

Tiberium

Sechs Jahre nach Renegade wagt die C&C-Serie abermals einen Abstecher ins Action-Genre. Diesmal führen Sie einen GDI-Elitetrupp samt Fliegern und Mechs in Taktikgefechte gegen die außerirdischen Scrin.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4536

Im Heft
- Test:
Kontrollbesuch
zu C&C 3

Ein Turm verheißt selten Gutes. Denken Sie doch mal an Saurons finsternen Amtssitz in **Der Herr der Ringe**. An die Combine-Zitadelle aus **Half-Life 2**. An die Klötzchenstapel aus **Tetris**, die sich in den höheren Levels schneller aufschichten als Sie »Ich verfluche dich, Alexei Paschitnow!« kreischen können. Auch die **Command & Conquer**-Serie hat ihren

unheilvollen Turm. Aus einem Meer grüner Tiberium-Kristalle schraubt er sich in den Gewitterhimmel, unter seiner Schuppenhaut gleißt ein Energiekern. Erbaut wurde er von den außerirdischen Scrin. Die überfielen in **C&C 3: Tiberium Wars** die Erde und wurden umgehend wieder vertrieben. Doch ihr unzerstörbares Bauwerk blieb zurück und

schlummerte. Erst elf Jahre nach dem Krieg regt sich wieder Leben im Koloss: Eine Alien-Armee entströmt seinen Tiefen, es droht eine zweite Scrinvasion! Nur ein Mann kann sie noch verhindern: Ricardo Vega, Ihr Held im Taktik-Shooter **Tiberium**. Doch Moment: Taktik-Shooter? Richtig, nach **Renegade** (siehe Kasten auf Seite 44) bringt die **Command & Conquer**-Reihe im Herbst 2008 einen zweiten Action-Ableger hervor – der flotte Schusswechsel mit Strategie-Elementen verbinden soll.

mander Michael McNeil (der Held aus dem zweiten **C&C**-Teil **Tiberian Sun**) in den aktiven Dienst zurück. Und das nicht als Einzelkämpfer, in Vegas Rolle führen Sie eine komplette Einsatztruppe aus Soldaten, Mechs und Fliegern.

Das heißt aber nicht, dass Sie selbst wehrlos sind. Wenn etwa kleine Shrike-Aliens im Kamikazestil auf Sie zuhopsen, um zu explodieren, können Sie auf Tastendruck Ihren Energieschild aktivieren. Der schützt Sie vor der Detonation, muss sich danach aber erst wieder aufladen. Per Jetpack dürfen Sie zudem durch die Luft hüpfen, um schneller voranzukommen und ansonsten unzugängliche Stellen zu erreichen. Gegner erledigt Vega mit dem GD-10-Schießprügel, der über vier Feuer-Modi verfügt. In der Sturmgewehr-Einstellung mähen Sie die Shrikes gleich hordenweise nieder. Von der Panzerung der Archon-Krieger prallen die Kugeln allerdings ab. Also bauen Sie die

Ein Mann

Ricardo Vega ist gewissermaßen der Master Chief des **C&C**-Universums, ein gestählter Veteran in silbergrauer Vollrüstung. Für die Weltpolizei GDI (Globale Defensiv-Initiative) kämpfte er einst in der Entscheidungsschlacht des ersten Scrin-Krieges. Danach setzte er sich zur Ruhe. Doch als sich die zweite Alien-Attacke abzeichnet, beordert ihn der Com-



Vor dieser Landezone lauern **Scrin-Shrikes**, hinten setzt ein **GDI-Transportflieger** Nachschub ab.



Kluge Kerle: Die KI-gesteuerten GDI-Infanteristen gehen selbstständig in **Deckung**, etwa hinter Panzersperren. Im offenen Gelände ducken sie sich sogar hinter die massiven **Metallbeine** der Titan-Kampfläufer.



► Die Flieger



Die unbemannte **Orca-Drohne** feuert mit Raketen und MGs.

► Die Feinde



Der geheimnisvolle Scrin-Turm erwacht zum Leben und spuckt unter anderem zähe **Archon-Soldaten** aus.

► Die Bodentruppen



Fußsoldaten treten mit MGs oder Raketenwerfern an, die **Titan-Stamper** knacken Abwehrtürme per Ionenkanone.

Mit **Infanterie, Mechs und Fliegern** stürmt die GDI-Elitetruppe eine Stellung der außerirdischen Scrin.

