aufkommt: Da fahren Sie im Panzer durch ein Fachwerkdörfchen, und auf dem Kopfsteinpflaster stürmen Nod-Soldaten mit Raketenwerfern heran, während hinter den Fenstern Scharfschützen lauern. Wenig später sind Sie in engen Bunkern unterwegs oder liefern sich in einer offenen Wüstenlandschaft Gefechte mit ständig neuen, per Heli eingeflogenen Truppen.

Paul Kautz



Qualitätssprünge

Selten habe ich beim Test so zwischen den Extremen geschwankt wie bei **Renegade**. Einerseits sind die Missionen fast durchgehend spannend und herausfordernd designt. Auf der anderen Seite muss ich mehrmals Personen eskortieren, die mir in ihrem Lemming-gleichen Forscherdrang einfach mitten in die Schussbahn rennen. Ein anderes Beispiel ist die Grafik: Mal gibt es Perlen wie die Rebellentstadt, mal Levels wie den Gefängnisabschnitt, der mich an der Güte meiner Grafikkarte zweifeln lässt. Nichtsdestotrotz überwiegen die positiven Eigenschaften: erstklassige Atmosphäre, ein cooler Protagonist und hervorragende Zwischensequenzen. Schade nur, dass das Spiel (mal wieder) nicht allzu umfangreich ist.

Jörg Langer



Viel besser als erwartet

Action-Ableger der kultigen Echtzeit-Serie – und dann auch noch eine betagte Eigenbau-

Engine? Doch die fertige **Renegade**-Version hat mich voll überzeugt. Sofort kommt altes C&C-Feeling rüber – von den Truppen- und Fahrzeugtypen bis hin zu Propaganda-Durchsagen à la »GDI hat Dorf ausgelöscht«, wenn ich eine Nod-Basis infiltriere. Eine Zwischensequenz zeigt kurz einen Bildschirm im GDI-Kommandostand. Dort sehe ich eine originale C&C-Szene – mein muskelbepacktes Commando-Alter-Ego erscheint als winziges Pixelmännchen.

Schon der Solomodus ist extrem kurzweilig: etliche Grafik-Umgebungen, Innen- und Außenräume, ständiger Wechsel zwischen Fußsoldat und Panzerführer. Als Hammer aber erweist sich der Multiplayer-Modus. Mit seinem Waffen- und Vehikelkauf sowie dem schrittweisen Demolieren der Feindbasis enthält er die Quintessenz der Strategievorlage – und ist gleichzeitig ein tolles Actionspektakel. Wer auf intelligentes Ballern steht, sollte zugreifen.

Eins, zwei, drei

Bei jedem Auftrag müssen Sie mindestens ein primäres Ziel erledigen, etwa in einem Gebäude Sprengstoff am Hauptrechner anbringen, oder Gefangene befreien. Sekundäre Ziele absolvieren Sie, um sich das Leben zu erleichtern: Wer erst ein Helipad ausschaltet, wird später nicht von Comanches genervt. Die (versteckten) tertiären Ziele dienen als Fleißaufgabe. Auf Adventure-Elemente hat Westwood verzichtet. Taktisches Vorgehen ist nur selten gefragt – mit Schleichen und Snipern kommen Sie aber gelegentlich einfacher voran.

Die Einsätze sind umfangreich. Je nachdem, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie antreten, spielen Sie mindestens eine, oft zwei Stunden. Dabei dürfen Sie jederzeit sichern. Ärgerlich: Die Ladezeiten dauern extrem lang, selbst Schnell-Laden dauert auf flotten Rechnern knapp eine Minute.

Mann und Maschine

Die Terror-Organisation Nod bietet alles auf, um Ihnen das Heldenleben schwer zu machen. 21 zweibeinige Gegnertypen stürzen sich auf Sie; das Angebot reicht vom einfachen Soldaten über Verstärkung anfordernde Offiziere bis zum Black-Hand-Elitekämpfer. Später treffen Sie auch auf mutierte Monster, und sogar die Gallert-artigen Visceroiden aus C&C 3 tauchen auf. So unterschiedlich die Gegner sind, eines haben sie leider gemein: eine schwache KI. Selbst der kampfstärkste Offi-

zier rennt direkt in Ihr Mündungsfeuer. Ausweichmanöver, in Deckung gehen, Flucht nach Verletzungen – Fehlanzeige. Eine Herausforderung sind die Kämpfe dennoch, weil stellenweise viele Gegner im Team angreifen und starke Waffen einsetzen. Am Ende einiger Levels stehen Sie vor Obermotzen, die sogar Specialmoves beherrschen – so schleudert ein Mutant Sie durch die Gegend.

