

# Command & Conquer 4

Die Tiberium-Saga endet mit einer Revolution: Command & Conquer 4 soll die prestigeträchtige Strategieserie endgültig abschließen und zugleich ihr Spielprinzip umkrempeln. Als einziges deutsches Magazin haben wir Electronic Arts besucht, die Entwickler befragt und den Echtzeit-Hoffnungsträger angeschaut.

Es gibt in **Command & Conquer 4** keinen Basisbau und keine Tiberium-Ernter mehr! So, das nennt man Schocktherapie: Wir konfrontieren Sie gleich zu Beginn mit den folgeschwersten Änderungen, um Ihnen die Angst zu nehmen. Die Angst nämlich, dass Electronic Arts eine traditionsreiche Serie in blinder Innovationswut ihrer Seele beraubt. Schließlich setzt der Hersteller mit **C&C 4** die Tiberium-Reihe fort, deren erster Teil 1995 den Echtzeit-Boom lostrat. Und zu deren Markenzeichen seit jeher selbst errichtete Stützpunkte sowie Erntemaschinen gehören, die giftgrüne Kristalle aufklauben.

Tatsächlich reicht der Traditionsmix aus Basisbau und Rohstoff-Sammeln noch weiter zurück. Und zwar bis zum **C&C**-Urahn **Dune 2**, mit dem der Entwickler Westwood 1992 das Echtzeit-Genre begründete. Michael Glosecki hat den Klassiker als Tester auf Fehler abgeklopft, heute betreut er **C&C 4** als Lead Producer. Der Amerikaner, dank seiner Größe und Leibesfülle auch »Big Mike«

genannt, umreißt seine Mission: »Wir werden die Echtzeit-Strategie verändern.« Nun hört man diesen Satz als Spielereakteur so oft, dass man sich endlich die goldzisierte Elfenbein-Maus leisten könnte, wenn man jedes Mal einen Euro bekäme. Um hinter die Werbefrase zu blicken, haben wir die Entwickler in Los Angeles besucht und **C&C 4** angeschaut. Glosecki und sein Team arbeiten nämlich tatsächlich an spannenden Neuerungen, die den Basisbau und die Tiberium-Ernter vergessen lassen.

## Abschluss ohne Aliens

Die Entwickler krempeln allerdings nicht nur das Spielprinzip um, sondern legen auch Wert auf die Handlung. Denn **Command & Conquer 4** schließt die Tiberium-Saga endlich ab. »Es gibt kein of-

fenes Ende und keine mysteriösen Weißblenden mehr«, verspricht der Designer Sam Bass: »Die Serie wird mit einem spektakulären Knall enden«. Der hat allerdings nichts mit dem eingestellten Taktik-Shooter **Tiberium** zu tun, der sich um die zweite Invasion der außerirdischen Scrin drehen sollte. Stattdessen konzentriert sich **C&C 4** auf den



## Inhalt

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Ausführliche Preview..... | 22 |
| Was bisher geschah.....   | 22 |
| Wichtige Neuerungen.....  | 26 |
| Die Upgrades .....        | 27 |
| Neue Einheiten.....       | 28 |
| Streitgespräch .....      | 29 |

## Was bisher geschah ...

Die Tiberium-Zeitlinie von **Command & Conquer** überspannt die vier Strategiespiele **Der Tiberium-Konflikt** (1995), **Alarmstufe Rot** (1996), **Tiberian Sun** (1999) samt dem Addon **Feuersturm** (2000) sowie **Tiberium Wars** (2007) und dessen Erweiterung **Kanes Rache** (2008). Hinzu kommt der Ego-Shooter **Renegade** von 2002. Wir fassen die wichtigsten Ereignisse zusammen.



## 1800 v. Chr.

Die geheimnisvolle **Bruderschaft von Nod** wurde angeblich bereits in vorgeschichtlicher Zeit gegründet. Die Wurzeln des Geheimbundes sollen sogar bis zur biblischen Legende von Kain zurückreichen, der seinen Bruder Abel erschlug.



## 1924

Mit einer Zeitreise-Maschine springt der Forscher **Albert Einstein** aus dem Jahr 1946 in diese Zeit zurück, um Adolf Hitler auszuschalten. Dadurch verhindert der Wissenschaftler den Zweiten Weltkrieg – zumindest so, wie wir ihn kennen.







In dieser Beispiel-Mission beschützt die GDI den **Global Stratospheric Transport** (kleines Bild). Der fliegende Flugzeugträger ist nämlich abgestürzt. Sowohl die Weltpolizei als auch die Bruderschaft von Nod führen ihre vierbeinigen **Crawler** in die Schlacht, also die neuen mobilen Stützpunkte.

Showdown zwischen den alten Streithähnen: der Weltpolizei GDI und der Bruderschaft von Nod.

Das ist nicht sonderlich konsequent, schließlich wurde die zweite Scrinvasion in **Kanes Rache** angedeutet, dem Addon zum Vorgänger **Tiberium Wars**. Immerhin sollen die Aliens laut Sam Bass »ein Teil der Story« bleiben, selbst befehligen dürfen Sie die Schleimbeutel aber nicht mehr. Auch die

aus **Tiberian Sun** bekannten Mutanten der »Vergessenen« sollen nur als neutrale Einheiten auftauchen. Denn es wird nur zwei spielbare Fraktionen geben: eben GDI und Nod. Electronic Arts hält sich aber ein Hintertürchen für eine Fortsetzung offen. »C&C 4 ist das Ende der Tiberium-Zeitlinie, aber nicht das Ende des Universums«, orakelt Bass. Wir könnten die Scrin also doch wiedersehen.

