

# C&C 3

## Kanes Rache

Mit zwei alternativen Unterfraktionen stürzt sich die GDI im Addon erneut in den Kampf gegen Nod und die Scrin.

**DVD**  
- Video-Special

**Im Heft**

- Szene-News:  
Tiberium  
- Magazin:  
Making of C&C 3  
- Hall of Fame:  
Dune 2

**gamestar.de**

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4470  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 3628

Es gibt Sachen, die Kane nicht hat. Haare zum Beispiel, oder Charisma. Eines sammelt er dafür im Überfluss: Feinde. Seit dem ersten Serienteil von 1995 terrorisiert er das **Command & Conquer**-Universum. Kanes Bruderschaft von Nod liegt im Dauerclinch mit der Weltpolizei GDI – und seit dem neuesten Titel **C&C 3: Tiberium Wars** auch noch mit den außerirdischen Scrin. Grund genug für Electronic Arts, dem streitsüchtigen Glatzenpeer ein Addon zu widmen: In **C&C 3: Kanes Rache** spielen Sie seine Karriere nach. Dabei wollen die Entwickler auch Handlungsstränge aufgreifen, die **Tiberium Wars** ignoriert hat. Zum Beispiel das Schicksal des Nod-Supercomputers CABAL. Überdies soll **Kanes Rache** spielerische Neuerungen bringen, darunter zwei Unterfraktionen samt frischer Truppentypen für jede Partei. Die Einheiten der GDI hat Electronic Arts kürzlich enthüllt. Vorhang auf für die – nun noch zahlreicheren – Feinde Kanes!



### GDI

Mit den Unterfraktionen möchte EA vor allem die Mehrspieler-Partien aufmöbeln, in denen dank dreier Mutterparteien mit je zwei Ablegern insgesamt neun Gruppierungen zur Auswahl stehen werden. Wer mit den Hauptvölkern antritt, muss allerdings nicht auf frische Einheiten verzichten. Die »normale« GDI etwa begrüßt zwei Neuzugänge in ihrem Arsenal.

#### Slingshot



Der Flak-Schwebepanzer zählt zu den schnellsten Vehikeln in **Kanes Rache**. Wenn Sie ihn mit Wolfram-Geschossen aufwerten, steigt er zur mächtigsten Luftabwehr-Einheit überhaupt auf. Gegen Bodentruppen ist der dünn gepanzerte Flitzer jedoch wehrlos.

#### Hammerhead



Der Helikopter transportiert Soldaten, die aus seinen Fenstern schießen. Wenn Sie etwa Zone

Trooper hineinstecken, zerlegen die mit ihren Railguns Bodenziele. Flieger löchert der Hammerhead mit seiner Gatling-Kanone.



### Steel Talons

Die Steel Talons, die erste Unterfraktion der GDI, setzen auf rohe Gewalt: Ihre Fahrzeuge sind teurer, aber auch stärker als die der Mutterfraktion. Dafür nutzt die brachiale Einsatztruppe schwächere Flieger und Fußsoldaten.

#### Wolverine



Der Mini-Mech dient als Aufklärer und erledigt Infanteristen locker – vor allem mit dem Upgrade »Anti-Personen-Munition«.

#### Titan



Der lahme, feuerkräftige Stampfer ersetzt bei den Steel Talons den Predator-Kettenkoloss und eignet sich ideal zur Panzerjagd. Mit den entsprechenden Upgrades spendieren Sie ihm eine

dickere Stahlhülle und ein vernichtendes Railgun-Geschütz.



#### Behemoth

Diesen Artillerie-Mech setzen die Steel Talons anstelle des Jugernauts ein. Der Behemoth nimmt ebenfalls Infanteristen auf, die aus ihm herausfeuern. So halten Sie ihm etwa mit Scharfschützen Bazooka-Soldaten vom Leib.



#### Repair APC

Auch der Transporter befördert Infanteristen, die nach draußen ballern können. Zudem repariert er automatisch Fahrzeuge in der Nähe. In Mehrspieler-Schlachten dürfte sich der Feind somit bevorzugt auf die Repair APCs stürzen, Sie müssen die zerbrechlichen Vehikel gut beschützen.



#### Combat Engineer

Der Ingenieur darf wie sein reguläres GDI-Pendant Bauwerke erobern, ist aber zudem mit einer Pistole bewaffnet. Die nützt dem



Die **Slingshot**-Flakpanzer machen mit den Venom-Fliegern von Nod kurzen Prozess.