Außerdem bekommen Sie es mit einem Dutzend Fahrzeug-



Im Multiplayer-Modus treffen Sie auch auf die **Spezialeinheiten** des Solospiels.

und Kanonenarten zu tun. Der Kampf gegen einen Feuer spuckenden Flammenpanzer gehört zu den spannendsten Momenten. Zwar sind die meisten Vehikel nach ein paar Raketen-treffern zerstört – aber bis dahin sollten Sie ihren großkalibrigen Geschossen flott ausweichen.

Tödliches Arsenal

Was die Hauptfigur zum Spielende nach rund 15 bis 20 Stun-

den mit sich herumschleppt, reicht amerikanischen Waffenläden locker als Grundausrüstung. Insgesamt sammelt Havoc 14 Kampfgeräte ein, darunter Maschinenpistolen, ein Scharfschützengewehr, Flammen- und Chemiebrühe-Werfer sowie eine Knarre, die giftiges Tiberium verspritzt. Knapp die Hälfte der Kanonen verwendet Energie, die blauen und roten Strahlen sind grafisch jedoch arg unspektakulär. Für den Kampf gegen größere Ziele gibt's außerdem C4-

Sprengstoff, den ein Klick am Objekt befestigt, ein zweiter aus größerer Entfernung auslöst. Nur selten haben Sie in der Kampagne das lasergestützte Aufschaltgerät zur Verfügung, das einen Ionenschlag aus dem All herbeiruft – dabei zeigt die

Peter Steinlechner



Masse an Action

Mann, da ist ja was los! Am Himmel schweben Helis, am Boden stürmen Nod-Soldaten, ein Flammenpanzer bruzelt an meiner Rüstung – da läuft Rengade zu Höchst-

form auf. Mir haben es speziell diese Massenschlachten angetan, in denen ich mich wirklich wie im großen Kampf zwischen GDI und Kane fühle. Aber selbst wenn es etwas ruhiger zugeht, sorgen die motivierenden Einsätze für gesteigerte Adrenalin ausschüttung. Besonders gelungen ist auch der umfangreiche Fuhrpark: In keinem anderen Ego-Shooter (inklusive Halo) hat es mir dermaßen Spaß gemacht, wild böllernd mit Vehikeln durchs Gelände zu brettern.

Grenzdebile Gegnerschar

Größter Schwachpunkt ist die Feind-KI. In Zeiten eines Medal of Honor erwarte ich einfach mehr als Gegner, die sich offensichtlich gerne abknallen lassen. So manches Scharmützel verkommt dadurch zur Pflichtübung – mit Herausforderung hat das nichts zu tun. Auch an den extremen Qualitätsunterschieden in Sachen Grafik hätte Westwood besser noch gefeilt, zumal die 3D-Engine durchaus was kann. Trotz der Schwächen: Allein schon wegen der abwechslungsreichen Hochspannungs-Einsätze können jetzt auch Actionfans im C&C-Universum losschlagen.



Soldaten, **Flammenwerfer-Panzer** und ein leichter Tank greifen gemeinsam an.

Command & Conquer: Renegade

Genre: Ego-Shooter	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Sprache: Engl. (Dt. i. Vorb.)
Entwickler: Westwood	Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906	Preis: ca. 45 Euro
MULTIPLAYER		
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (16 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Netzwerk (16 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original		
Multiplayer-Modi: Team-Kampf mit Waffenkauf und Basiszerstörung		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> TNT <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX <input type="checkbox"/> Kryo 2 <input type="checkbox"/> Geforce 2 <input type="checkbox"/> Geforce 3		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 667 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
ALTERNATIVEN		
Operation Flashpoint (88%, GS 7/01) Ego-Action als moderner Soldat, mit dynamischem Schlachtfeld und Massen an Fahrzeugen.		
Medal of Honor (86%, GS 3/02) Der Ego-Shooter hat ähnlich abwechslungsreiche Missionen, aber weniger gelungene Vehikel.		
WERTUNG		
Grafik:		Gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Sehr gut
Erstklassiger Ego-Shooter im C&C-Universum.		



