

Die Legende lebt

C&C 3

Der Lead Designer ist gegangen und jeder bislang geplante Termin verschoben worden. Was ist los mit C&C 3? Auf der E3-Messe wurden wir von einer neuen, weit fortgeschrittenen Version überrascht.



Auf Demo-CD:
Exklusiv-Video

Auf kein anderes Spiel warten Strategie-Fans schon so lange wie auf **Command&Conquer 3**, das einfach nicht fertig wird. Vor kurzem verließ auch noch Lead Designer Erik Yeo die Firma, den nun Ex-Kollege Adam Isgreen sowie Westwood-Boß Brett Sperry vertreten. Auf der E3 ging Westwood in die Offensive: Die gezeigte Version enthielt sämtliche Spielelemente, darunter die beiden Kampagnen.

C&C 3 greift an

Obwohl die Einheitengrafik nicht mit **Age of Empires 2** mithalten kann, kam wieder das alte **C&C**-Suchtgefühl auf. Dafür sorgten die lebens-echten Schlachtfelder, viel Kampfaction, brillante Zwischensequenzen und durchgehend cooles Styling.

Während die Wundersubstanz Tiberium die Menschheit bedroht und in entlegene Gebiete zwingt, taucht die

Terror-Bruderschaft Nod wieder auf. Noch schlimmer: Auf einer Massenveranstaltung skandieren Nod-Soldaten plötzlich »In the name of Kane«: Der totgeglaubte Nod-Führer hat überlebt und ruft die neue Weltordnung aus. Es gibt viel zu tun – auf beiden Seiten. Jeweils etwa 15 Missionen (plus Paralleleinsätze) warten auf Sie, in deren Verlauf Sie auf rätselhafte Aliens treffen. Viele Szenarien beginnen mit ge-

skripteten Szenen in der Spielgrafik; manchmal sehen Sie mitten in der Schlacht (im Infowindow rechts oben) per Video, wie sich Infanteristen unterhalten oder Ihr Befehlshaber neue Ziele vorgibt.

Die Kampagnen

Der GDI-Feldzug beginnt so: Eine vorgeschobene Stellung gerät unter Beschuß von Nod-Infanteristen. General Solomon schickt von seiner Hightech-Kommandostation seine »Feuerwehr« zu Hilfe – an Gleitschirmen herabsausende Elitetruppen. Nachdem diese gelandet sind, übernehmen Sie Maus und Befehl. Mit der Verstärkung vertreiben Sie die feindliche Infanterie, um danach den ersten Tiberium-Ernter zu bauen. Denn das Teufelszeug ist immer noch die erste Wahl, wenn es ums blitzschnelle Basteln von Basen oder Panzern geht.

Die Gegenseite sieht sich natürlich nicht als »böse«. Schließlich kümmert sich nur Nod um die Schwachen; in den Evakuierungsplänen der GDI spielen Afrika und Asien keine große Rolle. In der ersten Nod-Mission müssen Sie erst mal fliehende Truppen vor den GDI-Scherben in Sicherheit bringen.



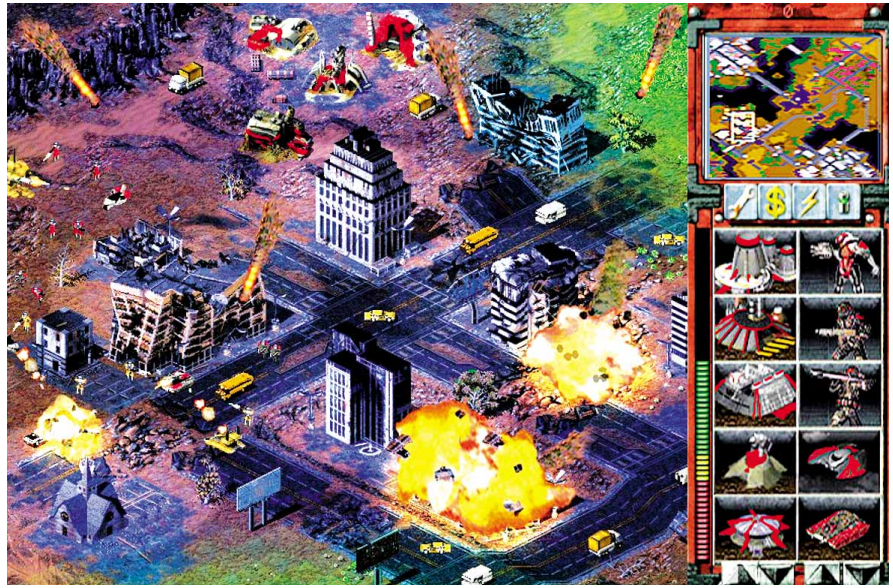
Luft- und Seestreitkräfte der GDI zerstören eine Brücke, die von den Nod-Truppen allerdings wieder repariert werden kann.