### Was will Kane?

Die Vorgeschichte von **C&C 4** beginnt im Jahr 2068 mit dem Weltuntergang: Die Tiberium-Kristalle wuchern überall, die Atemluft wird giftig, die Menschheit steht vor dem Aus. In dieser Schicksalsstunde taucht Kane wieder auf. Der kahle Nod-Anführer unterbreitet der GDI einen Plan: Mit einem weltumspannenden Netzwerk soll das Tiberium »gezähmt« und als Energiequelle genutzt werden. Die GDI schlägt ein und verbündet sich mit Nod, es ist ihre letzte Hoffnung.

Die eigentliche Handlung von **C&C 4** spielt 15 Jahre später: Kanes Tiberium-Netzwerk ist fertig, die tödlichen Kristalle ziehen sich zurück, ganze Landschaften werden entseucht und neu besiedelt. Dank der unerschöpflichen Tiberium-Energie bricht für die Menschheit ein goldenes Zeital-

ter an. Doch die Allianz zwischen Nod und GDI bröckelt, auf beiden Seiten keimt Misstrauen. Denn Kane hat niemandem seine wahren Absichten verraten, nicht mal den eigenen Anhängern. Und dass sich der unbarmherzige Sektenboss plötzlich als selbstloser Weltenretter entpuppt, scheint mehr als unwahrscheinlich.

### Gefallene Helden

Um Kanes wahre Absichten zu ergründen, bestreiten Sie für GDI und Nod jeweils eine streng lineare Kampagne. Wählbare Alternativmissionen wird es nicht mehr geben. »So können wir die Story besser erzählen«, begründet Sam Bass. Die Feldzüge verlaufen zeitlich parallel, erzählen also dieselbe Handlung aus unterschiedlichen Perspektiven. Dabei müssen Sie vermutlich auch häufiger gegen die eigene Fraktion antre-



Der fliegende **Kodiak** der GDI knöpft sich Nod-Bodentruppen vor und kann vermutlich Bodentruppen transportieren. Er dürfte der Unterstützer-Klasse vorbehalten sein.

### 1940er Jahre

Weil Deutschland durch Einsteins Geschichtskorrektur als Aggressor ausfällt, wächst der Einfluss der **Sowjetunion** unter ihrem Diktator Josef Stalin. Insbesondere in Osteuropa breitet sich der Kommunismus rasant aus, etwa in Polen und Ungarn.



### 1953

Die Sowjetunion überfällt die Westmächte und bricht so einen alternativen Zweiten Weltkrieg vom Zaun. Kane, der glatzköpfige Anführer der Bruderschaft von Nod, dient während des Konflikts als Lakai **Josef Stalins**.



### 1950er Jahre

Der alternative Zweite Weltkrieg endet mit einem Sieg der westlichen **Alliierten**, Stalin wird ermordet. Um künftige Konflikte bereits im Keim ersticken zu können, gründen die Vereinten Nationen die streng geheime Eingreiftruppe Black Ops 9.



### 1990

Black Ops 9 soll ein Attentat auf den irakischen Diktator **Saddam Hussein** verüben, scheitert jedoch. Dadurch erfährt die Weltöffentlichkeit erstmals von der UN-Geheimtruppe. Außerdem löst das Fiasco einen alternativen Golfkrieg aus.





Wenn die **Centurion-Cyborgs** der Bruderschaft stillstehen, klappen sie einen Energie-Schutzschild auf. Der schützt sie vor frontalem Beschuss.

Die **Nod-Flammenpanzer** dürften sich wie in den Vorgängerspielen ideal gegen Infanterie und Gebäude eignen.

Der **Mastodon-Stampfer** der GDI ist das Nachfolgemodell des Mammut MK II aus Tiberian Sun. Neben seinen mächtigen Frontkanonen verfügt er zusätzlich über Raketenwerfer.

In der Schneelandschaft attackiert die Bruderschaft von Nod einen Stützpunkt (oben rechts), den die GDI direkt neben einer **Rohstoffquelle** (Mitte) errichtet hat.

ten. Denn Sie übernehmen die Rollen abtrünniger Heerführer, die sich gegen Kane und seine neuen GDI-Freunde auflehnen.

Die Kampagne der Weltpolizei soll dabei zugänglicher ausfallen und sich besser zum Einstieg eignen. Sie trägt den Titel »Der Mann, der Kane tötete«. Dies deutet darauf hin, dass Sie darin den Kommandanten Michael McNeil verkörpern, der Kane am Ende des zweiten Serienteils **Tiberian Sun** erschoss. Dafür spricht auch, dass McNeil ursprünglich die Hauptrolle im Taktik-Shooter **Tiberium** übernehmen sollte.

Der Nod-Feldzug heißt lapidar »Alles muss enden«, in seinem Verlauf enträtseln Sie die Wahrheit hinter Kanes Plan. Dabei gibt es keine simple Schwarz-Weiß-Moral, auch die vermeintlich edle GDI hat Dreck am Stecken. Denn auf Seiten der Bruderschaft fin-

den Sie heraus, dass Ihre Aktionen aus der Weltpolizei-Kampagne auch unschöne Folgen hatten. Als Kontrastprogramm zum Heldenpathos der GDI sollen die Nod-Missionen daher eine düstere Stimmung verbreiten.

