

Die besten Tips der GameStar-Leser

# Command&Conquer 3

Wir haben Ihre und unsere besten Taktiken zum Strategie-Hit gesammelt.

Auf Bonus-CD:  
Patch 1.13

**D**er Echtzeit-Knaller C&C3 von Westwood findet, wie erwartet, ein überwältigendes Echo. Deshalb drucken wir, ergänzend zu unserer umfangreichen Lösung mit Multiplayer-Tips und Einheiten-Tabellen in der letzten Ausgabe, die besten Taktiken der GameStar-Leser und -Redaktion ab. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Tips für den Mehrspieler- oder Plänkelmodus. Die meisten Taktiken gelten sowohl für GDI als auch Nod, wenn nur eine Partei davon profitiert, haben wir das im Tip erwähnt.

## Basisbau

**SILOS**  
sind über-  
flüssig

**TIP 1:** Sparen Sie sich auf jeden Fall den Bau von Silos. Die sind nichts weiter als totes Kapital. Bauen Sie lieber gleich Kampfeinheiten, wenn Sie auf das Ende der Lagerkapazität Ihrer Raffinerie hingewiesen werden.

**KEIN PAD**  
für Carryall

**TIP 2:** Verzichten Sie auf das Helipad für den Carryall. Da er keine Munition nachladen muß, braucht er auch keinen speziellen Landeplatz.

**RAFFINERIE**  
statt  
Sammler

**TIP 3:** Anstatt eines zweiten Sammlers bauen Sie besser eine zusätzliche Raffinerie. Die liefert den Ernter gleich mit, und wenn Sie sie verkaufen, bekommen Sie 1.000 Credits und fünf Infanteristen zurück. So kostet der Sammler Sie nur 400 statt 1.400 Credits.

**Gebäude**  
**VERKAUFEN**

**TIP 4:** Oliver Höhle verkauft sein Tech-Zentrum wieder, nachdem es ihm die zusätzlichen Bauoptionen

spendiert hat. Die bleiben nämlich trotzdem erhalten. Wenn Sie es genauso machen, bekommen Sie eine Menge Geld auf Ihr Konto zurücküberwiesen. Das gleiche gilt auch für den Tempel von Nod.



**Tip 4:** Das teure Tech-Zentrum verkaufen Sie am besten gleich wieder – Sie brauchen es nicht mehr.

**KRAFT-  
WERKE** durch  
Upgrades  
reparieren

eine Erweiterungsturbine wieder vollkommen reparieren. Dadurch sparen Sie eine Menge Geld und Zeit und bekommen noch mehr Energie dazu. Auch alle anderen Gebäude mit Erweiterungsmöglichkeiten lassen sich auf diese Weise wieder instandsetzen.

**Kraftwerke**  
**TARNEN**

**TIP 6:** Achten Sie als Nod-General unbedingt darauf, Ihre Kraftwerke nur in getarnte Bereiche zu bauen. Wenn der Gegner sie nämlich sehen und zerstören

**RAKETEN**  
ausweichen

kann, fällt Ihre Tarnung aus, und Ihre Basis ist ein leichtes Ziel für feindliche Luft- oder Raketenangriffe.

**BAUHOFF** mit  
Flak und  
Toren sichern

**TIP 7:** Gegen hochentwickelte Nod-Gegner, die Raketen einsetzen können, sollten Sie Ihre Basis so großflächig wie möglich aufbauen. Wenn Sie dann die Nachricht von einem Raketenstart bekommen, ziehen Sie schleunigst alle Einheiten aus Ihrer Basis ab.

**ENERGIE**  
sparen

**TIP 8:** Josef Kowanz rät, den Bauhof nicht mit Zäunen oder Mauern gegen Infiltration zu sichern, sondern einfach mit vier Toren und Luftabwehr an jeder Ecke. Dadurch ist ein großer Teil Ihrer Basis gegen Bomberangriffe geschützt, und Ihre eigenen Ingenieure können problemlos Ihr wichtigstes Gebäude reparieren, sollte es doch einmal schwer getroffen werden.

**Mobile VER-  
TEIDIGUNG**  
durch  
PATROUILLEN

**TIP 9:** Der Feuersturm-Wall schützt Sie sogar in ausgeschaltetem Zustand vor den Jagdspähern des Computers. Die greifen nämlich bevorzugt die Pfosten der Abwehranlage an. Diese sind aber wesentlich billiger und leichter zu ersetzen als wichtige und teure Gebäude tiefer in der Basis.

**TIP 10:** Für die Basisverteidigung lohnt es sich oft, mobile statt stationärer Einheiten zu verwenden. Errichten Sie ein Wegenetz, wobei einer der Punkte unbedingt auf einem Reparatur-Dock liegen sollte. Eine Patrouille (**CTRL** und **ALT** gedrückt halten, während Sie auf einen Wegpunkt klicken) aus Titanen und Schwebepanzern ist gegen alle Angriffe gefeit und repariert sich so automatisch nach einem Angriff. Als Nod-Spieler lassen Sie einfach eine mobile Reparatereinheit mitlaufen.