LAN-Partie: Der C&C-Modus

Kaufen & Schießen

Elf Vehikel, 14 Waffen und zwei kampfbereite Redaktionsteams – im Multiplayer-Modus von C&C: Renegade lassen wir es ordentlich krachen.



Die Entscheidung: Die Panzer von Martin und Peter nehmen mit vereinten Kräften die Basis von Nod auseinander.

Sechs schwer bewaffnete Redakteure treffen sich bei **Command & Conquer: Renegade** im Multiplayer-Modus. In jeweils 25 Minuten pro Karte sammeln wir fleißig Punkte – indem wir Gegner abschießen, Vehikel beseitigen oder ganze Gebäude

sprengen. Auf Seite der GDI: Jörg Langer, Martin Deppe und Peter Steinlechner. Für Nod kämpfen Petra Schmitz, Gunnar Lott und Markus Schwerdtel. Gemeinsam zeigen wir Ihnen, wie eine Mehrspieler-Partie in dem innovativen **C&C-Modus** funk-

tioniert. Damit Sie möglichst viele Umgebungen sehen, verwenden wir Screenshots von mehreren der mitgelieferten neun Maps.

GDI: Startphase

Wir stehen mitten in unserer Basis. Noch hat der Harvester

kein Tiberium gesammelt – Geld für neue Waffen oder gar Vehikel steht nicht zur Verfügung. Also erkunden wir das Gelände zu Fuß, gucken mal in einige der direkten Tunnelverbindungen und dringen sogar probeweise bei Nod ein – das bringt erste Punkte, auch wenn uns wenige Sekunden später der tödliche Obelisk-Laserstrahl den Garaus macht. Allmählich sammeln sich die Credits; an den überall in den Gebäuden befindlichen Computerterminals werden endlich Kaufoptionen freigeschaltet. Wir entscheiden uns für zwei raketenwerfende Gunner sowie einen Maschinenpistoler – eine solide Wahl für einen ernsthaften Vorstoß.

Nod: Angriff mit Panzern

Ha, den GDI-Jungs hat es der Obelisk ja gleich gegeben! Aber auch wir wollen die feindliche Station in Schutt und Asche legen. Also warten wir noch etwas, um mit fortgeschrittenen Waffensystemen attackieren zu können. Mit einer mobilen Artillerie und zwei leichten Panzern sollte der Sieg leicht fallen. Zu dritt rumpeln wir möglichst unauffällig in Richtung GDI – gleich kriegen die Jungs unsere Granaten zu schmecken.



Zwischen beiden Lagern wollen Markus und Petra den Talkessel voller Tiberium besetzen.



Martin kauft am Computerterminal (sind in allen Gebäuden) mit Vorliebe Mammut-Panzer.



Endkampf: Über Jörg explodiert die Hand von Nod, während sich das letzte Nod-Aufgebot heftig wehrt.

GDI: Schlacht im Canyon

Wir passieren zwei Mini-Inseln, die genau zwischen beiden Lagern liegen. Sie sind durch brückenartige Furten verbunden – auch für Infanteristen stellt Wasser ansonsten ein Hindernis dar. Dahinter wartet die Nod-Basis. Doch während wir uns vorsichtig heranpirschen, bekommen Petra, Gunnar und Markus Fahrzeuge geliefert! Sofort schicken wir die ersten Geschosse los – und freuen uns, dass ein leichter Panzer schweren Schaden nimmt. Aber dann schlägt eine Granate nach der anderen bei uns ein. Da hilft nur eins: die sofortige Flucht nach vorn und ein direkter Angriff auf die Nod-Basis. An der Waffenfabrik richten wir immerhin ein wenig Schaden an. Wenn sie ganz hinüber wäre, bekäme Nod keine Fahrzeuge mehr. Leider beißen wir dann ins Gras – der verdammte Obelisk! – und erwachen wieder in unserer Basis.

