

3D-Action im C&C-Universum

c&c Renegade

Die Bruderschaft von Nod schickt Ihnen Dutzende von Soldaten auf den Hals. Na und? Ihr Held hat ein unerschütterliches Selbstvertrauen – und einige sehr fette Wummen.



Haben Sie einen der **Command & Conquer**-Titel gespielt? Dann erinnern Sie sich bestimmte an die coolen Einzelkämpfer wie Tanya und den Commando-Bot – die schießen sich kaltblütig durch Gegnermassen und haben immer noch einen flotten

Spruch auf den Lippen. Falls Sie in Sachen **C&C** noch unbeleckt sind, stellen Sie sich einfach Rambo vor. Eine solche Figur ist nämlich Nick Parker, Codename »Havoc« (engl. »Verwüstung«). Der tritt im Auftrag der GDI gegen die fiese Nod an, um den entführten Tiberium-Experten Dr. Möbius zurückzuholen. Beim Actionspiel **Renegade**, dem ersten Spiel des **C&C**-Universums für Nicht-Strategen, sind Sie allein in einer 3D-Umgebung unterwegs. Die Story ist zeitlich während **C&C 1** angesiedelt, Gebäude und Fahrzeuge aus Teil 3 werden also wohl nicht vorkommen.

Tempel des Todes

Westwoods Codename für **Renegade** während der Entwicklung war »Commando«,

Vorbild ist also wie bei **Commandos** die legendäre britische Elitetruppe aus dem Zweiten Weltkrieg. Allerdings hat Held Havoc kein Team dabei, und die halsbrecherischen Aufträge erinnern auch mehr an einen Actionfilm als an eine militärische Operation. Auf der E3 sahen wir beispielsweise eine Mission, bei der es darum ging, einen Tempel von Nod in die Luft zu jagen. Havoc wurde dazu per Hubschrauber im Feindesland abgesetzt. Um den feindlichen Truppenanschub zu unterbrechen, musste er dann erstmal den Nod-Ernter per Funkmine hochjagen – denn die Gegenseite produziert wie im Strategievorbild Truppen und unterhält funktionierende Basen mit Tiberiumabbau und allem drum und dran.

Das nächste Hindernis: Ein tödlicher Obelisk des Lichts, dessen Laser alles im Umkreis zu Grillfleisch verarbeiten kann. Um den auszuschalten, sprengt Havoc ein nahes Kraftwerk – was den Stromfresser lahmlegt. Nachdem der Held noch einen Nod-Jeep »beschlagmht« hat, um damit über einen Fluss

zu springen, kommt er endlich beim Tempel an. Per Funksignal an das Hauptquartier befiehlt unser Held das Abfeuern eines mächtigen Ionenstrahls aus dem Orbit – und das Ende des Nod-Bauwerks ist gekommen.

3D-C&C

Die Einbettung in das **C&C**-Universum ist nicht nur (ver-



Wenn genaues Zielen gefragt ist, sollten Sie kurzerhand in die **Ego-Perspektive** umschalten.

kaufsfördernde) Masche, sondern wird von den Programmierern konsequent durchgehalten: Alle Gebäude und Fahrzeuge sind dem Strategiespiel entnommen. Vorkenntnisse sollen jedoch trotzdem nicht nötig sein. Jedes feindliche Vehikel werden Sie übrigens kapern und selber fahren dürfen, selbst Ernter oder Orca-Hubschrauber. Alle Gebäude lassen sich auch betreten und sind nicht nur sinnloses Dekor. Dass jedoch auch Oberbösewicht Kane auftauchen wird, ist unwahrscheinlich – Westwood dementiert strikt, vermutlich wird der fiese Glatzkopf nur im Hintergrund die Fäden ziehen.

Schweres Gerät

Wenn Profis wie Havoc zur Waffe greifen, muss es schon beste Qualität sein: Von der verlässlichen Pistole über das M-16-Sturmgewehr mit Granatwerferaufsatz bis zu den



Wie in Tomb Raider können Sie die **Kamera** etwas drehen, um den muskulösen Kämpfer auch mal von der Seite zu sehen.

Auf Video-CD:
Video-Special



Unser Held Havoc hat eine Geschützstation bemannt und zeigt's den schlecht bewaffneten **Nod-Soldaten** mal richtig.

Hubschrauber-killenden Stingerraketen wird alles dabei sein. Dazu kommen noch ein paar Exoten, beispielsweise das Tiberium-Gewehr. Natürlich darf Havoc auch Granaten, Panzerminen und die bekannten C4-Sprengladun-

gen einsetzen. Und wenn selbst schweres Gerät nichts hilft, kann er zum letzten Mittel greifen und einen Luftschlag befehlen – dann kommen zwei Orca-Helikopter und jagen alles im Zielgebiet spektakulär in die Luft.



Ein von uns angeforderter **Luftangriff** macht die Nod-Basis platt.

Kamera-Logik

Die Grafik von **Renegade** sieht live nicht ganz so gut aus, wie die hochauflösten Screenshots auf dieser Seite versprechen, muss sich aber auch nicht verstecken. Die Engine erlaubt hohe Sichtweiten und verkraftet fließende Wechsel zwischen Innen- und Außenumgebungen. Aufwendige Explosionen verbessern den Gesamteindruck weiter, außerdem wird das Spiel laut Westwood wäh-

rend einer ganzen Mission nicht nachladen. Die Kamera, oft ein leidiges Thema bei 3D-Spielen, soll sich logisch verhalten: Draußen folgt sie dem Spieler, in engen Gängen schaltet sie in die Ich-Perspektive oder blickt Havoc direkt über die Schalter. Bei der in Los Angeles gezeigten Version ließ sich der Blickwinkel aber auch von Hand ändern, vermutlich werden Sie **Renegade** also wie einen normalen Ego-Shooter spielen können. **GUN**

C&C: Renegade

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Westwood
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Gar nicht übel, was Westwood da auf der Pfanne hat – was anfangs aussah wie ein billiger Versuch, die Marke C&C weiter zu melken, hat sich zu einem eigenständigen Spiel mit vielen schönen Ideen entwickelt.«