GD-10 zum Granatwerfer um. Deswegen explodieren entweder sofort beim Feindkontakt oder fallen im alternativen Feuer-Modus zu Boden – und lassen sich dann sogar um Ecken lenken. Gegen einzelne Scrin hilft die Präzisionseinstellung, in der Sie gezielt Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung ausnutzen. Und mit der Raketenwerfer-Variante erledigen Sie die fliegenden Sidewinder-Drohnen der Aliens. Bis zu vier der Schwebeflitzer können Sie erfassen, indem Sie sie kurz im Fadenkreuz halten. Wenn Sie dann feuern, verfolgen und sprengen Ihre Geschosse die Feinde automatisch. Gegen Stellungen dürfen Sie orbitale Artilleriebeschläge bestellen, entweder gebündelt auf ein Ziel oder als Streufeuer. Ob Vega auch Scrin-Waffen aufheben und abfeuern darf, steht allerdings noch nicht fest. Wir hoffen's aber, schließlich wird selbst eine Multifunktionswaffe wie die GD-10 im Dauergebrauch irgendwann langweilig.

Eine Armee

So mächtig Vegas Waffen auch sein mögen, allein damit werden Sie der Scrin-Übermacht nicht Herr. Hier kommen die Mitstreiter ins Spiel: Infanteriegruppen mit Sturmgewehren oder Raketenwerfern, Titan-Mechs sowie Orca-

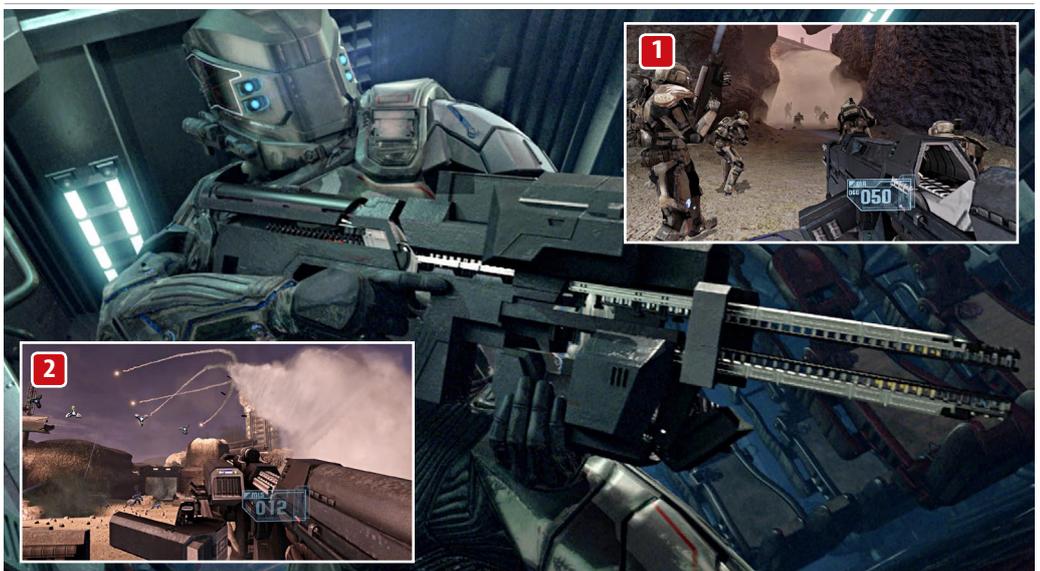
Flieger. Je nach Mission dürfen Sie bis zu sechs Einheiten kommandieren, also Bewegungs- sowie Angriffsorder verteilen. Doch die Begleiter wachsen nicht an Bäumen, Nachschub gibt's nach dem Einsatzbeginn nur noch an Landezonen, die Sie zuerst erobern müssen. Zudem kann Vega anfangs oft nur einen bis zwei Trupps befehlen. Weitere schalten Sie frei, indem Sie Tiberiumfelder erobern. Falls Sie eine Ein-

heit verlieren, dürfen Sie an einer Landezone jederzeit eine neue ordern – kostenlos. Das verhindert Frustmomente, könnte **Tiberium** aber auch zu anspruchslos machen. Schließlich dürfen Sie so lange mit stets neuen Truppenkombinationen gegen eine Festung anrennen, bis Sie siegen.

Dafür hat jeder Truppentyp taktisch wichtige Vor- und Nachteile. Die verletzlichen Fußsoldaten etwa durchqueren in Win-

deseile unwegsames Gelände und suchen automatisch Deckung, etwa hinter Mauern oder den Beinen von Titanen. Letztere sind träge und wehrlos gegen Luftangriffe, zerlegen mit ihren Ionenkanonen aber effektiv Scrin-Abwehrtürme. Und die unbemannten Orca-Drohnen pusten mit Raketen und MG-Kugeln ganze Feindgruppen um, sehen jedoch gegen Luftabwehr alt aus. Mit blinden Sturmangriffen kom-

Die GD-10



Vegas Waffe besitzt **vier Schuss-Modi**: das Sturmgewehr **1**, den Mehrfach-Raketenwerfer **2**, einen Granatwerfer und eine Präzisionswumme.



Beim Kampf um die Ruinenstadt räumen die Fußsoldaten den **Titan-Stampfern** den Weg frei.

men Sie folglich nicht weit, die richtige Kombination und vorsichtiges Vorgehen sind Trumpf.

