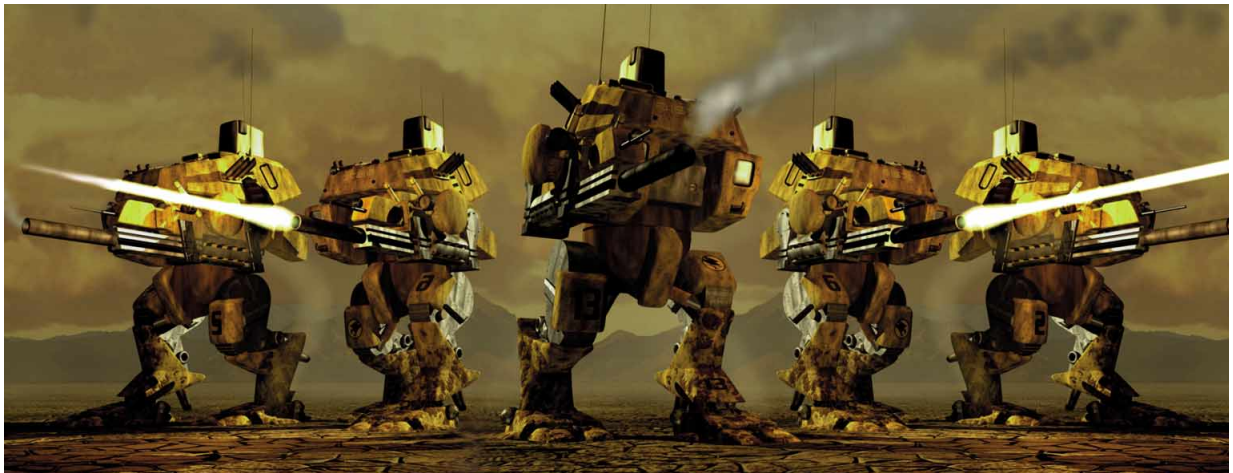


Neue Facts zur Echtzeit-Hoffnung

Command & Conquer 3

Auf der E3 stellte Westwood erstmals einem breiten Fachpublikum die neueste Version von Tiberian Sun vor, dem heißesten Anwärter auf den Echtzeit-Thron.



Auf CD:
Messe-Video
zu C&C3

Auf der E3 spielten wir mit Lead Designer Erik Yeo die aktuelle Version des potentiellen Echtzeit-Knallers **C&C 3**, die neben neuen Details schon das »Gemäßigte Zone«-Terrain und Wolkenkratzer enthielt.

Kullernde Granaten

Tiberian Sun vertraut auf den gewohnten Pixellook – im Falle der Einheiten freilich auf einem Voxelmodell basierend, so daß die Panzer auch schräg einen Hang hinauffahren können. Der Aufbau der Landkarten aus höhenverstellbaren Kacheln klappte schon wunderbar: Nach dem

Einschlag eines Tiberium-Meteoriten senkte sich die getroffene Stelle ab und bildete einen Krater. Viele der physikalischen Formeln sind bereits eingebaut, so kullerten Granaten fleißig bergab.

Festungsbau

Die neuen Festungstore öffnen sich brav beim Nahen einer eigenen Einheit, verwehren aber Feinden den Zutritt. Kompliziert wird's nur, wenn ein langsamer GDI-Panzer während der Einfahrt in die Basis von einem schnellen Nod-Bike überholt wird – da heißt es aufpassen. Das Aus-

satzpods, etwa das Montieren der Kanone auf einen noch leeren Turm, ist eine Sache von zwei Klicks: Nachdem der Aufsatz produziert ist, wird er einfach angeklickt, der Cursor auf den Turm gefahren und nochmal geklickt. Auf diese Weise können Sie in Zukunft Ihre Basisverteidigung viel besser austüfteln.