### Ernsthaft mittendrin

Die Handlung möchte Electronic Arts wie gehabt mit Realfilm-Sequenzen erzählen, die diesmal ernsthafter und düsterer ausfallen sollen. »Keine Kitschfilme mehr«, verspricht Sam Bass. Wir sind skeptisch. Schließlich wird Kane wieder von Joe Kucan verkörpert, der nach wie vor so viel Charisma versprühen dürfte wie eine Pellkartoffel. Die anderen Darsteller stehen noch nicht fest. Allerdings zeigen die Entwickler einen Film-Prototyp, der so zwar nicht im Spiel auftaucht, aber den neuen Stil demonstrieren soll.

Das Geschehen sehen wir nämlich stets durch die Augen unseres Hauptcharakters. So schmoren wir zu Beginn in einer Gefängniszelle. Da erscheint ein Anzugträger (der an den G-Man aus **Half-Life** erinnert), öffnet die Tür und bittet uns, ihm zu folgen. Auf dem Flur gellen Schreie; als

wir die Nachbarzelle passieren, grabscht ein Mitinsasse durch die Gitterstäbe nach unserem Kragen (beziehungsweise nach der Kamera). Ein Wächter zückt seinen Schlagstock und schreitet ein, wir reißen uns los und laufen weiter. »Daran sollten Sie sich besser gewöhnen«, schmunzelt



An einem Tiberium-Krater (der nur zur Zierde dient) duellieren sich **zwei Crawler**. Nod ist im Vorteil, denn oben rücken **Pulverizer 1** an, mobile Artilleriegeschütze.

1994

Der US-Kongress stellt bei einer Untersuchung fest, dass mehrere große Rüstungsunternehmen die geheimnisvolle Bruderschaft von Nod beliefern. Bereitet sich der Geheimbund unter seinem charismatischen Anführer **Kane** auf einen Krieg vor?



1995

Am italienischen Fluss Tiber schlägt ein Meteorit ein, der die Erde für immer verändert: Rund um den Krater sprießt eine giftige Pflanze, die dem Boden Rohstoffe entzieht und als grüne Kristalle an der Erdoberfläche ablagert. Nod beginnt sofort, dieses wertvolle »**Tiberium**« zu ernten – Kane hatte seine Ankunft prophezeit.

1995

Dank der lukrativen Tiberium-Ernte steigt Nod zur Supermacht auf. Als Reaktion darauf wandeln die Vereinten Nationen ihre Eingreiftruppe Black Ops 9 in die **Globale Defensiv-Initiative** (GDI) um. Diese Weltpolizei soll die Tiberium-Vorkommen sichern.



1995

Der erste **Tiberium-Krieg** beginnt, als die Bruderschaft von Nod die GDI an mehreren Fronten gleichzeitig überfällt. Zeitgleich beginnt die Sekte eine mediale Schmutzkampagne, in der sie die Weltpolizei schlimmer Kriegsverbrechen bezichtigt.





der G-Man. Schließlich gelangen wir zu einem Schreibtisch, wo uns der Schlipsmann einen Koffer in die Hand drückt. »Kane ist am Scrin-Turm«, sagt er, »Sie haben zehn Minuten.« Und damit endet der Filmschnipsel. War dies etwa der Anfang der GDI-Kampagne, an dem Michael McNeil aus dem Knast befreit wird? Das bleibt Spekulation, die Entwickler schweigen hierzu.

## Klassenkampf

So, damit weg von der Handlung und hin zu den spielerischen Neuerungen. Die lassen sich am besten anhand einer Beispielmision schildern, die uns Mike Glosecki vorführt. So soll er auf Seiten der GDI den Global Stratospheric Transport (GST) bergen. Das riesige, fliegende Weltpolizei-Hauptquartier ist nämlich mitten in der Wüste abgestürzt und funkt um Hilfe. Zum Einsatzbeginn wählt Glosecki seine Klasse, und das ist auch schon die erste Neuerung. Die spielbaren Parteien teilen sich nämlich in je drei Untergruppen auf: Angriff, Verteidigung und Unterstützung. Jede davon verfügt über eigene Einheiten und Spezialwaffen. »Die Unterschiede sind so groß, dass die Klassen als eigenständige Völker durchgehen«, schwärmt Sam Bass. Nun vermissen wir die Scrin doch nicht mehr ganz so doll.

Natürlich hat jede Klasse individuelle Vor- und Nachteile. An-



Mit **Skorpion-Panzern** (links) und kleinen **Spinnen-Vehikeln** (rechts) zerstört die Bruderschaft einen Crawler der GDI. Unten sehen Sie eine frühe Version der Benutzeroberfläche inklusive Minikarte **1**, Befehlsmenü **2** und Truppen-Bestellliste **3**.

greifer führen die feuerstärksten Bodenheere ins Feld, die allerdings ebenso teuer wie träge ausfallen. Defensive Spieler sind in der Vorwärtsbewegung schwächer, dürfen aber Abwehrtürme errichten, darunter Anti-Infanterie-Bunker und die Obelisken des Lichts von Nod. Unterstützer gleichen ihre kümmerlichen Bodentruppen mit einer mächtigen Luftwaffe aus, zum Beispiel den Condor-Senkrechtstartern der GDI. Außerdem bleiben ihnen die mächtigsten Spezialwaffen vorbehalten, etwa die Ionenkanone der Weltpolizei. In den Kampag-

nenmissionen soll jede Klasse eine faire Siegchance haben, welche Sie wählen, hängt von Ihren Vorlieben ab. Falls die mit maritimer Kriegsführung zu tun haben, müssen wir Sie aber enttäuschen: Schiffe gibt es in **C&C 4** nicht.

