



Der zornige Nod-Anführer lässt es richtig krachen und schickt Sie in eines der dicksten Addons der Strategiegeschichte. Umso mehr enttäuscht die dünne Kampagne.

# Command & Conquer 3 Kanes Rache



Angriff einer Mech-Armee der Steel Talons. Im Behemoth sitzt gut geschützt ein Feldingenieur.

**R**ache kann man auf vielerlei Arten servieren. Zum Beispiel kalt, süß, als Blutwurst – oder aber à la Kane: als riesiges Addon mit neuen Fraktionen, Einheiten, Spezialfähigkeiten und Spielmodi.

**Kanes Rache** weckt entsprechend große Erwartungen. Schließlich gilt der Nod-Anführer als absoluter Experte auf dem Gebiet der gepflegten Revanche: zahllose Niederlagen gegen die Weltpolizei GDI (Global Defense Initiative), zahllose Verräter in den eigenen Reihen – zahllose Grün-

de, es allen mal so richtig heimzuzahlen. Die Chancen stehen überraschend gut, dass Kanes perfider Plan dieses Mal tatsächlich aufgeht. Denn der größtenwahn-sinnige Glatzkopf bekommt einen mächtigen Verbündeten: Sie!

### Kanes Geschichte

Kanes Rachefeldzug umfasst 13 lineare Kampagnenmissionen, rund 30 Minuten neue Realfilmszenen und satte 18 Jahre. Denn die Geschichte des Addons knüpft zunächst nicht an das offene Ende des Hauptprogramms an, sondern dreht die Zeit zurück zu den Geschehnissen des zweiten **Command & Conquer, Tiberian Sun**. Im ersten Akt erfahren und erspielen Sie in insgesamt vier Missionen, wie Kane überlebt und sich

zurück an die Spitze von Nod kämpft. Der zweite Akt erzählt wiederum sieben Einsätze lang Parallelhandlungen zu den Schlachten von **Command & Conquer 3**: Wie gelingt es Nod, die Raumstation Philadelphia zu zerstören? Welcher Verrat ermöglicht den GDI-Angriff auf den Prime-Tempel? Und wer sind eigentlich Sie? Bleiben noch gerade mal zwei Missionen für den dritten Akt, um an das Finale des Hauptprogramms anzuknüpfen – viel zu wenig!

Die Vorteile der ungewöhnlichen Erzählstruktur: Einige der vielen Story-Lücken zwischen Teil 2 und 3 von **Command & Conquer** werden geschlossen, Serienveteranen freuen sich über die zahlreichen Anspielungen und Wiedersehen mit alten Bekannten.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4470  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 3628

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

### ! Wo ist das Video?

Die Testversion von Kanes Rache erreichte uns erst, als unsere DVD schon auf dem Weg ins Presswerk war. Michael Graf und Heiko Klinge trainieren jedoch schon fleißig für das Multiplayer-Duell in der nächsten Ausgabe.

### ! Facts

- ▶ 7 Fraktionen
- ▶ 27 Einheiten
- ▶ 3 Epische Einheiten
- ▶ 6 Gebäude
- ▶ 49 Upgrades und Fähigkeiten
- ▶ Kampagne mit 13 Missionen
- ▶ separater Strategie-Modus
- ▶ 34 Multiplayer-Karten

## Neue Einheiten

### Nod



Reckoner



Specter

### Schwarze Hand



Bekennercabal



Läuterer



In dieser spannenden Kampagnenmission bekommen wir es erstmals mit dem **MARV-Panzer** der GDI zu tun. Unfares Skript: Dieser Angriff erfolgt schon wenige Sekunden nach dem Baubeginn unserer Redeemer-Fabrik.

Typisch für den Zeitdruck in **Kanes Rache**: Wir müssen den MARV so lange aufhalten, bis die **Redeemer-Fabrik** den Nod-Riesenroboter fertig gestellt hat.

Neue Nod-Einheit: Die **Specters** verschießen über weite Distanzen mächtige Artilleriegeschosse, schädigen damit aber auch eigene Einheiten.

Doch die Nachteile überwiegen: Wer die Serie erst seit Teil 3 kennt, wird bei vielen Querweisen auf dem Tiberium-Schlauch stehen. Die zwei Missionen des dritten Akts werfen zudem mehr Fragen auf, als sie beantworten, und münden in ein ebenso unverschämtes wie offenes Ende. Und, am schlimmsten: Sie befehlen ausschließlich Nod – wer nur die Kampagne spielt, wird deshalb einen Großteil der Addon-Neuerungen verpassen.