Nod: Fabrik reparieren

Köstlich, diese GDI'ler bereuen ihren verzweiferten Angriff auf unsere Basis bestimmt bitterlich. Jetzt reparieren wir erst mal den Schaden an der Fabrik und den angeschlagenen Panzern. Dazu verwandelt sich einer von uns in einen Ingenieur. Um Gebäude, Vehikel oder Soldaten zu flicken, muss er einen blauen Energiestrahl auf sie richten, und schon erholen sie sich vollständig – dauert aber ein bisschen.

GDI: Schneller Sieg

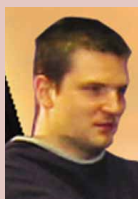
Es reicht jetzt: Das Gute muss so schnell wie möglich gewinnen! Wir setzen alles auf eine Karte, stecken unsere gesamten Credits in zwei schwere Mammut-Tanks sowie einen mittelgroßen Panzer und fahren schnurstracks zu Nod. Offenbar ist das Schicksal uns gnädig – die Jungs reparieren gerade ihre Fahrzeuge und sind unvorbereitet. Sofort richten wir die Kanonen auf ihre Gebäude und feuern aus allen Rohren. Zuerst fällt die Kaserne, dann auch die restliche Station. Knapp gewonnen – aber mal abwarten, was in der Revanche auf uns zukommen wird...

PS

GameStar-Kämpfen und ihre Lieblingseinheiten



Gunnar Lott: »Ich entscheide mich für den leichten **Nod-Panzer** (600 Credits). Der ist kräftig genug und gleichzeitig wendig und schnell. Damit schalte ich meistens sogar die stärkeren GDI-Tanks aus.«



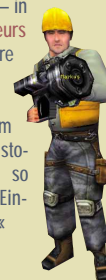
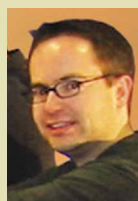
Martin Deppe: »Als Westfale liegt bei mir die Kraft in der Ruhe. Deshalb stehe ich bei GDI auf den langsamen, aber durchschlagsstarken **Mammut-Panzer** (1.500 Credits) mit zwei Kanonen und Raketenwerfern.«



Petra Schmitz: »Mit dem **Tam-Panzer** (900 Credits) kann ich besonders fies angreifen. Unsichtbar machen, rein in die gegnerische Station, und dann unentdeckt ein Gebäude nach dem anderen verschrotten.«



Peter Steinlechner: »Unter-schätzt, aber wichtig – in der Rolle des **Ingenieurs** (0 Credits) repariere ich Gebäude und helfe meinen Teamge-fährten effektivst im Kampf. Und mit der Pisto-le habe ich schon so manchen frechen Ein-dringling überrascht.«



Markus Schwerdtel: »Die mobile, weit feuernde **Nod-Artillerie** (450 Credits) ist zwar arg langsam, aber preiswert und deshalb rasch verfügbar – und richtet zusammen mit Panzern gewaltigen Schaden an.«



Jörg Langer:

»Meine Lieblingseinheit ist der **Gunner** (400 Credits). Der kann sechs schwere Raketen kurz nacheinander abfeuern, ist schön wendig und verträgt außerdem einiges an Treffern.«



Renegade • Medal of Honor: Allied Assault • Return to Castle Wolfenstein

Kampf der Ego-Giganten

Vehikel, neue Multiplayer-Modi, abwechslungsreiche Missionen – es tut sich was im Genre der Ego-Shooter. GameStar vergibt Gold, Silber und Bronze.

C&C: Renegade



Spielwelt & Levelaufbau

Im C&C-Universum mit seiner durchgestylten, stimmigen Welt kämpft GDI gegen Nod. Die zwölf Levels sind weitgehend linear, sehr groß und bieten spielerisch jede Menge Abwechslung. Sowohl riesige Außenbereiche wie Innenräume sind vorhanden.