## Erstmal aufsteigen

Allerdings verfügt nicht jede Klasse von Anfang an über alle Einheiten und Fähigkeiten. Mächtige Waffen müssen Sie nämlich erst freischalten, indem Sie durch erledigte Einheiten Erfahrung sammeln und im Level aufsteigen – egal, ob in der Kampagne, in Skir-

mish-Gefechten gegen Computergegner oder in Online-Schlachten. Denn **C&C 4** übernimmt Ihre Klassenstufe automatisch in alle anderen Modi. Wer in der Kampagne scheitert, kann also in Ruhe hochleveln und die Herausforderung danach erneut angehen. Das bringt zwar die Spielbalance durcheinander, funktioniert in Rollenspielen aber genauso: Bevor Sie sich in **Diablo 2** mit einem dicken Bossgegner messen, können Sie ja auch Ihren Helden stärken, indem Sie Standardmonster schnetzeln. Bei einem Stufenaufstieg wählen Sie in **C&C 4** die ge-



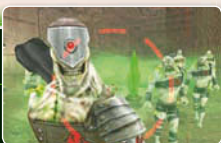
Mit **Tarnpanzern** drängt Nod einen GDI-Crawler in die Ecke. Denn der wird nur von schwächlichen **Stricker-Mechs** **1** verteidigt, die sich eher gegen Infanterie eignen.



Nod hat seinen **mobilen Stützpunkt** auf einer Anhöhe errichtet. Von dort aus nehmen die Verteidiger der Bruderschaft einen GDI-Mastodon und seine Eskorte auseinander.

1998

Kane ruft das Projekt »ReGenesis« ins Leben, bei dem er Menschen Tiberium einimpft, um Mutanten zu erschaffen. Doch der GDI-Einzelkämpfer Nick »Havoc« Parker durchkreuzt diesen Plan, indem er den Nod-Tempel in Kairo sprengt.



1998

Nach jahrelangem Hin und Her findet die GDI heraus, dass sich Kane im Nod-Tempel von Sarajevo aufhält. Mit ihrer orbitalen **Ionenkanone** zerstört sie die Weltpolizei das Bauwerk. Ohne ihren Guru zersplittert die Bruderschaft, der Krieg endet. Vorerst.



2030

Während sich das Tiberium zur lebensfeindlichen Kristallseuche mausert, steigt Nod zur Großmacht auf. Und auch Kane ist zurück: In einer Videobotschaft an die **Raumstation Philadelphia** droht er den verdutzten GDI-Anführern mit Krieg.



2030

Der Zweite Tiberium-Krieg dreht sich vor allem um das **Taditus**, ein außerirdisches Artefakt, das Informationen über Tiberium enthält. Kane findet es bei einem Stamm entfloher Nod-Mutanten.





wünschte Belohnung aus einer Art Talentbaum. So können Sie zum Beispiel dickere Panzer, ein Rüstungs-Upgrade oder eine neue Spezialwaffe freischalten.

### Immer unterwegs

Die Klasse wählen Sie zu Missionsbeginn, Mike Glosecki entscheidet sich für die Offensive. Prompt kracht neben dem GST sein Crawler vom Himmel. Das ist ein vierbeiniger GDI-Koloss, der als mobiler Stützpunkt dient. Er lässt sich nämlich an jedem beliebigen Ort zur Fabrik entpacken, die Einheiten ausspuckt.

Gebäude dürfen Sie nicht mehr errichten, mit Ausnahme der Abwehrtürme der defensiven Spielerklasse. Weil sie keine Kraftwerke mehr hochziehen, fällt auch der Strom als zweite Ressource weg. »Dadurch wollten wir das Spieltempo erhöhen«, erklärt Glosecki. Das scheint den Entwicklern zu gelingen. Denn dank des Crawlers können Sie Ihren Stützpunkt bei Angriffen mitnehmen, um direkt an der Front Nachschub zu produzieren. Neue Panzer müssen also nicht erst zur Schlacht rollen, sondern starten mittendrin. Weil der Basis-Stamper sehr träge ist, sollten Sie ihn jedoch eskortieren. Außerdem dürfen Sie bis zu vier Einheiten in seinen Stahlbauch packen. Dann locken Sie einen Feind zum vermeintlich unbewachten Crawler und laden die Truppen aus.

Zudem kaufen Sie im mobilen Stützpunkt Upgrades für Ihr Heer, etwa Strahlenwaffen oder dickere Panzerplatten. Die wirken sich auch optisch aus, durchschlagskräftigere Kanonen sehen auch wuchtiger aus. Auch der Crawler lässt sich aufrüsten, etwa mit einem Lasergeschütz und einem Mörser. Allerdings nehmen Sie solche Verbesserungen nicht von Mission zu Mission mit, sondern müssen sie stets neu kaufen.

### Erstmal verlieren

Glosecki pflanzt seinen Crawler neben den abgestürzten GST und produziert eine Erkundungstruppe aus Wolf-Panzern mit Doppel-Maschinengewehren sowie flinken, schwebenden Talon-Raketenwerfern. Die stoßen bereits wenige Meter weiter auf einen Stützpunkt der Bruderschaft. Der wird von Skorpion-Panzern verteidigt, aus deren metallischen Stachelschwänzen Laserstrahlen

schießen. Zudem brechen Geschütztürme aus dem Wüstensand, denn die Nod-Abwehranlagen lassen sich für Überraschungsangriffe im Boden versenken. Der GDI-Trupp flieht. Wenn sich Einheiten bewegen, sinkt die feindliche Trefferchance nämlich um 25 Prozent. Gegen die Übermacht hat Gloseckis kleine Streitmacht dennoch keine Chance.

