

## Kopfüber in die Hölle

# C&C Renegade

Ehemals ein Fünfpixelhoch in Command & Conquer 1, nun ein ausgewachsener Polygon-Recke: Einzelkämpfer Havoc bringt frischen Wind in das C&C-Universum.

**E**in typischer Tag im Leben eines GDI-Einzelkämpfers: Die Nod-Basis zu infiltrieren war ein Kinderspiel, aber wie komme ich jetzt in das Generator-Gebäude? Fünf Wachen patrouillieren hin und her, dazu kommen noch ein paar im Haus. Donnernd rumpelt ein Tiberium-Sammler an mir vorbei und hält 20 Meter entfernt an. Das ist die Gelegenheit, auf die ich gewartet habe! In einem unbeobachteten Moment springe ich aus dem Versteck, hetze zum Fahrzeug und bepflastere es mit zwei C4-Päckchen. Ich renne weiter, schmiege mich an die Hausecke, atme durch und drücke das Knöpfchen – BOOOOM! Das hat ja wunderbar geklappt, die Wachen sind beschäftigt.

Aber vielleicht hätte das Ganze nicht so lange gedauert, wenn ich das Problem einfach mit der Pistole gelöst hätte? Aber wer weiß, eventuell hätte dann einer Alarm geschlagen. Kurzum: Keiner kann behaupten, dass das Heldenleben im Ego-Shooter **Renegade** einfach sei.

## Wenig Strategie, viel Shooter

In den Strategiespielen der **C&C**-Reihe waren Sie ein mächtiger Kommandeur: Wenn die Gegenseite frech wurde, durften Sie Panzer, Flieger und massenhaft Truppen losjagen. Darunter in vereinzelt Missionen auch den zynischen Einzelkämpfer Nick »Havoc« Parker (»It's time to rock and roll!«). Im Ego-Shooter



Per **Scharfschützenvision** können Sie auch weit entfernte Feinde bekämpfen.

**Renegade** verlassen Sie sich statt auf Ihr strategisches Geschick auf den Ballerfinger: Als GDI-Krieger Havoc höchstpersönlich müssen Sie Dr. Möbius und sei-

nen Wissenschaftler-Stab befreien, den die wahnsinnigen Welteroberer der Bruderschaft von Nod unter der Führung des gerissenen Kane entführt haben. Wenn Sie sich schon die Hände schmutzig machen, dürfen Sie auch bestes Equipment einsetzen: Von der Minigun über Tiberium-Gewehre bis hin zum portablen Ionenschlag reicht Ihr Arsenal; 25 Waffen sind es insgesamt. Was Ihnen noch fehlt, können Sie Gegnern abnehmen. Die reagieren unterschiedlich auf verschiedene Waffen – nach dem Prinzip »Stein-Schere-Papier«. Einen Tiberium-Krieger mit einer Tiberium-Waffe anzugreifen, hat beispielsweise wenig Sinn.

## Träne im Auge

Ihre Suche nach Möbius führt Sie von einer lauschigen tropischen Insel ins Innere eines Schiffes und von dort aus schließlich ins Herz einer Nod-Festung. Westwoods eigens entwickelte 3D-Engine liefert eine gute Weitsicht, ansehnliche Grafikeffekte und weiche Animationen von Freund und Feind – die Sie sowohl mit Havocs Augen als auch über seine



Der **Flammenwerfer** heizt den Standard-Widersachern besonders gut ein. Hier unterstützt uns eine befreundete Einheit.



Schulter betrachten können. Insgesamt wirkt die Optik jedoch etwas antiquiert – erstaunlich, wie langsam sie in unserer Vorab-Version dennoch teilweise ist. Spektakulär sind dafür die Zwischensequenzen: Im Gegensatz zur üblichen Westwood-Vorgehensweise (gerenderte Umgebungen mit einkopierten Schauspielern) wurden diese dieses Mal komplett gerendert. Die Animationen (inklusive Augen- und Lippenbewegung) sind toll, die Kamerabewegungen schön rasant. Deshalb fällt es kaum auf, dass die etwas groben Polygonmodelle aus dem Spiel verwendet werden.