Die **Rocket Harvester** der ZOCOM halten sich die Angreifer mit Raketen vom Leib.



Mit **Shatterer**-Schallpanzern **1** und **Zone Raider**-Infanteristen **2** befreit die ZOCOM einen von Nod-Einheiten besetzten Hafen.

verwundbaren Combat Engineer in Feldschlachten wenig. Immerhin kann er damit feindliche Eroberer erledigen, die ihm sein Zielbauwerk wegschnappen wollen.



**Heavy Harvester**

Der gepanzerte Tiberium-Ernter der Steel Talons kann ebenfalls Infanteristen befördern, die dann aus seinem Stahlbauch schießen. Besonders effektiv dürfte dies in Verbindung mit Raketenbeschützen sein, die den Sammler sowohl vor Panzern als auch vor Fliegern beschützen.



**ZOCOM**

Die zweite Subfraktion der GDI heißt ZOCOM, kurz für »Zone Operations Command«. Die Elite-Gruppe wurde für Einsätze in den schwer vom Tiberium verseuchten Roten Zonen gegründet und nutzt am liebsten Schallwaffen. Unter anderem darf sie ihre Orca-Helis mit Schallbomben ausrüsten, mit denen die Flieger mehrere Bodenziele auf einmal treffen. Die ZOCOM eignet sich somit gut zum Kampf gegen Truppenmassen.



**Zone Raiders**

Statt Zone Troopers führt die ZOCOM Zone Raiders ins Feld. Die verschleierten Schallgranaten, die Flächenschaden anrichten – eine exzellente Waffe gegen Infanteriegruppen. Mit ihren Schulter-Raketenwerfern nehmen die Zone Raiders zudem Flugzeuge auf

Korn. Im Kampf gegen einzelne Fahrzeuge sehen die Fußsoldaten aber alt aus, weil ihnen die Railguns der Zone Troopers fehlen.



**Shatterer**

Der Schallpanzer beschädigt pro Feuerstoß mehrere Ziele. Er ist aber langsam und verwundbar – und sollte daher mit einer Eskorte reisen. Weil seine Donner-Attacke nur schleppend über den Boden rumpelt, können ihr flinke Feinde zudem ausweichen. Der Shatterer taugt damit in erster Linie zum Einsatz gegen Gebäude.



**Rocket Harvester**

Der Tiberium-Ernter der ZOCOM sprengt unachtsame Flugzeuge mit seinem Raketenwerfer auf den Boden der Tatsachen zurück. Das ist besonders nützlich, wenn der Feind mit Lufteinheiten Kristallvorkommen ausspäht.

**Und die anderen?**

Details über die Unterfraktionen der Bruderschaft von Nod und der Scrin hält EA noch unter Verschluss, bekannt sind nur Bruchstücke (siehe Kasten »Nod und die Scrin« rechts). Nod etwa bekommt in **Kanes Rache** Verstärkung von der Unterfraktion der Erweckten, einem Überbleibsel der Armee von CABAL. Die dürfen dann unter anderem mächtige Cyborgs rekrutieren. Kane macht sich in der Erweiterung also nicht nur neue Feinde – frische Freunde findet der Glatzkopf auch. **GR**

**Nod und die Scrin**



Auch **Nod** und **Scrin** bekommen in **Kanes Rache** neue Einheiten, die hier eine Feldschlacht schlagen.



Für die Bruderschaft kämpfen **Cyborgs** mit Strahlenkanonen, eine Einheit der Erweckten-Partei.



Mit **Ravagern** erschüttern die Scrin Tiberium-Felder und beschädigen so alle Einheiten darin.

**Command & Conquer 3: Kanes Rache**

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

**Michael Graf:** Klar, die neuen Einheiten ermöglichen spannende Taktiken. Doch alles steht und fällt mit der Balance. EA muss die Unterfraktionen sauber abstimmen, damit keine übermächtig wird. Dass die Entwickler damit Probleme haben, hat man am Hauptprogramm gesehen. Ich hoffe aber, dass EA daraus gelernt hat – und ich mich in **Kanes Rache** von Anfang an in (nun noch vielfältigere) Mehrspieler-Gefechte stürzen kann.



micha@gamstar.de