Und sein Crawler auch nicht, denn die Bruderschaft setzt nach:

### Wichtige Neuerungen



In Command & Conquer 4 errichten Sie keine Gebäude mehr, dafür sind Ihre Stützpunkte mobil. Denn Ihre **Einheitenfabrik** (1) kann sich jederzeit in einen trägen **Crawler** (2) und zurück verwandeln. Dadurch können Sie direkt an der Front Nachschub produzieren, was das Spieltempo deutlich erhöht.



Nod kann seinen Crawler mit einer **Laserkanone** 1 gegen Einzelziele sowie mit einem **Feuerball-Mörser** 2 mit Flächenschaden aufrüsten. Die **Flammenpanzer** 3 haben keine Chance gegen die Railguns der GDI-Einheiten, hier **Strikers** 4 und **Titans** 5. Und erst recht nicht gegen die Kanonen und Raketen der mächtigen **Mastodons** 6.



2030

Mithilfe des Tacitus will Kane eine Super-rakete bauen, um die gesamte Erde mit Tiberium zu verseuchen. Dazu kommt es nicht, weil der GDI-Commander **Michael McNeil** den Sektenführer erschießt. Kane wird aber vom Supercomputer CABAL gerettet.



2031

**CABAL** dreht plötzlich durch und erklärt sich zum Herrscher der Bruderschaft. Um seine Cyborg-Armee aufzuhalten, verbünden sich GDI und Nod kurzfristig. Dabei fällt der GDI das Tacitus in die Hände, mit dessen Hilfe die Weltpolizei die Tiberium-Seuche eindämmt.



2034

Nach der Zerstörung von CABAL zerfällt die Bruderschaft abermals. Doch mithilfe des neuen Supercomputers LEGION zettelt der – wieder genesene – Kane einen Anti-GDI-Aufstand in **Rio de Janeiro** an, um andere Splittergruppen aufmerksam zu machen.

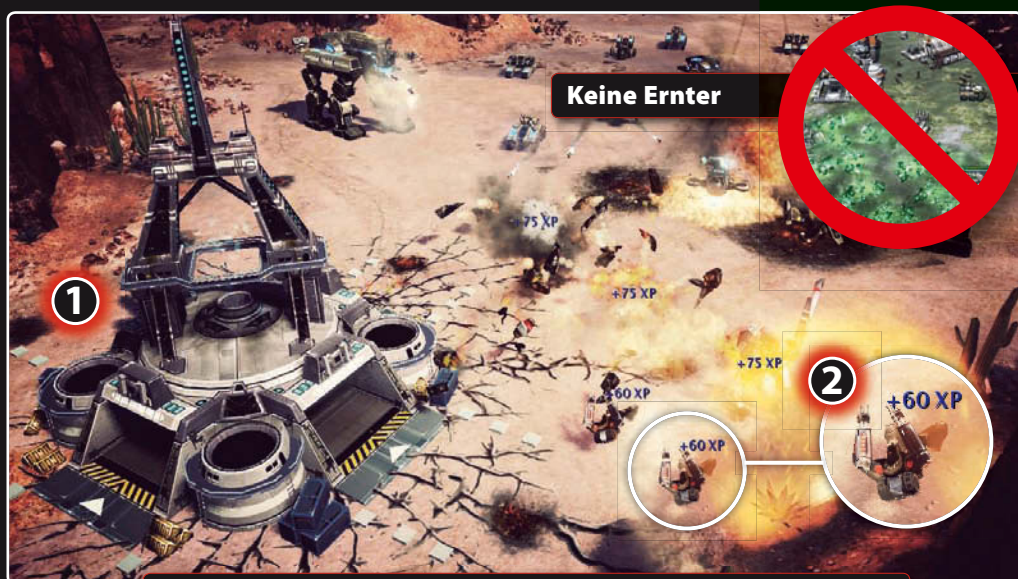


2034

In Australien nimmt Kane den abtrünnigen Priester **Marcion** gefangen. Allerdings nicht, um ihn auszuschalten. Stattdessen soll Marcion die Bruderschaft als Kanes Marionette führen. Muss ja nicht gleich jeder wissen, dass der Glatzkopf wieder mitmischt.







Tiberium wird nicht mehr von Erntemaschinen gesammelt, sondern fließt aus eroberten **Knotenpunkten** (1) direkt auf Ihr Fraktionskonto. Ebenfalls zu sehen: Durch erledigte Feinde sammeln Sie **Erfahrung** (2), steigen im Level auf und schalten zusätzliche Einheiten, Upgrades und Spezialwaffen frei.

Rund um die mobile Basis budeln sich kleine Spinnenvehikel aus dem Boden, die Elektroblitze schleudern. Außerdem tauchen plötzlich Nod-Tarnpanzer auf und spucken Raketen salvo. Panzerplatten brechen aus der Flanke des Crawlers, bevor der Gigant schließlich explodiert. Das Ende? Denkste, nach dem Verlust des Crawlers dürfen Sie einfach einen neuen anfordern und zudem eine andere Klasse wählen. Erst wenn

ein Missionsziel scheitert, gilt der Einsatz als verloren. Im Beispiel-Einsatz ist also alles gut, so lange Nod nicht den GST sprengt. Um das zu verhindern, lässt Glosecki seinen neuen Crawler in die versammelten Feindpanzer krachen, die prompt zerplatzen.

