

Ein Mann gegen die Bruderschaft

Command&Conquer: Renegade

Command&Conquer erobert neue Genres: Statt Strategie zählen im 3D-Action-Ableger schnelle Reflexe und geschicktes Vorgehen.

Schön, wenn man starke Verbündete hat: Unser Hauptquartier zerstört per **Ionenstrahl** den Nod-Tempel, die Gegner fliehen in Panik.



den Wiedererkennungswert der bekannten Hintergrundgeschichte setzt. Damit hat Westwood schon in **Lands of Lore 3** gute Erfahrungen gemacht: Der beliebteste Level des Rollenspiels führte in einen verlassenen Nod-Tempel. Was in **Lands of Lore** noch dezentere Anspielung war, soll in **Renegade** viel näher ans Original rücken. Auf dem lebendigen Schlachtfeld rattern Ernter, beinahe alle bekannten Vehikel tauchen auf, und jedes Gebäude ist wiederzuerkennen. Ihr Soldat soll allerdings nicht als Teil einer Infanteriekolonie in Massenschlachten ziehen; statt dessen werden Sie als Einzelkämpfer losgeschickt, um feste Missionsziele zu erfüllen.

Wenn auf dem Schlachtfeld von **Command&Conquer** gerade Feuerpause herrscht, kommt der göttergleich auf die Landschaft herabblickende Feldherr schon mal ins Grübeln. Wie mag es wohl da unten auf der Erde aussehen? Was fühlen meine Infanteristen, wenn sie eine feindliche Basis stürmen? Westwood macht aus den Gedankenspielen jetzt Realität: Im 3D-Actionspiel **Command&Conquer: Renegade** steuern Sie einen einzelnen

Soldaten aus der Verfolgerperspektive und erleben die Schlachten hautnah mit.

Zugpferd C&C

Zum zweiten Mal nach dem mißglückten Multiplayer-Spiel **Sole Survivor** nutzt Westwood sein **Command&Conquer**-Universum für einen eigenständigen Serienabenteuer. **Renegade** entsteht unter der Federführung von Louis Castle und soll ein taktisch angehauchtes Actionspiel in 3D-Grafik werden, das voll auf



Der **Hubschrauber** wird eines der besten Vehikel im Spiel sein.

Eigeninitiative gefragt

Sie sind im Auftrag der GDI unterwegs, um besonders gefährliche Einsätze gegen die Bruderschaft von Nod auszuführen. Das kann die Sprengung eines Gebäudes sein oder das Kapern eines Fahrzeugs. Eines werden die meisten Aufgaben aber gemein haben: Sie führen ins Herz bestens bewachter Nod-Basen. Die GDI-Führung verläßt sich bei der Missionsbeschreibung ganz auf Ihre Fähigkeiten als

lichen Obelisk des Lichts der Saft weg. Nach der Sprengung einer Flak-Station können Sie Luftunterstützung anfordern. Oder Sie kapern einfach einen Ernter, der Sie mitten in den feindlichen Stützpunkt fährt. Laut Louis Castle tastet man sich von Teilaufgabe zu Teilaufgabe: In einer Mission schalten Sie erst einen Scharfschützen auf dem nahegelegenen Berg aus, damit Sie unbemerkt an einen Abwehrturm schleichen können. Wenn der gesprengt ist, öffnen Sie das

Grafik als Schwäche?

Westwood verwendet für **Renegade** eine eigene Grafik-Engine. Die sieht zwar auf den ersten offiziellen Bildern prächtig aus, erwies sich beim Anspielen aber als eher hausbacken (siehe Kasten). Immerhin können Sie ohne Übergang zwischen der Außenwelt und den riesigen Gebäuden wechseln. Die sind alle den Originalen aus **Command&Conquer 3** nachempfunden. Westwood legt besonderen Wert auf eine hohe Sichtweite. Tatsächlich war auch auf große Entfernung kaum etwas vom berühmten »Aufpoppen« von Objekten festzustellen. Die Kameraführung machte einen intelligenten Eindruck: Solange Sie im Freien oder in großen Räumen laufen, sehen Sie Ihren Helden immer von hinten. Wenn Sie enge Gebäude betreten, setzt sich die Kamera auf die Schulter des Soldaten, so daß Sie immer freie Sicht auf Gegner haben.

