



Der **fliegende Crawler** der Unterstützer-Klasse von Nod rückt gemeinsam mit einigen Eskort-Fliegern vor, scheitert jedoch an einem defensiven GDI-Stützpunkt, der seine Abwehrtürme mit einem **Energieschild** schützt.

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight

Wir haben erstmals eine komplette Mission der Echtzeit-Fortsetzung gespielt und geprüft, ob sie auch ohne Basisbau und Tiberium-Ernte Spaß macht.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586

Als wir zu Electronic Arts nach Köln reisen, um **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** anzuspüren, hallt immer noch Mike Gloseckis Stimme in unseren Ohren. »Das Spiel soll schneller, actionreicher werden«, hatte uns der Lead Designer bei unserem Studiobesuch im Juli verkündet. Deshalb gibt es keinen Basisbau und keine Tiberium-Ernte mehr, stattdessen mobile Stützpunkte und Rollenspiel-Elemente. Nach unseren Probestunden können wir nun bestätigen: Ja, **C&C 4** fühlt sich dank des runderneuten Spielprinzips tatsächlich schnell-

ler, actionreicher an. Doch wird es dadurch auch wirklich – besser?

Klassenunterschied

In Köln spielen wir einen Einsatz der GDI-Kampagne, den wir bereits vom Studiobesuch kennen: Ein fliegender Flugzeugträger der Weltpolizei ist abgestürzt; wir sollen ihn bergen. Zum Missionsbeginn wählen wir unsere Klasse: Offensive, Defensive oder Unterstützung. Natürlich probieren wir alle drei aus, denn jede Fraktion rekrutiert in ihrem mobilen Fabrik-Hauptquartier (dem »Crawler«) ganz andere Einheiten.

Angriffe stellen – wenig überraschend – die feuerkräftigsten Truppen auf, von schwebenden Sandsturm-Raketenwerfern über Hunter-Jagdpanzer bis hin zu strahlenbewehrten Titan-Mechs. Selbst der offensive Crawler ist bewaffnet und kann kleine Feindgruppen im Alleingang aufreiben. Damit spielt sich diese Spielerklasse am geradlinigsten: Arnee aufstellen und zuschlagen!

Verteidiger heuern Infanteristen an, die sich in Gebäuden verchanzen können. Zudem setzen sie auf mittelschwere Vehikel wie den Spartan-Panzer, der sich

beim Ableben in einen Geschützturm verwandelt. Das passt, schließlich dürfen ausschließlich defensive Spieler eine begrenzte Anzahl Abwehrbauten hochziehen, in unserer Vorschau-Version sind das Bunker (nehmen bis zu drei Soldaten auf) und Außenposten (schützen nahe Einheiten unter einer Energieglocke). So können wir Schlüsselstellen sichern, die anderen Klassen müsst hierfür Truppen abstellen.

Unterstützer setzen als einzige Klasse Flieger ein, darunter raketenwerfende Orcas und MG-bewehrte Hammerheads. Auch ihr Crawler kann schweben und so rasch Distanzen überbrücken. Überdies greift nur diese Klasse auf Spezialwaffen zurück, etwa Aufklärungsdrohnen, die den Kriegsnebel lichten. Der Einsatz solcher Talente leert eine Energieleiste, die sich im Missionsverlauf automatisch wieder auffüllt. Die mächtigsten Attacken (Stichwort: Ionenkanone) dürfen wir allerdings erst einsetzen, wenn das Konto voll ist. Nutzen wir also lieber häufig schwache Fähigkeiten oder sparen wir auf starke?

Online-Stufen

Welche Einheiten und Spezialwaffen uns zur Verfügung stehen, hängt außerdem von unserem Level ab. Denn jeder erledigte Feind, jedes erfüllte Missionsziel sowie besondere Erfolge (»Zerstöre 100



Wer mit der defensiven Spielerklasse von Nod in hohe Stufen aufsteigt, darf **Obelisk des Lichts** errichten, mächtige Lasertürme.



An einem Bauernhof stößt ein **offensiver Nod-Crawler** ① auf sein GDI-Gegenstück ②. Die Spinnenvehikel ③ der Bruderschaft können sich zusammenschließen, um ihre Feuerkraft zu erhöhen. Die Weltpolizei kontert mit Sturmpanzern ④, die mit Metallplatten vor frontalem Beschuss schützen. Von oben rücken zudem weitere Truppen an, darunter Mammutpanzer, Sandsturm-Raketenwerfer und ein mächtiger Mammut MK II ⑤.