### Der neue Ernter

In seiner frischen Basis stellt Glosecki mächtigere Einheiten her, nämlich laserbewehrte Titan-

Mechs und einen vierbeinigen Mastodon-Stampfer, das Nachfolgemodell des Mammut Mk. II aus **C&C: Tiberian Sun**. Mit diesen Kilervehikeln stapft der Lead Producent erneut gen Nod-Stützpunkt. Dort warten feindliche Flammenpanzer, die der Mastodon mit Raketen und seinen dicken Frontkanonen zerbläst. Mit den Abwehr-

türmen und dem feindlichen Crawler verfährt er ebenso.

Damit ist der Weg frei für das Rig, eine Art Lastwagen, den Glosecki in seinem Crawler produziert hat. Das Rig rumpelt an den Nod-Trümmern zu einem Knotenturm des Tiberium-Netzwerks, der neuen Rohstoffquelle von **C&C 4**. Sobald das Rig mit dem Bauwerk verschmilzt, tröpfelt regelmäßig Geld auf Gloseckis Konto. Die althergebrachten Tiberium-Erntemaschinen haben damit ausgedient. Auch weil sie in den Vorgängern so dumm waren? »Nein, denn diese Scharte hätten wir mit einer besseren Wegfindung auswetzen können«, antwortet Glosecki: »Der Wegfall der Sammler hängt mit der Spielmechanik zusammen, nicht mit technischen Bedenken.«

### Der Endkampf

Durch die Eroberung des Turms erfüllt Glosecki sein erstes Missionsziel: Der GST erhält wieder Energie und beginnt, sich zu reparieren. Jetzt muss der Entwickler nur noch warten bis ... Was ist das?! Ein Videofenster klappt auf und zeigt den Anzugträger aus dem Zwischenfilm. »Mehrere Kontakte geortet«, sagt er und verschwindet wieder. Was er aber eigentlich meint ist: »Alarm!« Denn Nod bläst zum Großangriff, von



Ziervorteile wie der **Tiberium-Krater** vorne und die Ruinen hinten sollen die Landschaften auflockern. Dennoch wirken sie in dieser frühen Version ziemlich dröge.

### Die Upgrades



Wenn Sie den GDI-Vehikeln **Strahlenkanonen** spendieren, wirkt sich das ebenfalls optisch aus (rechts). Diese Zeichnung ist zudem ein Indiz dafür, dass es in C&C 4 auch wieder klassische Mammut-Panzer gibt.



Auch Infanteristen lassen sich aufwerten. Dieser Nod-Soldat bekommt einen zusätzlichen **Maschinengewehr-Arm** und verdoppelt so seine Feuerkraft.



2037

Obwohl die **Tiberium-Mutanten**, die sich selbst »Die Vergessenen« nennen, von der GDI unterstützt werden, ziehen sie sich in lebensfeindliche Gebiete zurück. Einen Grund für dieses Nomaden-Dasein nennen sie nicht.



2043

Kane scheint verschwunden, Nod besiegt. Angesichts dessen schließt die GDI 60 Prozent ihrer Stützpunkte. Fortan konzentriert sich die Weltpolizei auf die Evakuierung schwer verseuchter Gebiete, der »**Roten Zonen**«.



2047

Das Ingenieurcorps der GDI zerstört den letzten Bunker von CABAL. Der durchgeknallte Supercomputer ist damit endgültig Geschichte. Es könnte allerdings sein, dass Teile seiner Persönlichkeit in Kanes Nachfolgemodell **LEGION** schlummern.



2047

Kane tritt wieder ins Rampenlicht, als Nod bei einem Überraschungsangriff die Raketenabwehr der GDI ausschaltet – und die Raumstation Philadelphia mit einer **Atomrakete** pulverisiert. Der Dritte Tiberium-Krieg beginnt.





## Neue Einheiten



Mit den **Tiberium-Trupplern** versucht Nod vermutlich wieder feindliche Infanteristen.



Die **Cyborgs** der Bruderschaft zerlegen Fahrzeuge mit vernichtenden Energiekanonen.



Der **Condor-Flieger** der GDI kann dank seiner schwenkbaren Triebwerke in der Luft »stehen«.



Dieser Entwurf zeigt ein **Sturmgeschütz** der GDI, das sich vermutlich gut gegen Fahrzeuge eignet.

überall her nahen Skorpion-Panzer und Centurion-Cyborgs. Wenn Letztere stillstehen, klappen Sie einen Energie-Schutzschild auf, der sie vor frontalem Beschuss schützt. Zu allem Überflus stapft auch noch ein Nod-Crawler heran, entpackt sich direkt neben dem GST zur Basis und spuckt endlose Wellen von Angreifern aus.

Glosecki bringt seine Truppen in Abwehrstellung. Hierzu wählt er sie an und hält am Zielort wie in **Alarmstufe Rot 3** die linke Maustaste gedrückt, damit die Einheiten in Formation gehen: Panzer vorne, Raketenwerfer hinten. So stemmt sich die GDI der Nod-Flut entgegen, doch die Lage ist aussichtslos: Immer mehr Gegner rücken an, schließlich sackt sogar der dicke Mastodon zu Boden. Doch bevor Gloseckis Crawler zum zweiten Mal dran glauben muss, erhebt sich der reparierte GST, braust gen Kartengrenze und zieht eine dichte Staubwolke hinter sich her. Solche Partikeleffekte berechnet **C&C 4** nicht in Echtzeit, sie sind vorgerendert.

Nun darf sich Mike Glosecki freuen: Der GST ist gerettet, seine GDI hat gesiegt! Und zwar in einer simplen Mission, die aber vom drögen »Vernichte alles«-Muster abweicht. Auch für die anderen Einsätze versprechen die Entwickler originelle Ziele, selten müssen Sie ganze Stützpunkte einebnen.