Feuerwalzen

Der Computergegner ist zwar noch nicht vollständig programmiert, doch Dinge wie »Erntemaschine schrotten« beherrscht er bereits. Große Truppenmassen sind noch weniger empfehlenswert als

zuvor: Durch Trümmer und Flächenwaffen sind die Verluste bei dieser Taktik besonders hoch. Statt dessen empfiehlt es sich, kleinere Verbände zu bilden, etwa aufgeteilt in Infanterie, Panzer und Fernkämpfer. Die Infanteristen zeigten bereits mit kleinen Symbolen ihren Erfahrungsgrad an – Rekrut (nichts), Veteran (zwei Streifen) oder Elitkämpfer (Stern). Die Schüsse und Explosionen sehen im Vergleich zu den Vorgängern deutlich farbenfroher und plastischer aus. Auch die Feuerstöße wirken echter, ganze Flammenringe ziehen sich um einen Pyropanzer.



Unsere **GDI-Basis** kurz vor einem Angriff.



Flughäfen sind während der **Stürme** nutzlos.



Eine Explosion reißt zwei **Hochhäuser** ein.



Drei mit **Haifischzähnen** bemalte, raketenbewehrte Orka-Angriffshubschrauber der GDI geraten unter Beschuß durch eine Nod-Flakstellung.

Lichteffekte satt

Für die Messe-Präsentation war die Beispielkarte in jeder Ecke in anderes, intensives Licht getaucht – die fertigen Nacht-Szenarios werden düsterer werden. Dann dürften auch die Scheinwerfer-Spots noch realistischer wirken, die bereits ihre Lichtkegel herum-schweifen ließen und sie dann auf feindliche Einheiten zentrierten. Selbst Energie-zäune erhellten die Umge-bung. Wie im ersten **C&C** gibt es wieder die Orbitalkanone, deren blauweißer Strahl beim Auftreffen auf ein Ziel kräftige Schockwellen übers Gelän-de jagt. Die Tiberiumfelder ließen in der Messeversion mit ihrem intensiven Fluores-zenz-Leuchten und ihrer wei-ten Ausbreitung den Bild-schirm stellenweise wie ein brodelndes Giftfaß wirken. Auch die Ionenstürme (die alle Vehikel zum Stillstehen ver-dammen) machten noch ei-nen sehr unfertigen Eindruck:

Plötzlich füllen grelle Muster den Bildschirm, danach zucken grobe Blitze zu Boden.

Häuserkampf

Die Schienen, die sich durch manche Karten ziehen, werden im fertigen Spiel nicht nur das Schlachtfeld aufpep-pen. Die auf ihnen fahrenden Züge müssen als Teil einer Mission geschützt werden, was aufgrund der großen Reichweite mancher Waffen-systeme gar nicht so einfach werden dürfte. Zum ersten Mal bietet ein **C&C** zudem mehr als nur Basen und ver-einzelte Häuser. In **C&C 3** werden Sie sich durch ausge-wachsene Städte kämpfen, hinter deren Hochhäusern sich feindliche Einheiten verstecken. In den Straßen fah-ren Zivilfahrzeuge wie Busse, die Sie teilweise eskortieren müssen. Bei ausgiebigem Be-schuß werden die umliegen-den Gebäude sichtlich ram-pontiert, bevor sie schließlich qualmend zusammenfallen.



Die **Lauschein-heiten** werden zur Abschwä-chung von Störimpulsen vom Boden gehoben.

Klauen lohnt sich

Neben Vehikeln lassen sich auch Gebäudepläne stehlen, indem ein Spion in das ge-wünschte Gebäude eindringt. So kann auch ein Nod-Kom-mandant eine GDI-Kaserne

bauen. Welche Infanteristen darin rekrutiert werden dür-fen, entscheidet jedoch der Zu-fall. Mit etwas Glück ist es ein Spezialist wie etwa ein Sanitä-ter, mit Pech spuckt die ge-klaute Kaserne leider nur stink-normale Schützen aus. **LA**

C&C 3 – Tiberian Sun

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Grafisch war C&C 3 nicht das herausragend-ste Strategiespiel der E3, doch in Sachen innere Werte schlug es viele Konkurrenten um Längen. Ich erwarte neben toller Atmosphäre und Spielbalance wieder viele kleine Gags, die das Schlachtfeld lebendig wirken lassen.«