**BASIS**  
verlegen

**TIP 11:** Wenn der Gegner Ihre Basis schon relativ früh aufgeklärt hat, und Sie deshalb Raketenangriffe fürchten, sollten Sie den Rat von Robert Hoffmann befolgen: Verlegen Sie Ihre Basis, indem Sie auf den Bauhof klicken und dann auf den gewünschten neuen Standort. Der Hof verwandelt sich in ein MBF und fährt los. Sobald der Bauhof auf sicherem Terrain ist, empfiehlt es sich, ihn entweder zu tarnen oder mit großräumigen Verteidigungsanlagen vor einer erneuten Entdeckung zu sichern.

## Aufklärung

**Feind ORTEN**

**TIP 12:** Wenn Sie zu zweit und ohne Computergegner spielen, können Sie sich ein großräumiges Durchsuchen der Karte sparen. Ihr Gegenspieler sitzt immer in der diagonal gegenüberliegenden Ecke.

**GLEITJÄGER**  
erkunden

**TIP 13:** Auch mit GDI's Gleitjägern können Sie die Karte erkunden, obwohl sie nicht in unaufgeklärtes Ter-

**WEGPUNKTE  
als Zielmarke**

**Tip 14:** Die Wegpunkte lassen sich auch als Zielmarken für spätere Angriffe »ins Blaue« gebrauchen.

**POWERUPS  
nutzen****Der  
Grenadier-  
RUSH****GRANATEN  
gegen  
Lasertürme**

**Tip 17:** Mit geschickten Feuerbefehlen kann man die Verteidigung aus sicherer Entfernung knacken.

**Ingenieure  
im UNTER-  
GRUND**

rain fliegen können. Wenn Sie immer ganz am Rand des Schlachtennebels entlang fliegen, lüftet er sich nach und nach. Der Vorteil besteht darin, daß Jäger nur von wenigen Einheiten angegriffen werden können.

**TIP 14:** Christian Schurk aus München weiß, wie man den Tarnvorteil der Nod zunichte macht: Klären Sie gleich zu Beginn einer Partie die Basis des Gegners auf, und markieren Sie die wichtigsten Gebäude mit Wegpunkten. So wissen Sie im späteren Verlauf immer, wohin Sie Ionenstrahl oder Bomberattacken dirigieren müssen.

**TIP 15:** Die Überraschungskisten sollten Sie nur mit geschwächten Einheiten aufsammeln, da Sie sonst die wertvollen Power-Ups zur Heilung nur sinnlos verschwenden. Kisten in der Nähe von Basen sind mit Vorsicht zu genießen: Sie bergen häufig Sprengfallen.

**Kampf**

**TIP 16:** Der Tank-Rush der beiden Vorgänger von C&C 3 wird nun vom Grenadier-Rush abgelöst. Diese billigen, aber kampfstarken Einheiten lassen sich gleich von Beginn an in Massen produzieren und können dem Gegner mächtig einheizen. Wenn Kaserne und Raffinerie stehen, bauen Sie nur noch die Diskuswerfer. 20 der tapferen Jungs senden Sie dann dem Feind entgegen und lassen sie soviel Schaden wie möglich anrichten. Passen Sie nur darauf auf, nicht vom Sammler überfahren zu werden.

**TIP 17:** Den starken Lasertürmen von Nod können Sie als GDI-Spieler gefahrlos mit Ihren Grenadiern begegnen. Matthias Wolf aus Mölln läßt seine Diskuswerfer dazu in sicherem Abstand anhalten und gibt ihnen dann mit **[CTRL]** einen Feuerbefehl kurz vor den Laser. Da die Granaten wie Steinen auf dem Wasser vom Boden abprallen, schaffen sie es trotzdem, bis zu den Türmen zu kommen und diese zu zerstören.

**TIP 18:** Fünf Ingenieure in einem Untergrund-BMT sind vor allem im frühen Stadium einer Partie eine tödliche Kombination. Erkunden Sie zuerst mit zwei bis drei billigen Einheiten die Basis des

Gegners, und schicken Sie dann Ihr Übernahme-Kommando direkt neben den Bauhof des Feindes. Sobald der BMT an die Oberfläche kommt, entladen Sie ihn und übernehmen die wichtigsten Gebäude. Wenn der Bauhof erst einmal verkauft ist, haben Sie so gut wie gewonnen – der Gegner kann nichts nachbauen.