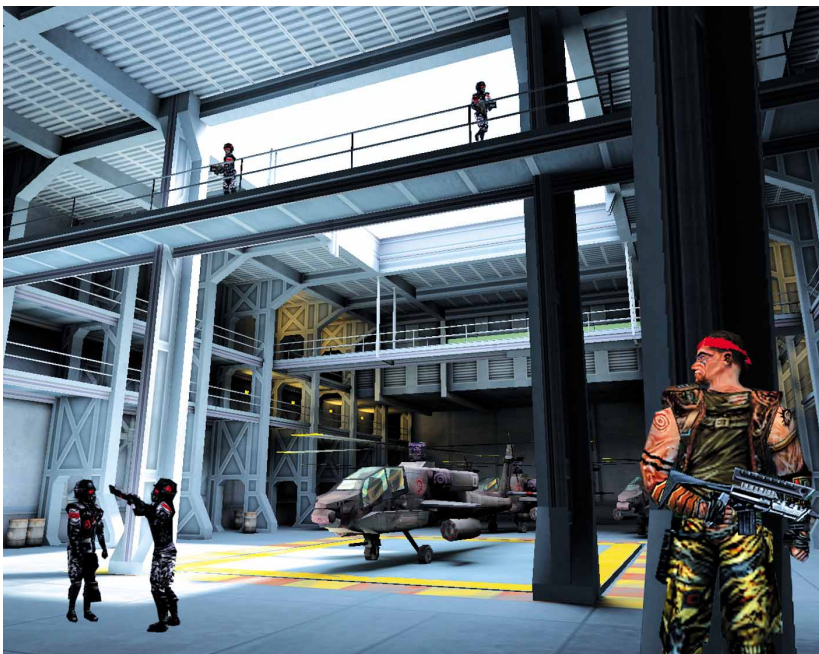
Fangt Dr. Möbius!

Damit **Renegade** auch in Multiplayerpartien über Westwoods Online-Server Spaß macht, feilt die Firma an be-

Geschönte Screenshots

Die grafische Pracht der Bilder auf dieser Seite ist mit Vorsicht zu genießen. Wir vermuten, daß sie nachbearbeitet wurden. Denn einerseits zeigen einige Texturen wie die Bergwand des großen Bilds eine Schärfe und Detailtiefe, die für flüssige 3D-Grafik unwahrscheinlich hoch ist; das ist besonders auffällig im Vergleich mit den eher groben Texturen der Soldaten. Zum anderen hatten wir auf der ECTS in London die Möglichkeit, eine fortgeschrittene Version von **Renegade** in Aktion zu sehen. Die dort gezeigte Fassung war grafisch wesentlich unspektakulärer, als die Bilder nahelegen.

sonderen Spielmodi. Neben dem üblichen Deathmatch sollen kooperative Partien möglich sein; dann steuert etwa ein Spieler einen Buggy, während sein Partner mit der Bordkanone auf gegnerische Vehikel feuert. Den beliebten Capture-the-Flag-Modus gibt's bei **Renegade** in origineller Variante: Bei »Capture Dr. Moebius!« versuchen die Teams, den schrulligen Wissenschaftler aus dem ersten **Command&Conquer** mit einem Brocken Tiberium in ihr Lager zu lotsen. **CS**



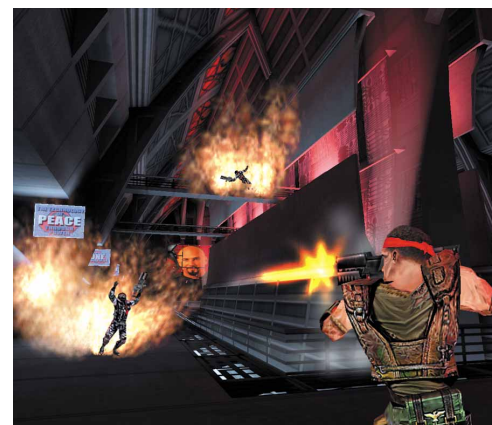
Die Übergänge zwischen Außenwelt und (gut bewachten) Gebäuden werden fließend sein.

Einzelkämpfer. Soll heißen, daß Ihnen zwar das Einsatzziel vorgegeben wird; wie Sie es erreichen, müssen Sie in jedem Level selbst herausfinden. Rohe Gewalt soll nicht immer die beste Lösung sein. In manchen Missionen werden Sie es leichter haben, wenn Sie vorsichtig an Gegnern vorbeischießen.

Der geklaute Ernter

Um sich in die Nod-Basis vorzuarbeiten, sollen Sie zu Tricks greifen können. Wenn Sie das Kraftwerk in die Luft jagen, bleibt etwa dem töd-

Tor für einen Panzer, mit dem Sie nun gefahrlos in der Basis die Hölle losbrechen lassen können. Jedes Fahrzeug, das Ihnen in **Renegade** begegnet, sollen Sie selbst besteigen dürfen. So düsen Sie per Nod-Mot durch die Landschaft, rollen mit einem Kampfbuggy durch die Basis oder beharken Ihre Gegner gar aus der Luft – aus dem Cockpit eines Orca-Hubschraubers. Die Bodenvehikel sollen unterschiedliche Fahrverhalten aufweisen und federnd über Bodenunebenheiten rumpeln.



Infiltration geglückt: Sie zerstören einen Nod-Tempel.

C&C: Renegade

Genre: 3D-Action Hersteller: Westwood
Termin: 1. Quartal 2000 Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Renegade hat spannende Ansätze; vor allem die verschiedenen Fahrzeuge versprechen taktische Abwechslung. Der C&C-Hintergrund ist ein netter Pluspunkt, allerdings hat Westwood noch keinerlei Erfahrung mit Actionspielen. Ich bin gespannt, ob hier wirklich der erhoffte große Coup kommt.«