**Kanes Missionen**

Keine noch so enttäuschende Geschichte kann der Moral eines Nod-Feldherren etwas anhaben – zumindest, wenn sich die Missionen so dramatisch und abwechslungsreich spielen wie in **Kanes**

**Rache.** Das Addon toppt hier sogar noch das hohe Niveau des Hauptprogramms: Sie zerstören eine Forschungsanlage voll mit explosivem Flüssig-Tiberium, entführen einen GDI-Wissenschaftler oder infiltrieren die gewaltigen

Festungsanlagen rund um den Prime-Tempel. Ständige Skript-Überraschungen und eine ordentliche Portion Zeitdruck halten das Tempo enorm hoch und zwingen immer wieder zu strategischem Umdenken. So müssen Sie etwa

einen stark bewachten GDI-Konvoi abfangen, bevor dieser flüchten kann. Für einen geruhamen Basisbau bleibt da keine Zeit. Sobald Sie den LKW fahruntfähig schießen, verschanzt sich plötzlich der Feind. Guerilla-Methoden



Die **Reaper-17-Ermitter** verfügen über einen zusätzlichen Schutzschild.



Die neuen **Mech-Walker** können wir mit Waffen-Gliedern aufrüsten.



Mantis

**Kanes Jünger**



Die **Erleuchteten**



Die **Erwachten**



**Tiberium-trooper**



**Steel Talons**



Behemoth



**Feldingenieur**



Titan



**Mobiler Reparaturtransporter**

# Die Globale Eroberung

Links eine **Nod-Basis**, rechts eine der **GDI**. Je höher die Ausbaustufe, desto mehr Städte geraten in unseren Einflusskreis. Die Stützpunkte können wir überall bauen, feste Regionen fehlen. Deshalb zerfasern sehr schnell die Frontlinien.

Mit den entsprechenden Gebäuden schalten wir und die KI-Gegner **Spezialfähigkeiten** frei. Die nerven jedoch mehr, als dass sie helfen. So zerstört die Nod-Aurorabombe regelmäßig unsere Baufahrzeuge – Schutzmaßnahmen fehlen.

**Ionenkanone (Strg + F5)**  
 \$ 5000 ⌚ 1  
**Superwaffe**  
 Die verheerende Ionenkanone feuert auf eine beliebige Kartenposition  
 Fügt feindlichen Stützpunkten und Kampftruppen im Zielgebiet schwere Schäden zu  
 Linksklicken Sie auf das Symbol und anschließend auf das Zielgebiet

Die **Menüleiste**: Hier kümmern wir uns um die Stützpunkte und rekrutieren neue Armeen. Eine Basis-Reparatur kostet grundsätzlich 5.000 Credits, egal ob nur ein Gebäude beschädigt ist oder der halbe Stützpunkt.

Unsere **Armeen** können wir selbst zusammenstellen. Balance-Problem: Mit einem MARV-Panzer gewinnen wir nahezu jede automatisch berechnete Schlacht.

**Schwere MARV-Unterstützung**



Einen neue, besonders mächtige Spezialfähigkeit der Scrin: Der **Zorn des Overlords** holt einen gewaltigen Tiberium-Meteoriten vom Himmel.

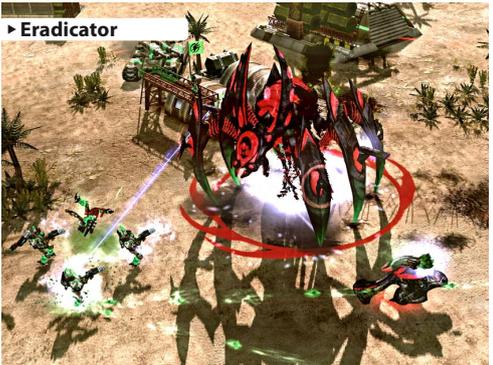


Unfares **Skript**: Plötzlich erscheinende Hubschrauber beschießen ein wichtiges Transportflugzeuge, unsere bodenlastige Armee muss tatenlos zusehen.

sind auf einmal nutzlos – jetzt müssen Belagerungstaktiken her. Immer wieder verwechseln die Missionen allerdings auch »über-raschend« mit »unfair«. Um etwa zum streng bewachten Labor des oben erwähnten GDI-Wissenschaftler vorzudringen, benötigen Sie vor allem Bodeneinheiten. Wer soll da voraussehen, dass der Kollege per Flugzeug abgeholt wird, auf das sich plötzlich aus dem Nichts erscheinende Hammerhead-Helikopter der GDI Steel Talons stürzen?