Vehikel & Waffen

Insgesamt können Sie in elf Fahrzeuge klettern, vom Buggy bis zum Mammut-Panzer. Deren Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht nach einer Weile aber richtig Spaß. Die 14 Schusswaffen sind spielerisch interessant und gut aufeinander abgestimmt.



Gegner-KI & Teamgefahren

Sie bekämpfen sowohl Soldaten wie Vehikel, etwa die gefährlichen Flammenpanzer. Die KI erfüllt nur rudimentäre Aufgaben, taktische Manöver beherrschen die Gegner nicht. Auch gelegentlich mitkämpfende Kameraden sind meist nur Kanonenfutter.



Multiplayer & Netzwerk

Der innovative C&C-Modus verbindet Action mit Strategie: Zwei Teams müssen die jeweils gegnerische Basis vernichten – zerstörte Gebäude stoppen den Nachschub der Ex-Besitzer. Die zahlreichen Fahrzeuge spielen eine entscheidende Rolle.



Fazit

Tolle Fahrzeuge; Einsätze und Schlachten mit vielen Knalleffekten. Die KI enttäuscht zwar, dem Spielspaß schadet das kaum. Dank innovativem Action-Taktik-Mix zu empfehlen – nicht nur für C&C-Fans.



Medal of Honor: Allied Assault



Als US-Lieutenant kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg gegen die Wehrmacht. Das Spiel enthält 26 klasse designte, wenn auch etwas zu lineare Levels, in denen dank zahlreicher Skripts viel passiert. Das »Mittendrin«-Gefühl ist in manchen Abschnitten sensationell.



Nur in einer Mission wird die Spielfigur gegen einen Panzer ausgetauscht. Gelegentlich werden Sie auf vordefinierten Pfaden durch den Level gekarrt, ansonsten sind Sie Fußsoldat. Die 14 Kampfgeräte sind unspektakulär, passen aber sehr gut ins Szenario.



Die feindlichen Heerscharen stellen sich extrem schlaue an, gehen in Deckung und kämpfen teilweise im Team. Etwas weniger klug agieren die computergesteuerten Team-Mitglieder, mit denen Sie häufig Seite an Seite im Einsatz sind.



Abgesehen von drei dezent unterschiedlichen Deathmatch-Varianten ist auch ein Modus namens Object-Based-Match enthalten. Der spielt sich wie eine etwas vereinfachte Counterstrike-Variante. Verschiedene Charakterklassen gibt es nicht.



Die dramatischen Missionen und die düstere, aber stimmige Atmosphäre sind – wie die KI – gelungen. Nicht so eingängig wie Renegade, aber Action-Fans sollten trotzdem zugreifen.



Return to Castle Wolfenstein



Return to Castle Wolfenstein pfeift trotz Weltkriegs-Szenario auf Realismus – und setzt voll auf Klischee: Zombies und Mutanten wechseln sich mit Nazis als Feinde ab. Die 25 Levels beschäftigen geübte Spieler allerdings kaum zehn Stunden lang.



Steuerbare Vehikel: Fehlanzeige. Das höchste der Gefühle ist, wenn Sie mal ein stationäres MG bedienen dürfen. Die Waffen sind eine Mischung aus echt (Luger) und frei erfunden (Tesla-Kanone). Insgesamt ist RtCW bei den Kampfgeräten zu bieder.



Teamkollegen kommen nicht vor, nur an wenigen Stellen greifen Sie in Kämpfe zwischen Nazis und Widerstand ein. Die Künstliche Intelligenz der Feinde ist sehr gut: Gegner lauern, springen in Deckung – und kicken auch schon mal Ihre Handgranaten zurück.



Erstmals muss man bei einem Ego-Shooter ohne Deathmatch auskommen. Die beiden Modi Checkpoint und Stockwatch sind dafür grandios und erinnern an Team Fortress: Die Teilnehmer treten dabei als Soldat, Ingenieur, Arzt oder Leutnant an.



Sehr schöne Grafik, KI und ein guter Multiplayer-Modus: Das schnelle, unkomplizierte Wolfenstein hat keine echte Schwäche. Dennoch bleibt es mangels Innovation knapp hinter den Konkurrenten.

