

C&C3 Tiberium Wars

Binnen sechs Monaten hat Electronic Arts acht Updates für den Echtzeit-Hit C&C 3 veröffentlicht und damit kräftig an der schwachen Mehrspieler-Balance gefeilt. Wir prüfen, wie ausgewogen Scrin, Nod und GDI inzwischen sind.

- DVD**
- Multiplayer-Duell
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3179
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 3628
- Im Heft**
- Preview:
C&C: Tiberium
- Win Vista 32 Bit**
- läuft

Alles beginnt mit dem großen Wehklagen. Am 27. März 2007 erscheint **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, viele Käufer stürzen sich sofort in den Online-Modus. Doch der entpuppt sich als windschief: Die Lobby für die Gegenseuche strotzt vor Fehlern, überdies wackelt die Balance der drei Völker. Die Infanterie der außerirdischen Scrin fegt GDI und Nod ratzfatz vom Schlachtfeld, die Bruderschaft wiederum überrennt ih-

re Kontrahenten mit Massen von Skorpion-Panzern. Und die GDI? Ist zu Partiebeginn zu träge. Daran ändert auch der Patch 1.01 wenig, den der Entwickler EA Los Angeles am Erstverkaufstag veröffentlicht. In den Internet-Foren machen die enttäuschten Spieler ihrem Ärger Luft. Auf die Beschwerden hin strickt der Hersteller bis zum 5. April 2007 – also binnen neun Tagen – drei weitere Updates, die Online-Macken ausmerzen und Performance-Probleme lindern. Auf eine vernünftige Völkerbalance müssen die Fans allerdings länger warten, und zwar bis zum 24. Oktober, an dem der achte und bislang letzte Patch 1.09 erscheint. Dessen umfassende Änderungen kommen in der **C&C 3**-Fangemeinde gut an. Ist das große Wehklagen also vorbei? Wir überprüfen in einem Kontrollbesuch, ob Scrin, Nod und GDI endlich gleichwertig sind.

Volksreform
Der Weg zur richtigen Balance ist in **C&C 3** mit halbherzigen Maßnahmen gepflastert. So stärkt EA mit dem Patch 1.05 vom 10. Mai 2007 die Standard-Infanterie aller Parteien, um Sturmangriffe nach Partiebeginn (»Rushes« im Online-Slang) zu unterbinden. Dabei übersehen die Designer allerdings, dass die Nod-Soldaten dank der Upgrades »Bekenner« und »Tiberium-Infusion« kräftiger austreten als die der anderen Parteien. Denn Ersteres erhöht die Feuerrate, Letzteres die Lebenspunkte der Soldaten stark – ein erheblicher Vorteil für die Bruderschaft. Erst das Update 1.09 bügelt dies aus, indem es die beiden Aufrüst-Optionen abschwächt. Auch an einzelnen Einheiten und Spezialattacken doktert EA lange herum. Der schwachbrüstige Nod-Tarnpanzer etwa wird zunächst von den Spielern ver-

schmäht, daher erhöhen die Entwickler in den Versionen 1.05 und 1.09 jeweils seine Feuerkraft. So eignet sich der unsichtbare Raketenraser bestens als mobile Luftabwehr und für Überraschungsangriffe. Auch das Mutterschiff, eine Spezialwaffe der Scrin, wurde aufgewertet: Seit dem Patch 1.05 kann es mit einem Schuss die gesamte Feindbasis einäschern, weil seine Energiewelle von Bauwerk zu Bauwerk weiter springt. Eine beliebte Taktik (siehe Bilder rechts oben) besteht darin, mit dem Mastermind ein Bauwerk zu erobern, um daneben sofort einen Signaltransmitter zu errichten. Dort erscheint das Mutterschiff, das vor dem Feuern aber acht Sekunden lang warten muss – diese Verzögerung brachte der Patch 1.07 samt Hotfix 1.08 vom August 2007. Während der Auszeit kann die gegnerische Luftabwehr den Dickpott abschießen,



Die **Online-Lobby** ist immer noch ziemlich umständlich.



Die **Fußsoldaten von Nod** waren seit dem Patch 1.05 zu stark, in der aktuellen Version 1.09 hat der Entwickler EA Los Angeles daher die Infanterie-Upgrades der bösen Bruderschaft deutlich geschwächt.



Die **Sammler** ernten seit dem Update 1.09 minimal schneller, fassen aber weniger Tiberium – die Gesamteinkünfte sinken um 35%. Daher laufen die Partien viel geruhsamer ab, was nicht alle Fans gutheißen.



So funktioniert der Mutterschiff-Kniff der Scrin: Mit einem **Mastermind** schleichen wir an eine unbewachte Ecke der Feindbasis und übernehmen per Gedankenkontrolle ein Gebäude **1**. Daneben errichten wir sofort einen **Signaltransmitter** **2**. Dorthin rufen wir das **Mutterschiff**, das wir nach acht Sekunden Wartezeit direkt auf unser Bauwerk feuern lassen – und so den kompletten Stützpunkt zerlegen **3**.

unbesiegbar ist er also nicht. Viele Spieler halten die Attacke dennoch für übertrieben stark.

