

Die (Vor-) Letzte

Wie sich Tiberian Dawn WIRKLICH spielt

Erste Bilder zu C&C 4

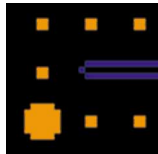
Das gibt's nur bei GameStar: Die heißesten Infos zur Echtzeit-Hoffnung der Zukunft. Während die Konkurrenz noch Däumchen dreht, haben wir als einzige Redaktion Deutschlands längst eine fertig verpackte Alpha-Version von Command&Conquer 4 bekommen. Wir sagen Ihnen exklusiv, wie das Mega-Spiel die Fans überraschen wird. Nur soviel: Westwood hat das Spielprinzip komplett umgekrempelt...

1. Story, Pateien

Überraschende Wendung in der C&C-Geschichte: Die Bruderschaft von Nod (Böse) versucht plötzlich, die GDI (Gut) komplett auszuradieren. Kane stirbt, taucht aber aus irgendeinem unbegreiflichen Grund in C&C 5 wieder auf. Auf dem Schlachtfeld blasen monströse Nod-Einheiten zur Hetzjagd auf einen GDI-Überlebenden (Sole Survivor).



2. Wirtschaftssystem



Tiberium ade, in der Welt des 21. Jahrhunderts zählen nur noch superwichtige Punkte als Ressource. GDI schwenkt plötzlich auf Raubbau um und versucht, Nod alle Punkte wegzufressen. Bereits angekündigt für C&C5: Sammler holen die Punkte und bringen Sie zu Ihnen, während Sie sicher in einer Ecke kauern.

3. Die Einheiten

Westwood deckt die Karten auf: »Wir pfeifen auf Spielbalance, Nod hat die krasse Übermacht«, gesteht C&C-Vater Brett Sperry trotzig. Auf der Seite der Bruderschaft jagen vier kuppelförmige Hover-Tanks über das Schlachtfeld, GDI hat den Mammut Pac 3. Den gibt's wie üblich nur einmal im Spiel.



4. Kämpfe, Taktiken

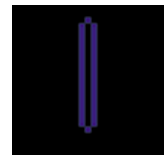
Radikale Frischzellenkur für das Echtzeit-Genre: »Wir haben uns gefragt: Wie können wir die Kämpfe spannender machen?«



erklärt Brett Sperry! »Die Antwort: Wir lassen die Waffen weg.« Bei C&C 4 zählt nur der Nahkampf, ein einziger Treffer befördert den zierlichen Mammut Pac 3 in den Himmel. Schade: Die KI fährt nur stupide Massenangriffe, Spezialeinheiten suchen Sie vergeblich.

5. Die Gebäude

Auf Drängen der Vereinigung »Rettet die Tesla-Spule« haken wir bei Westwood-Chef Sperry persönlich nach: »Wird es neue Gebäude geben?« Sperry reagiert verblüfft, ruft: »Gebäude? Verflucht, wußte ich doch, daß wir was vergessen haben!« Immerhin, ein Gebäude gibt's doch: Die Wand. Die ist zwar unzerstörbar, kostet aber auch nichts.



6. Technik, Fazit

»Wir wollen, daß unser Spiel auf jedem Rechner läuft«, so Brett Sperry. Das scheint den Westwood-Magiern zu gelingen; auf unserem PIII/500 flutschte C&C 4 jedenfalls ruckelfrei über den Bildschirm. Wir sind gespannt auf die Veröffentlichung in drei Jahren, prophezeien aber schon jetzt gewaltigen Erfolg: Spieltiefe und ausgefeiltes Missionsdesign haben uns überzeugt. **CS**

GameStar-Fotoroman Folge 11: Der Redaktionsdrache