Da **Renegade** auf dem **C&C**-Universum basiert, schöpfen die Entwickler aus dem Vollen: Ihnen begegnen jede Menge bekannte Flugzeuge (wie Orca-Helikopter), Infanteristen und Gebäude – zum Beispiel die Tiberium-Raffinerie, der Obelisk oder die Hand von Nod. Auch vertraute Fahrzeuge wie Tiberium-Sammler, Mammut-Panzer oder Nod-Buggys haben die Entwickler implementiert. Wenn Sie des Laufens überdrüssig geworden sind, springen Sie in einen Panzer und balancieren sich kettenrasselnd durch.

### Schieß ich oder schleich ich?

Ihre Aufträge gliedern sich in Primär-, Sekundär- und Bonusziele. Während Erstere zum Abschluss der Mission erforderlich

sind, bringen Ihnen die Letzteren hauptsächlich Punkte, zusätzliche Waffen oder Fahrzeuge. Ihr Armband-Computer EVA informiert Sie über den aktuellen Stand der Missionen. So erfahren Sie, ob Sie den Hauptcomputer erfolgreich gehackt haben, die befreiten Personen entkommen konnten, das Gebiet gesichert oder der gefährliche Obelisk abgeschaltet ist. Darüber hinaus liefert Ihnen EVA detaillierte Infos, beispielsweise über neue Waffen oder Gegner im Zielgebiet.

Wie Sie **Renegade** angehen, hängt in erster Linie von Ihnen ab. Den Entwicklern ist Spielfreiheit wichtig, sodass Sie vor-



Dicke **Explosionen** sind ein Markenzeichen von Havoc.

sichtig schleichend ebenso erfolgreich sein können wie mit einem Augen-zu-und-durch-Lauf samt dauerfeuernder Kanonen. Teilweise bekommen Sie auch Unterstützung von befreundeten Bodeneinheiten, die sich meist mit etwas zuviel Mut in die Schlacht werfen.



Auf Wunsch können Sie **Renegade** auch aus der gut steuerbaren **Außenperspektive** spielen.



Überall finden Sie bekannte Gebäude, hier die **Hand von Nod**.

### Gruppentreff

In der aktuellen Version reagieren die Feinde noch nicht allzu schlau, raufen sich gerne zu Gruppen zusammen oder standen unbeteiligt daneben, während ein Kollege durchsiebt wurde. All das soll natürlich noch bis zum Februar geändert werden. Hoffentlich sind da auch die Soundeffekte inbegriffen: Havoc hat zwar eine exzellente und sehr sarkastische Stimme, aber einige Gegner klingen eher wie beleidigte Teenager als wutschnaubende Nod-Krieger. Hervorragend gelungen hingegen ist der

treibende Soundtrack, der schon jetzt sehr gut zur Action passt.

Nichts Neues von der Multiplayer-Front: Neben den obligatorischen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi gibt es auch die »Command & Conquer«-Variante, in der die gegnerische Basis erobert werden muss. Ob der spannend klingende »Capture-the-Möbius«-Modus noch implementiert wird, in dem Sie den guten Doktor aus dem Lager Ihres Widersachers befreien müssen, ist nicht bekannt. Ungewiß ist bislang auch die Anzahl der maximal möglichen Mitspieler. **PK**



Die meisten Fahrzeuge können Sie benutzen – beispielsweise diesen mächtigen **Panzer**.

### Renegade

**Genre:** Ego-Shooter **Entwickler:** Westwood  
**Termin:** 12. Februar 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Paul Kautz:** »Na gut, Grafikfetischisten werden mit **Renegade** wohl nicht glücklich werden. Shooter-Liebhaber hingegen schon eher: Die Missionen sind abwechslungsreich, spannend und machen einfach Spaß. Cooles Szenario, schön abgedrehte Waffen – was will man mehr?«