## Zweikampf

Die Missionen können Sie auch gemeinsam mit einem Freund bestreiten, die Kampagne von **C&C 4** wird nämlich einen Koop-Modus für zwei Spieler bieten. Anders als in **Alarmstufe Rot 3** haben beide Teilnehmer dieselben Einsatzziele. Welche Aufgaben sie übernehmen, hängt von ihrer Klasse ab. Zum Beispiel rückt ein Offen-

siv-Spezialist vor, während ihm ein Unterstützer mit Luftschlägen den Weg frei räumt. Dabei soll sich der Schwierigkeitsgrad der Spielerstufe anpassen: Wenn zwei Veteranen antreten, wird die Mission kniffliger. Bei zwei unterschiedlich starken Teilnehmern könnte die Balance aber wackeln. Schließlich darf ein Neuling einfach einen hochstufigen Freund um Hilfe bitten, um die Kampagne zu meistern. »Das mag unausgewogen sein«, gibt Sam Bass zu, »aber es macht Spaß.«

## Fünfkampf

Der Multiplayer-Modus von **C&C 4** setzt ebenfalls auf kooperative Gefechte, in denen zwei Fünfer-teams gegeneinander antreten. Bei Zufallspartien lost Ihnen **C&C 4** gleichstarke Mit- und Gegenspieler zu. Eingübte Mannschaften dürfen eine Art »Clan auf Zeit« bilden und gemeinsam von Match zu Match ziehen. In den Online-Schlachten müssen Sie allerdings nicht einfach alle Gegner vernichten. Denn wie in der Kampagne starten erledigte Teilnehmer neu – nach einer kurzen Wartezeit. Stattdessen sollen die Teams Objekte erobern und halten, vergleichbar mit der Kontrollpunkte-Hatz von **Dawn of War 2**.

## Immer online?

Die Internet-Gefechte sollen laut Mike Glosecki über eine »eigene



Mitten in der Wüste entbrennt eine Schlacht: **Nod-Mots 1**, **Tarnpanzer 2** und **Centurion-Cyborgs 3** treffen auf **Titan-Mechs 4**, **Wolf-Panzer 5** und **Sandstorm-Raketenwerfer 6**. In der Mitte repariert ein **GDI-Ingenieur 7** beschädigte Vehikel.

2048



Die GDI zerstört den Nod-Tempel in Sarajevo mit ihrer Ionenkanone. Doch Kane hatte das Bauwerk mit explosivem Flüssig-Tiberium vollgestopft. Die riesige Detonation lockt Aliens an: Die **Scrin** fallen auf der Erde ein!

2048



Nod und GDI verbünden sich und schlagen die Scrin zurück. Vor ihrer Niederlage errichten die Aliens jedoch einen unzerstörbaren **Turm**, der wohl zur Tiberium-Ernte dienen sollte. Denn die Scrin brauchen die Kristalle zum Überleben.

2052



Mit den Jüngern des Kane, einer Cyborg-Armee, erobert Nod das Tacitus von der GDI zurück. **Kane** verschmilzt das Artefakt mit **LEGION**, dessen letzte Meldung lautet: »Beginne Phase 2: Invasion!« Kehren die Scrin zurück?

2062



Danach taucht Kane unter. Das **Tiberium** breitet sich weiter aus, immer mehr Gebiete werden unbewohnbar, die Atemluft wird giftig. Nod und GDI legen ihre Differenzen bei, um eine Lösung für dieses Problem zu finden – vergeblich.



Plattform« laufen, Details dazu möchte er noch nicht nennen. Allerdings verrät er, dass man stets online sein muss, um **C&C 4** spielen zu können. Im gleichen Atemzug verspricht er, dass der Echtzeit-Titel »kein DRM« haben wird, also nicht im Internet freigeschaltet werden muss. Wie passt das zusammen? »Na ja, wir überlegen noch, ob es eine Offline-Einstellung geben wird«, rudert Glosecki zurück. »Dann muss man sich zumindest nicht einloggen, wenn man die Kampagne spielen will.« Von Multiplayer-Schlachten im Offline-Modus erwähnt Glosecki nichts. Daraus schließen wir, dass Gefechte gegen andere Spieler vorrangig über die neue Internet-Plattform laufen sollen. Ein Indiz dafür, dass **C&C 4** wie **Starcraft 2** keinen LAN-Modus bieten wird.

### Auf Augen und Ohren

Die Online-Plattform dürfte auch schon die größte technische Neuerung von **C&C 4** werden. Grafisch macht es nämlich keine großen Sprünge, zumal die Engine nach wie vor auf DirectX 9 basiert. Verstehen Sie uns nicht falsch, der Echtzeit-Hoffnungsträger sieht nicht hässlich aus, vor allem das Schadensmodell der Vehikel macht einen guten Eindruck: Crawler, Mastodon & Co. verlieren Panzerplatten und Hüllenbrocken, bevor sie schließlich in Einzelteile zerplatzen. Auch die

### Streitgespräch

#### »Endlich ein neues C&C«



Christian Schneider

Die Command-&Conquer-Serie steht mit dem Rücken zur Wand. Zumindest scheint EA das zu glauben. An den großen Konkurrenten **Starcraft 2** trauen sich die Entwickler mit den klassischen Stärken der Tiberium-Serie nicht heran. Die Konsequenz: Kane & Co. brechen mit ihrer 15jährigen Tradition und werfen den Basisbau. Das ist mutig. Und es ist richtig, denn C&C hat viel zu lange die immer gleichen Ideen recycelt. Zugegeben, die Qualität der Spiele war stets hoch. Doch wie oft soll ich noch Stützpunkte hochziehen, Tiberium-Sammler ausschicken, Mammutpanzer bauen, in den alten Trott verfallen? Ich will neue Aufgaben, ich will neue Herausforderungen und Taktiken! Ich will umdenken! Und da kommt mir C&C 4 gerade recht. Die mobilen Basen ermöglichen dynamischere Schlachten, der Kampf um Fördertürme verspricht spannende Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung. Letztendlich können sich die mutigen Innovationen natürlich als Rohrkrepierer entpuppen. Doch das ist ein Risiko, das jeder Entwickler eingeht, wenn er sich vorwärts wagt, statt ewig auf der Stelle zu trampeln.