Schwerer Sammler	Wolverine	Hammerhead	Rüttler	Schleuder	ZOCOM-Orca	Zonen-rüttler	Zone Raider

## Die Epischen Einheiten



**Eradicator Hexapod (Scrin):** Diese Riesenspinne wandelt jede besiegte Feindeinheit in Rohstoffe um. (drei Plätze für Infanterie)



**MARV (GDI):** Zerstört mit nur einem Schuss seiner Schallkanone ganze Gebäude und rodet feindliche Tiberiumfelder. (vier Plätze)



**Redeemer (Nod):** Ein gigantischer Roboter, der Laserstrahlen verschießt und Feindeinheiten gegeneinander aufwiegelt. (zwei Plätze)

### Kanes Gegenspieler

Eine Schande, dass Sie die Steel Talons in der Kampagne nur besiegen und nicht befehlen dürfen. Denn die neue GDI-Unterfraktion macht im Skirmish- und Multiplayer-Modus einen Heidenspaß, was vor allem an ihren coolen Mech-Einheiten wie dem Titan liegt, der den Predator-Panzer ersetzt. Dank des mobilen Reparaturtransporters (statt des BMPs) können Sie beschädigte Einheiten zudem blitzschnell instand setzen.

Demgegenüber fällt die zweite GDI-Unterfraktion ZOCOM ein wenig ab. Sie verfügt vor allem über eine starke Luftwaffe, weil sie sämtliche Flieger mit einer Keramikpanzerung verbessern kann. Ihre einzige bemerkenswerte Einheit ist der Zone Raider, der mit seinen Raketen im Gegensatz zum bekannten Zone Trooper auch feindlichen Fliegern gefährlich wird. Dank des Upgrades »Tiberiumfeld-Anzug« brauchen ZOCOM-Infanteristen zudem keine grünen Kristalle mehr zu fürchten. Im Spiel haben wir dies jedoch nur selten benötigt.

### Kanes Untergebene

Auch bei den beiden Nod-Unterfraktionen haben sich die Entwickler richtig was einfallen lassen. Für Pyromanen führt kein Weg an der Schwarzen Hand vorbei. Deren Läuterer (ersetzen den Avatar) setzen von Haus aus gewaltige

Flammenwerfer ein und beweisen eindrucksvoll, dass die Spezialeffekte von **Command & Conquer 3** immer noch zu den besten im Strategie-Genre gehören.

Mit Kanes Jüngern feiern die Cyborgs ein infanterielastiges Comeback – ihren letzten großen Auftritt hatten sie im **C&C 2-Addon Feuersturm**. Warum sie plötzlich wiederkommen? Das erklärt die Kampagne einigermaßen logisch, wenn auch etwas lückenhaft. Jedenfalls räumen sie mit ihren Erweachten- und Erleuchteten-Kriegern kräftig auf, zumal diese mit EMP-Granaten feindlichen Gebäuden und Fahrzeugen den Saft abdrehen können.

### Kanes Außerirdische

Die Scrin-Unterfraktionen müssen sich einiges einfallen lassen, um bei dieser feindlichen Aufrüstung mithalten zu können. Die Reaper-17 setzen dabei vor allem auf einen verbesserten Tripod: den Reaper. Ihren schildgeschützten Ernter haben wir dagegen als eher sinnlos empfunden – wer seine Rohstoffsammler unbewacht lässt, hat eh verloren.

Ein spannender Fall für Profis ist die Unterfraktion Traveler-59. Ihre Kultisten setzen Gedankenkontrolle ein, um feindliche Einheiten zu übernehmen. Das so genannte Wunderkind (ersetzt den Mastermind) kann diese Fähigkeit sogar gebietsweise ein-

setzen und zudem noch Verbündete teleportieren. Mächtige Fähigkeiten, die dafür aber auch an-

gemessen viel Mikromanagement erfordern. Das gilt generell für die meisten neuen Einheiten.

### Erst Nod, dann Netz

**Michael Graf:** Ja, die Kampagne ist zu kurz, zu lückenhaft und am Ende schon wieder zu offen. Doch als C&C-Eroberer der ersten Stunde freue ich mich einfach über das Wiedersehen mit vielen alten Bekannten und mit diesem uncharismatischen Glatzenpeer, dessen Name mir gerade nicht einfällt. Auch die Unterfraktionen finde ich super, weil sie interessante Einheiten bringen. So kann ich mich nach dem Kampagnen-Snack in nun noch vielfältigere Mehrspieler-Schlachten stürzen.



micha@gamestar.de

## MULTIPLAYER

### COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE

Sechs neue Fraktionen, 30 frische Einheiten, zwei Dutzend zusätzliche Schlachtfelder: Selten zuvor hat ein Addon die taktische Vielfalt eines Spiels so sehr ausgebaut. Neben der Quantität passt auch die Qualität. Jede Einheit ist sinnvoll, die Unterfraktionen unterscheiden sich grundlegend im Spielstil. Infanterie-Liebhaber wählen Kanes Jünger, Angriffs-Dampfwalzen die Steel Talons, Trickser die Traveler-59. Bei den Optionen bleibt alles beim spartanischen Alten: Nach wie vor können Sie weder eine befristete Friedenspflicht vereinbaren noch Superwaffen ausschalten.