Viele Strategien

Die Entwickler planen abwechslungsreiche Missionen: Unter anderem soll Vega im Alleingang Scrin-Nester infiltrieren, sich mit zwei Infanterietrupps schrittweise durch Ruinenstädte kämpfen und mit großen Armeen um weitläufige Schlachtfelder ringen. Besonders letztere Variante verspricht Spannung, weil die geräumigen Areale viele Vorgehensweisen ermöglichen. So entscheiden Sie etwa, ob Sie zunächst ein Tiberium-Feld oder eine Landezone einnehmen. Ob Sie zum Frontalangriff blasen oder den Feind

flankieren. Auch die KI-Feinde sollen taktische Winkelzüge beherrschen; wenn Sie nicht aufpassen, fallen Ihnen die Aliens in den Rücken. Oder sie schnappen Ihnen eine Rohstoff-Quelle weg, während Sie sich am anderen Kartendeck an einer Abwehrstellung die Zähne ausbeißen. Zur Erinnerung: Wenn Sie ein Kristallfeld verlieren, dürfen Sie eine vernichtete Einheit nicht mehr ersetzen. Um das zu verhindern, sollten Sie bei den Ressourcen Wachen abstellen, was aber Ihre Hauptarmee schwächt. Alternativ eilen Sie notfalls zurück zum Tiberium, überlassen den Scrin damit jedoch wieder Boden an der Front. So kann die Schlacht ständig hin und her wogen – klasse!



Zwei Szenen aus den Render-Zwischensequenzen: ein entstelltes **Tiberium-Opfer** ...



... und Ricardo Vega selbst, der eine gewaltige **GDI-Streitmacht** in die Schlacht führt.



Von ihrer **Deckung** aus feuern die GDI-Soldaten Raketen in eine Gruppe Scrin-Archons.

Den Überblick im Tumult behalten Sie mit dem BCU (Battle Control Uplink), einer Schlachtfeld-Karte, auf der Sie auch Ihre Truppen befehlen. Eine Art »Command & Conquer Light« also. Doch egal wie schlau Sie taktieren: Allein können Ihre Mitstreiter nicht gewinnen, Sie müssen stets an vorderster Front mitkämpfen, Granaten schleudern, per Jetpack durch die Luft segeln, in Deckung hechten und Flieger abschießen. Diese Mischung aus Shooter-Action und Truppen-Management klingt spannend und flott, hier wird der Hauptreiz von **Tiberium** liegen.

Viele Anführer

Das gilt auch für den Mehrspieler-Modus, der alle Taktik-Elemente aus der Solo-Kampagne aufführt. So übernimmt ebenso hier jeder Spieler die Rolle eines Kommandanten, der seine Truppen ins Gefecht führt und Landezonen sowie Tiberium-Felder besetzt. Letztere sind der Schlüssel zum Sieg: Wer die Mehrzahl davon hält, startet einen dreiminütigen Countdown. Falls der Feind es nicht schafft, vor dessen Ablauf genügend Rohstoff-Quellen zurückzuerobern, bläst ihn die GDI-Ionenkanone vom Schlachtfeld. Die maximale Spielerzahl will EA Los Angeles bislang nicht verraten. Zudem steht noch nicht fest, ob Spieler auch als Scrin antreten

C&C Renegade

Im Februar 2002 erscheint mit **Renegade** der erste Shooter im **C&C**-Universum. Als GDI-Elietkrieger Nick »Havoc« Parker bekämpfen Sie darin die Schergen von Nod. Hierzu steuern Sie auch Fahrzeuge, etwa den mächtigen Mammutpanzer. Im originellen Mehrspieler-Modus treten Nod und GDI gegeneinander an. Der Clou: Jedes Team darf in seinem Stützpunkt Waffen sowie Vehikel kaufen. Als Währung dient – was sonst? – Tiberium, das von KI-gesteuerten Erntern gesammelt wird.



Den **Nod-Tarnpanzer** beharkt Parker mit Raketen.

dürfen. Wir wünschen uns dies – schließlich wär's mit der Zeit arg lahm, wenn immer nur GDI-Einheiten gegeneinander rängen. Dennoch versprechen die taktischen Großschlachten zumindest ein neuartiges Spielerlebnis: Es gibt nicht viele Multiplayer-Shooter, in denen die Spieler ganze Armeen aufeinanderhetzen. Der **Command & Conquer**-Turn verheißt also doch Gutes. Ein interessantes Spiel nämlich. **GR**

Tiberium

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Als C&C-Veteran freue ich mich schon auf den Action-Ausflug ins Paralleluniversum – zumal's spannend klingt, große Trupps zu kommandieren und gleichzeitig selbst zu schießen. Voll überzeugt bin ich aber noch nicht. Denn mir fehlt Nod: Ich will auch mal Kanes Eiferer bekämpfen! Und warum darf ich ständig kostenlosen Nachschub ordern? Hoffentlich verdorrt Tiberium dadurch nicht zur anspruchslosen Sempelballerei.



micha@gamstar.de