Während GDI auf die Weiterentwicklung bekannter Waffensysteme vertraut, setzt Nod auf experimentelle Truppentypen – darunter Maulwurfpanzer, die sich unter der Oberfläche zum Ziel graben. Neu ist, daß sämtliche Einheiten innerhalb einer Mission an Erfahrung gewinnen und dadurch schneller sowie kampfkraftiger werden.

Kinetische Energie

Das dynamische Schlachtfeld funktionierte auf der E3 erstmals so, wie es gedacht ist. So ziemlich alles, was man sieht, unterliegt physikalischen Gesetzen. Wenn etwa ein Panzer in Schräglage einen Hügel erklimmt und dabei einen Raketentreffer abbekommt, wird er merklich zurückgeworfen. Beim zweiten Volltreffer explodiert er und schickt qualmende Einzelteile in den Himmel. Wie zur Antwort geht plötzlich ein Meteorschauer nieder, der

nicht nur den Hügel ein Stück kleiner macht, sondern auch eine benachbarte Basis halb zerstört. Was deren Kommandant zur Weißglut bringt: Auf solcherart umgegrabenem Gelände kann er nichts mehr bauen – er hätte die Flächen vorher mit Beton absichern müssen. Trümmer krachen mitten in unversehrte Einheiten hinein, Schockwellen werfen Schwebegleiter aus der Bahn. Ionenstürme (die Sie später gezielt auslösen können) bedeuten für Hightech-Einheiten eine Zwangspause. Den meisten Regionen des Schlachtfelds ist eine veränderbare Höhe zugeteilt. Dadurch können große Krater



Ein **Meteorschauer** sorgt zusammen mit GDI-Truppen für die vollständige Zerstörung dieser Stadt.

entstehen, die Deckung bieten. Sie sollten einkalkulieren, daß die Eisdecke über Flüssen durch schweres Gerät brechen oder Wald durch Dauerbeschuß in Flammen aufgehen kann. Die Lichteffekte im Spiel haben nicht nur kosmetischen Charakter, in Nachtmissionen etwa ist »Sehen, nicht gesehen werden« oberste Priorität.

Neue Features

Wann immer Sie auf der strategischen Karte die Wahl zwischen zwei oder drei Missionen haben, erfahren Sie nun vor der Auswahl, was Sie jeweils erwartet. Endlich können Sie pro Kaserne mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag geben – bei der Konkurrenz längst Usus, doch Westwood hatte sich bislang dagegen geäußert. Für jedes Produktionsgebäude läßt sich ein Zielort angeben, zu

dem neugebaute Einheiten marschieren. Mit dem Wegpunktesystem setzen Sie flink Flaggen in die Landschaft. Sobald Sie einen Trupp auf die erste davon steuern, folgt er den Fahnen bis zum Ziel. Wenn Sie die letzte Flagge mit der ersten verbinden, erschaffen Sie eine Patrouillens Strecke. Die Wege sind immer zu sehen, jeder hat eine andere Farbe. Außerdem zeigen alle angewählten Einheiten mit einer grünen Linie auf ihr Bewegungsziel.

Zufallskarten kannte **C&C** bislang nicht. Jetzt können Sie diverse Parameter verändern, aus denen eine Karte erstellt wird. Die sehen Sie wenige Sekunden später im Überblick, so daß Sie sofort merken, ob sie Ihnen zusagt. Das Programm wird vom Multiplayer-Menü aus eine direkte Schnittstelle zu Westwood Online bieten. **LA**



Noch vor Beginn der E3-Messe spielte Jörg Langer am stilicht dekorierten **Westwood-Stand** die neue Version von C&C 3 – Tiberian Sun.



C&C 3 setzt bei seinen **hochwertigen Zwischenszenen** auf einen Mix aus Renderanimationen (siehe Bild) und echten Schauspielern.

C&C 3: Tiberian Sun

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Nach Monaten ohne neue Version war die auf der E3-Messe gezeigte schon sehr weit, ich konnte beide Kampagnen anspielen. Die Grafik ist zwar krümeliger als bei AoE 2, das Schlachtfeld dafür wesentlich lebendiger. Ich sehe C&C 3 (wieder) knapp vorne.«