### MULTIPLAYER-BALANCE

Bei so vielen neuen Einheiten und Kombinationsmöglichkeiten entdecken C&C-Profis neue Balance-Lücken. Uns erscheinen etwa die epischen Einheiten zu stark und einige Upgrades wie die ZOCOM-Keramikpanzerung zu billig. Wie schon beim Hauptprogramm werden die Entwickler mit Patches nachbessern müssen.

### MULTIPLAYER-TECHNIK

Kanes Rache verbessert weder das veraltete Lobby-System noch die umständliche Partysuche. Nach mittlerweile neun Patches laufen die Partien aber immerhin größtenteils frei von Lags und absturzsicher.

### PRO & CONTRA

- ➔ erheblich mehr taktische Vielfalt als im Hauptprogramm ➔ 59 Schlachtfelder ➔ Rangsystem motiviert
- ➔ einige neue Balance-Lücken ➔ veraltetes Lobby-System ➔ zu wenig Regeloptionen

### MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**

<b>Scrin</b>			<b>Reaper-17</b>				<b>Traveler-59</b>		
	<b>Mech-Walker</b>	<b>Ravager</b>		<b>Kristall-walker</b>	<b>Panzer-sammler</b>	<b>Reaper-Tripod</b>		<b>Kultisten</b>	<b>Wunderkind</b>

## Die Kampagne

### Akt I: 2034



Sie verhelfen Kane zum Comeback und bekämpfen den abtrünnigen **Bruder Marcion** (Carl Lumby, Alias).

### Akt II: 2046



Mit Hilfe von **Alexa Kovacs** (Natasha Henstridge, Species) unterstützen Sie Kane im dritten Tiberiumkrieg.

### Akt III: 2052



Der dritte Tiberiumkrieg ist beendet, **Kane** (Joe Kucan) hat erneut verloren. Oder doch nicht? Sie sind der Schlüssel!

## Kanes Riesen

Trotz Titan, Läuterer und Wunderkind: Die unumschränkten Stars von **Kanes Rache** sind die drei riesigen Epischen Einheiten, die zu ihrer Herstellung jeweils ein spezielles Gebäude benötigen. Das dauert, und das kostet: mindestens 80 Sekunden und genau 8.000 Credits für den Bau von

## Ein Multitalent

**Heiko Klinge:** Das soll einer verstehen: Da entwerfen die Entwickler Dutzende unfassbar coole Einheiten, und lassen mich dann in der Kampagne nur einen Bruchteil davon spielen!



heiko@gamstar.de

Wegen der dramatischen Missionen macht Nods Rachefeldzug dennoch viel Spaß. Allerdings nur rund acht Stunden lang, von denen ausgerechnet die letzten 60 Sekunden erneut gnadenlos enttäuschen. Für Solo-Feldherren gibt's deshalb nur eine eingeschränkte Empfehlung. Multiplayer-Strategen kann das egal sein, denn in diesem Bereich macht Kanes Rache alles richtig: Die Einheiten und Unterfraktionen fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein, in jeder Partie entdecke ich neue taktische Winkelzüge. So soll es sein!

Produktionsstätte und Einheit. Doch der Aufwand lohnt sich: MARV-Panzer (GDI), Redeemer-Roboter (Nod) und Eradicator-Riesenspinne (Scrin) sehen fantastisch aus, nehmen es im Alleingang mit einer halben Armee auf und haben zudem ein paar besonders fiese Tricks auf Lager. Der MARV rodert etwa in Windeseile ganze Tiberiumfelder und entzieht Ihrem Gegner so die Rohstoffgrundlage. Jede Epische Einheit dürfen Sie zudem permanent mit bis zu vier Fußtruppen aufrüsten und so auf deren Fähigkeiten zurückgreifen. Das ermöglicht zahlreiche spannende Kombinationen. Wer zum Beispiel ein Wunderkind in den Eradicator verfrachtet, kann die Riesenspinne fortan bei Gefahr einfach wegteleportieren. Auch wenn diese Kombinationen großen Spaß machen, erscheinen sie uns doch zu mächtig. Wie schon beim Hauptprogramm wird Electronic Arts deshalb bei der Balance nachbessern müssen.