**TIP 19:** Denken Sie immer daran, die Überreste feindlicher oder auch der eigenen verblichenen Cyborgs, Mutanten oder Sammler mit dem Ernter aufzusammeln. Nach größeren Gefechten hinterlassen sie oft eine Menge Tiberium auf dem Schlachtfeld.

**TIP 20:** Im Kampf gegen den Computer sollten Sie Ihre EMP-Kanone auch mal gegen den feindlichen Sammler richten. Der bleibt nämlich auch dann noch hilflos stehen, wenn die Wirkung der Schockwaffe schon wieder nachgelassen hat.

**TIP 21:** Als Nod-General können Sie laut Helmut Kuzi mit drei Raketen direkt hintereinander Ihren Gegner zum Verzweifeln bringen. Warten Sie dazu mit dem Abschluß der Chemierakete, bis die Fabrik wieder voll ist. Jetzt können Sie Ihre erste, fertige Giftwaffe zusammen mit einer Streurakete in die feindliche Basis senden und die zweite Chemierakete gleich hinterher – sie steht nämlich sofort bereit.

**TIP 22:** Jochen Hofinger hat herausgefunden, daß Sie in einen zivilen Schulbus bis zu zwanzig Infanteristen einladen können. Mit dem Nod-Wagenknacker kapern Sie das Fahrzeug auch noch ganz gefahrlos. Eine Mischung aus Ingenieuren, Grenadiern und Infanteristen, die auch nach der Buszerstörung weiterkämpfen, ist sicherlich eine harte Nuß für jeden Gegner.

**TIP 23:** Wer wie Steffen Schramm im Besitz eines Wagenknackers ist, sollte sich als lohnendes Ziel den gegnerischen Sammler aussuchen – am besten direkt nach der Ernte. Der ist langsam, leicht zu finden, und seine Übernahme schädigt den Gegner enorm.

**TIP 24:** Gegen den starken Mammut MK 2 der GDI setzt Philipp Dittrich am liebsten Banshees ein. Die werden dank Ihrer Schnelligkeit nur selten getroffen, verursachen aber großen Schaden.

**TIP 25:** Mit Hilfe des Feuersturmgenerators verhindert Martin Beier die nervigen Raketenangriffe der Nod. Da die immer aus der gleichen Richtung kommen, reicht es, nur an dieser Stelle einen Zaun zu errichten. Sobald die Nachricht eines Raketenstarts kommt, aktivieren Sie den Abwehrriegel. Die Rakete bleibt, ohne Schaden anzurichten, hängen, und Sie können den Zaun wieder abschalten.

**TIP 26:** Maximilian und Benedikt Klehr aus Grünwald haben festgestellt, daß sich die Cyborgs sehr gut für Hit-and-run-Angriffe auf wenig befestigte Basen eignen. Nach der Zerstörung einiger Gebäude schicken Sie die Halbmenschen einfach ins nächste Tiberiumfeld, um sie zu heilen.

**TIP 27:** Der mächtige Mammut MK 2 ist leider ziemlich lahm. Wenn Sie ihn allerdings mit einem Carryall kombinieren, eignet er sich geradezu ideal für Hit-and-run-Angriffe gegen Kraftwerke, die er

**Extra-  
TIBERIUM****SAMMLER  
lahmlegen****Drei  
RAKETEN  
auf einmal****SCHULBUS  
als Trans-  
porter****SAMMLER  
erobern****MAMMUT  
zerbomben****RAKETEN  
abfangen****Cyborgs  
SINNVOLL  
einsetzen****Fliegende  
FESTUNG**





**Zu Tip 27:** Der Carryall ist die ideale Ergänzung zum Mammut MK2 – so sind Hit-and-run-Taktiken möglich.

mit nur einem Schuß zerstört.

**TIP 28:** Anders als die Disruptor-Panzer schädigen sich die Teufelszungen auch gegenseitig. Versuchen Sie als GDI-General deshalb, diese durch geschickte Ausweichbewegungen zu einem Knäuel

zu verwickeln, damit sie sich untereinander beharken. Billige Einheiten können Sie zudem dazu benutzen, den Feuerstrahl abzublocken.

**TIP 29:** Nutzen Sie die Tiberiumadern, um feindliche Kampfmaschinen ins Unglück zu locken. Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Fahrzeuge mit ein paar Schüssen auf Ihre Fußtruppen. Sobald der Gegner sie dann verfolgt, flüchten sich Ihre Infanteristen ins giftige Kraut. Die Computereinheiten werden Sie verfolgen und dabei extremen Schaden nehmen.

**TIP 30:** Greifen Sie mit den Disruptor-Panzern stets die am weitesten entfernte Einheit an. So richten Sie in Getümmeln immer größeren Schaden an, da die Strahlen alles zerstören, was ihren Weg kreuzt.