Never change a running system«, verändere nie ein funktionierendes System. Was für ein Spaß hatte ich damit, in C&C Basen hochzuziehen, meine Sammler auf Tiberium-Suche zu schicken und mit den Ressourcen die Truppen zusammenzustellen. Es hat funktioniert, es hat Spaß gemacht, trotz der legendär doofen Wegfindung der Ernter. In C&C 4 wird all das gestrichen – Elemente wohlgeordnet, die die Serie in den letzten 15 Jahren zu dem gemacht haben, was sie heute ist: Kult. Ich glaube, Electronic Arts' Innovationsdrang ist aus reiner Angst geboren, der Angst vor **Starcraft 2**. Blizzards Hoffnungsträger wird den darbenenden Strategiemarkt mit mathematischer Sicherheit überschwemmen. Was also kann EA dieser Konkurrenz entgegensetzen? Der Versuch, zwingend etwas neu zu machen, die (funktionierende) C&C-Serie zu verändern und sich dadurch Aufmerksamkeit zu erschaffen, gefährdet jedoch nicht nur die Marke, sondern zeigt auch wenig Respekt vor denen, die Command & Conquer lieben und groß gemacht haben: den Fans. Kaum auszumalen, was mit der Serie passiert, wenn Electronic Arts' Renovierungsplan scheitern sollte...



Daniel Matschijewsky

#### »Das ist kein C&C«

Effekte gehen in Ordnung, bunte Strahlenwaffen erhellen sogar ihre Umgebung. Die Landschaften sehen allerdings noch arg dröge aus, trotz Zierrat wie Tiberium-Kratern. Doch Electronic Arts hat ja noch ein knappes Jahr Zeit, um an der Grafik zu schrauben.

Bei der Musik geht Electronic Arts neue Wege, nämlich weg vom Industrial-Scheppern der Vorgänger. Für die GDI verspricht der Sound Director Nick Claviers

einen orchestral-militärischen Soundtrack, für Nod eine Art religiösen Techno inklusive Chorgesang. »Das ermöglicht uns mehr Vielfalt«, sagt Claviers, »außerdem können wir damit mehr Gefühl rüberbringen.« Dass sich die Musik dynamisch dem Spielgeschehen anpasst – für den Ton-Ingenieur Ehrensache. In ruhigen Phasen sollen daher getragene Stücke erledigen, in Schlachten hingegen treibende Rhythmen.

**craft 2**. Der Blizzard-Titel könnte schließlich kaum klassischer ausfallen – abgesehen von der dynamischen Kampagne. Es mag sogar sein, dass sich EA nur zu den Änderungen entschlossen hat, weil die Entwickler das Duell mit **Starcraft 2** scheuen. Oder weil das siechende Echtzeit-Genre dringend neue Impulse braucht. Zur Erinnerung: Das bestverkaufte Strategiespiel 2008 war weder **Alarmstufe Rot 3** noch **Kanes Rache**, sondern **Freizeit-Spaß**, ein Addon zu **Die Sims 2**.

Bleibt nur noch die Frage, wie **C&C 4** heißen soll. Den Untertitel dürfen die Fans nämlich selbst wählen. Wir schlagen vor: **Tiberium liegt nicht mehr auf der Karte rum, sondern kommt aus so Türmen raus**. Okay, der wird's wohl eher nicht. Oder falls doch – nun, dann wäre gleich die nächste Schocktherapie fällig. **GR**



Jeder der drei Spielerklassen verfügt über eigene Einheiten, nur Defensiv-Spezialisten von Nod dürfen **Abwehrtürme** (links) errichten, die sich im Boden versenken lassen.

#### 2068

Als die Menschheit vor der Auslöschung steht, kehrt Kane zurück und schlägt seinen Plan vor: Mithilfe eines **Netzwerks** soll das Tiberium »gezähmt« und als Energiequelle verwendet werden. Die GDI willigt ein – es ist ihre einzige Hoffnung.



#### 2083

Kanes Netzwerk funktioniert, das Tiberium zieht sich zurück. Weite Teile der Erde werden wieder aufgebaut und neu besiedelt. Doch einige Militärs misstrauen dem Sektenführer: Was ist Kanes wahrer Plan? Die Antworten gibt hoffentlich **Command & Conquer 4**.



### Command & Conquer 4

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2010**  
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 30% fertig**

**Michael Graf:** Endlich schließt Electronic Arts die Tiberium-Saga ab. Ich hätte grüne Kristalle gespielt, wenn der Nod-Glatzenpeer am Ende wieder nur ein enigmatisches Sätzlein aufgesagt hätte. Die spielerischen Neuerungen sind interessant, aber auch riskant. Denn die Renovierung kann auch schiefgehen. Falls sie klappt, hat C&C 4 aber das Zeug zum Strategie-Hit – Rollenspiel-Elemente sind immer eine gute Idee.



micha@gamstar.de