Insgesamt hat EA aber gute Arbeit geleistet: Bei unseren Testpartien kam uns keine Einheit übermächtig oder nutzlos vor; gegen alle Taktiken gibt's ein wirksames Gegenmittel. Überdies ist die richtige Truppenkombination seit dem Patch 1.09 wichtiger, große Armeen aus nur einem Einheiten-typ haben's schwerer als zuvor. Keine Fraktion hat mehr eindeutige Vorteile, wenngleich sich die Bruderschaft von Nod dank ihrer nun deutlich stärkeren Avatar-Mechs und schnellen Eingreiftruppen wie den Raketen-Motorrädern weiterhin am besten für Einsteiger und Sturmangreifer eignet. Denn die teuren Scrin spielen sich zäher, die schwerfällige GDI erfordert mehr Vorausplanung, weil sie nicht so flexibel auf Angriffe reagieren kann.

Baureform

Auch am Konstruktions- und Wirtschaftssystem hat EA geschraubt. So erhöhen Kraftwerke, Silos und Kasernen seit dem Update 1.05 nicht mehr den Bauradius Ihrer Stützpunkte; so verhindert EA, dass Sie sich mit den Billigbauten zu schnell ausbreiten. Ab der Version 1.07 dürfen Sie mit Kränen keine Abwehrtürme mehr bauen, sodass Sie sich nicht mehr so leicht im Stützpunkt einnigeln können. Mehrspieler-Partien spielen sich dadurch offensiver, Solo-Einsätze werden aber schwieriger.

Die (nach wie vor dummen) Tiberium-Ernter verteuerte EA mit dem Patch 1.05 auf 1.400 Credits, zugleich senkten die Entwickler den Verkaufserlös einer Raffinerie von 1.000 auf 300 Credits. Dadurch können Sie nicht mehr einfach ein Erntegebäude für 2.000 Credits hochziehen und sofort wieder verkaufen, um einen zusätzlichen Sammler zu gewinnen – es sei denn, Sie nehmen 300 Credits Verlust in Kauf. EA will damit erreichen, dass Sie die Ernter in Fabriken bauen. Dies geschieht in der Praxis jedoch nicht, weil's zu lange dauert und die Produktion von Kampfeinheiten verzögert. Also stampfen die Spieler weiterhin zusätzliche Raffinerien aus dem Boden, verkaufen sie aber nicht, weil die Erlöse zu gering sind. Keine sonderlich sinnvolle Neuerung.

Über Sinn und Unsinn einer weiteren Wirtschaftsreform diskutieren die Fans derzeit heftig: Seit dem Patch 1.09 sammeln die

Die zweite C&Chance

Michael Graf: Hurra, Electronic Arts lernt aus seinen Fehlern. Denn zu Tiberium Wars sind bereits jetzt mehr Patches erschienen als zu C&C Generäle, dessen Fans jahrelang vergebens über die mangelnde Unterstützung geklagt hatten. Klar: Optimal wär's natürlich, wenn C&C 3 gleich fehlerfrei im Laden gestanden und gar kein Flickwerk gebraucht hätte. Aber die Balanceprobleme schreien nun mal nach Linderung, und hier ist EA auf einem guten Weg. Außerdem hat der Hersteller seine Fanbetreuung deutlich verbessert, veranstaltet etwa Turniere und Entwickler-Fragestunden. Wer die Tiberium Wars-Schachtel im letzten März wutentbrannt in die »Schäm dich, EA«-Ecke (also neben C&C Generäle) gepfeffert hat, sollte den unterhaltsamen Mehrspieler-Gefechten eine zweite Chance geben.



micha@gamstar.de

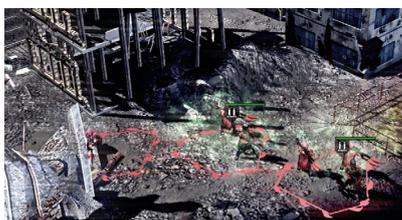
Fehlerreform

Ernter etwas flotter, fassen aber auch viel weniger Tiberium. Dies verringert Ihre Gesamteinkünfte um rund 35 Prozent. Manche Spieler finden das klasse, weil es länger dauert, die höchste Technologiestufe zu erreichen. So bleiben auch billige Truppentypen nützlich. Außerdem verhindert die Geldknappheit, dass Sie Massen teurer Einheiten aufstellen. Bis Sie sich etwa eine Horde Scrin-Tripods leisten können, hat der Gegner oft längst überannt. Also müssen Sie Ihre Heere besser mischen, auch günstige Kämpfer rekrutieren und mehr über taktische Winkelzüge nachdenken. Unserer Erfahrung nach kommt dies **Tiberium Wars** zugute; einige Spieler klagen aber, dass Partien nun zu zäh ablaufen.

Die Updates rücken nicht nur die Balance gerade, sondern beseitigen auch zahllose Bugs. Andere Schwächen bleiben allerdings bestehen: Die KI etwa leidet immer noch an Aussetzern (siehe Kasten links), die Online-Lobby ist so umständlich wie eh und je. Überdies merzen die Updates die Fehler der Solo-Kampagne nicht aus, der Anspruch der Missionen schwankt nach wie vor. Deshalb behalten wir unsere bisherige **Tiberium Wars**-Wertung bei – auch wenn das große Multiplayer-Wehklagen endlich ein Ende hat. **GR**

Denkfehler

Auch in der Version 1.09 leidet **Tiberium Wars** unter KI-Aussetzern. Mal verhaken sich Infanteristen an Mauern, mal verweigert das Scrin-Mutterschiff Befehle, mal rumpeln Ernter mitten ins feindliche Abwehrfeuer.



Die **dummen Soldaten** hängen an der Ruine fest.

C&C3: TIBERIUM WARS V1.09

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER EA Los Angeles / Electronic Arts
ERSCHIENEN 27.3.2007
TEST IN GS 05/07

Keine Wertungsänderung