**TIP 31:** Besonders effektiv ist Sebastian Siemssens Taktik, den EMP-Schockwerfer mit einer Streurakete oder dem Ionenwerfer zu kombinieren. Sobald eine

größere feindliche Armee auf Ihre Basis zukommt, zielen Sie mit dem Lähmungsstrahl auf die erste Einheit. Wenn der Gegner festsetzt, können Sie ihm mit den Massenvernichtungswaffen in Ruhe den Garaus machen.

**TIP 32:** Stefan Brink

hat herausgefunden, daß Abwehranlagen, die direkt am Klippenrand stehen, vor allem mit Raketen gut von unten beschossen werden können, da sie durch den ungünstigen Winkel selbst nur sehr schlecht oder gar nicht treffen. Besonders gefährdet sind dabei RGB-Werfer sowie die Luftabwehr.

**TIP 33:** Michael Horwath aus Kissing hat entdeckt, daß die alte, einfacher zu bedienende Wegzuweisung aus den ersten Teilen immer noch funktioniert. Wählen Sie dazu eine Einheit oder Gruppe aus, und geben Sie ihr bei gedrückter [Q]-Taste einen Weg vor, der auch um mehrere Ecken führen kann. Ihre Männer werden brav jeden Punkt ablaufen und dabei auch noch Gegner in Reichweite bekämpfen.

Teufels-  
zungen **VER-  
KNÄUELN**  
**LOCKVÖGEL**  
einsetzen

Feinde **VER-  
STRAHLEN**

Waffen-  
**KOMBI**



**Tip 31:** Nachdem der Ionenstrahl die Abwehr erledigt hat, können Bomber die Raffinerie in Ruhe zerlegen.

**HÖHEN-  
STUFEN**  
ausnutzen

Alte **BEFEHLE**  
nutzen

**INGENIEURE**  
tarnen



**Tip 34:** Durch zeitweise Tarnung ist unser Ingenieur bis zum Bauhof des Gegners vorgedrungen.

Durchs  
**TIBERIUM**  
nach oben

Mit Barrika-  
den **FALLEN**  
stellen

**BÜNDNISSE**  
knacken das  
MK2-Limit

**TARNUNG**  
übernehmen

**TIP 34:** Ingenieure, die innerhalb eines Tarnfelds in den Untergrund-BMT steigen und sich damit in die

gegnerische Basis aufmachen, sind dort nach dem Aussteigen auch noch für ungefähr zwei Sekunden getarnt. Das gibt ihnen einen wichtigen Vorsprung, um heimlich in zu übernehmende Gebäude einzudringen.

**TIP 35:** Die Raffinerien des Gegners

sind sowieso immer ein sehr lohnendes Ziel. Wenn Sie als Nod-Kommandant spielen, öffnet Ihnen der Tiberiumrückstand, den die zerstörte Anlage hinterläßt, noch eine weitere Möglichkeit: Darauf können nämlich keine Betonplatten mehr verlegt werden, was Ihnen den Zugang zu einer ansonsten abgesicherten Basis erleichtert. Der Tip stammt von Andreas Aschauer.

**TIP 36:** Die Laserzäune der Nod und der Feuersturm-Wall der GDI sind ideale Fallen für unvorsichtige Feindeinheiten. Schalten Sie die Barrikaden ab, und warten Sie, bis Gegner zwischen den Pfosten stehen. Wenn Sie die Abwehranlagen jetzt wieder aktivieren, werden alle unvorsichtigen Eindringlinge gebraten. Dieser Tip kommt von Wanja Relitzki.

**TIP 37:** Michael Hoffmann hat sich als Nod-Kommandant mit einem GDI-Spieler verbündet und so eine ganze Armee von Mammut-MK 2-Panzern erschaffen. Der GDI-Mann muß dazu einen der mächtigen Kolosse bauen, den der Nod-Bruder ihm mit einem Wagenknacker stiehlt. Jetzt kann ein neuer in Auftrag gegeben werden. Bei mehreren Wiederholungen ist diese Kombination unschlagbar.

**TIP 38:** Wenn Sie mit Hilfe einer mobilen Sensoreinheit eine getarnte Basis angreifen, sollten Sie versuchen, den Tarngenerator nicht zu zerstören, sondern zu übernehmen. Dadurch werden Ihre Einheiten unsichtbar und die Gebäude des Feindes erscheinen auf der Karte. Eine unsichtbare Armee in der eigenen Ba-

sis ist wohl der Alptraum eines jeden Kommandanten.

**TIP 39:** Zerstören Sie als GDI-Spieler möglichst früh die Zentren der Tiberiumadern, um Nod-Gegnern den Rohstoff für Chemieraketen zu entziehen. Am besten eignen sich Schwebepanzer.



**Tip 39:** Zerstören Sie schnell die Quelle der Tiberiumadern, um Chemieraketen-Angriffe zu unterbinden.