## Kanes Eroberungen

Neben den neuen Fraktionen und Einheiten liefert **Kanes Rache** auch einen frischen Spielmodus, die Globale Eroberung. Die Theorie klingt spannend: Rundenweise errichten Sie auf einer strategischen Weltkarte Stützpunkte, verschieben Armeen, erobern Städte und nutzen Spezialfähigkeiten wie die Ionenkanone. Prallen zwei Armeen aufeinander, wird das Ergebnis in einer Skirmish-Schlacht ausgefochten oder auf Wunsch auch berechnet.

Die Praxis enttäuscht jedoch auf ganzer Frontlinie – denn genau die vermissen wir auf der Strategiekarte. Es fehlen feste Regionen, Armeen können sich frei bewegen und durch diverse Transport- und Teleportfähigkeiten blitzschnell überallhin reisen. Die Folge: eine völlig zerfaserte Armeeverteilung, was Einsteiger überfordert und Profis nervt, weil sie überall mit Angriffen rechnen müssen. Hinzu kommen zahlreiche Balance-Mängel: Jede Stützpunkt-Reparatur kostet 5.000 Credits, egal ob nur ein Gebäude oder die halbe Basis zerstört ist. Und wer eine Epische Einheit gebaut hat, gewinnt nahezu jedes berechnete Gefecht. Die Welteroberung hatte sich Kane sicherlich spaßiger vorgestellt. Aber Rache kann eben manchmal auch bitter schmecken. **HK**



Dieser **Tempel von Nod** ist nur eine Attrappe und provoziert den Gegner zu einem Großangriff.

## C&C 3: KANES RACHE

STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Command & Conquer 3, GS 05/07: 89 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2008

CA. PREIS 30 Euro

USK ab 16 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Die Kampagne enttäuscht, dann greift die Multiplayer-Motivation.



GENRE STRATEGIE

- SZENARIO: realistisch, fiktiv
- MASSTAB: lokal, global
- SPIELSTIL: Aufbau, Kampf
- EINHEITEN: Individuen, Masse
- HANDLUNG: einfach, komplex

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

- EINSTIEG: leicht, schwierig
- SPIELMECHANIK: einfach, komplex
- SPIELTEMPO: langsam, schnell

- HILFEN: Tutorial für Strategiemodus, drei Schwierigkeitsgrade
- SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

- ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM		
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD				3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD		
512 MB RAM			1,0 GB RAM				2,0 GB RAM		
5,0 GB Festplatte			5,0 GB Festplatte				5,0 GB Festplatte		

- PROFITIERT VON: EAX
- BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10
- KOPIERSCHUTZ: Safedisk
- TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

- 3D-GRAFIKKARTEN: Geforce 6600 GT, Geforce 7600 GT, Geforce 7800 / 7900, Geforce 8600 GT / GTS, Geforce 8800 GT / GTS, Radeon X800 / X850, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2600 XT, Radeon HD 2900 XT, Radeon HD 3850 / 3870

### MULTIPLAYER Sehr gut

- SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2)
- SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
- SERVERSUCHE: EA Online, erfordert Anmeldung
- DEDICATED SERVER: nein
- MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden
- FAZIT: Die neuen Einheiten und Karten bringen noch mehr taktische Vielfalt.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele neue Spezialeffekte + wunderschöne Schlachtfelder + flüssig animierte Einheiten + detailarme Infanterie	8 / 10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + stimmungsvolle neue Musikstücke + wuchtiger 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ anspruchsvolle Kampagne + drei Schwierigkeitsgrade + alle neuen Einheiten sinnvoll + einige unfaire Situationen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ jede der neun Fraktionen mit eigenem, stimmigen Stil + viele Anspielungen auf C&C-Historie + 30 Minuten neue Filmszenen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Symbolleiste für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9 / 10
UMFANG	+ sieben neue Fraktionen + 30 frische Einheiten + insgesamt 59 Multiplayer-Karten + kurze, lineare Kampagne	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Aufgaben + viele Überraschungen und Zwischensequenzen + teils sinnlose Sekundärziele	9 / 10
KI	+ aggressive Gegner + weniger Wegfindungsprobleme + halbwegs clevere Ernter + viele unfaire und unflexible Skripts	7 / 10
EINHEITEN	+ sämtliche neuen Einheiten sehen cool aus und machen Spaß + viele Kombinationsmöglichkeiten + raffinierte Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ schön inszeniert + beantwortet offene Fragen ... + ... wirft dafür neue auf + nur Nod spielbar + enttäuschender Strategie-Modus	6 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Für Profis ein Muss, trotz schwacher Kampagne.