Gegner mit einem Mammutpanzer« bringen Erfahrung. Bei Stufenaufstiegen schalten wir Belohnungen frei, etwa neue Einheiten. In jede Mission dürfen wir eine bestimmte Anzahl Truppentypen, Upgrades sowie Spezialattacken mitnehmen. Welche, wählen wir selbst. Als Höchststufe peilt EA derzeit 40 an, unseren Fortschritt merkt sich **C&C 4** für jede Klasse einzeln. Und zwar über alle Spielmodi hinweg, vom Solofeldzug über Skirmish-Gefechte bis hin zu Multiplayer-Schlachten. Unsere Profildaten werden im Internet gespeichert, auf einem offiziellen Server. Wer **C&C 4** spielen möchte, muss also stets online sein. Laut dem Producer Raj Joshi soll das verhindern, dass

Betrüger ihren Spielstand manipulieren. Einen Offline-Modus für reine Solisten wird es nicht geben. Den Online-Zwang möchte EA mit Komfortfunktionen ausgleichen, unter anderem dürfen die Fans nun direkt im Spiel Clans bilden und eigene Chat-Kanäle aufsetzen. Im Hauptmenü erspähen wir einen neuen Menüpunkt namens »Store«, zu Deutsch »Laden«. Kann man dort nach dem Verkaufsstart zusätzliche Karten oder Einheiten kaufen? »Kein Kommentar«, blockt Raj Joshi ab.

Nahes Spektakel

Weil Joshi die Store-Frage niederschweigt, springen wir eben ins Spiel, in dem uns sofort zwei Dinge ins Auge fallen. Erstens hat EA

seit unserem Studiosbesuch die Grafik verbessert. Die Landschaft wirken nicht mehr so steril, die Farbtöne schmutziger. Auch die Effekte sehen besser aus, über den Wüstenboden wehen Staubfahnen, Einheiten zerplatzen in grellen Explosionen. Trotz der an sich betagten Engine erbt **C&C 4** eine Stärke seiner Vorgänger: die knallige Inszenierung.

Allerdings übernimmt es auch eine Schwäche, und damit zur zweiten Augenfälligkeit: Sofort zu Spielbeginn drehen wir wild am Musrad, doch vergebens, wir können nicht weiter herauszoomen. Wie in **Tiberium Wars** und in **Alarmstufe Rot 3** hängt auch in **Command & Conquer 4** die Kamera sehr nah am Geschehen.

Keine Rohstoffe mehr

Dank der mobilen Stützpunkte spielt sich der Einsatz schön flott, ruckzuck stellen wir eine Armee auf und gehen auf Feindesjagd. Den Crawler nehmen wir mit, denn der mobile Stützpunkt-Koloss kann auch Nachschub produzieren, während er sich bewegt. Wenn er sich dann zur Fabrik entpackt, steigt die Verstärkung aus. Das knappe Truppenlimit erlaubt allerdings nur rund 15 Vehikel, die Zeiten riesiger Panzerheere sind vorbei. Das ist auch schon die einzige Einschränkung, um die wir uns sorgen müssen. Rohstoffe gibt's nämlich nicht mehr! Die Produktion von Einheiten und Upgrades kostet bloß Zeit. Auf der Karte stehen zwar noch die ur-



Grafik-Fortschritt: Auf den ersten Bildern wirkten die **Landschaften** steril und blass. In der neuen Version (rechts) sieht das Gelände schmutziger aus, außerdem gibt's mehr Details wie die **Ruinen** hinten.



Die **Hammerhead-Flieger** kämpfen effektiv gegen die Nod-Cyborgs, deshalb färben sich ihr Feuer lila.

sprünglich als Geldquelle gedachten Tiberium-Knoten, die wir nun aber nur noch erobern müssen, weil's ein Missionsziel so will. Hierzu brauchen wir auch keinen Lastwagen (»Rig«) mehr, stattdessen stellen wir beliebige Einheiten daneben. Nach dem Basisbau verwirft Electronic Arts mit dem Ressourcen-Management also schon das zweite Kernelement der **Command & Conquer**-Serie.

Einfach verheizen

Durch die Streichungen steigt das Spieltempo, nicht aber der taktische Anspruch. Schließlich können wir Verluste jederzeit ausglei-

chen und unser Heer ohne Gewissensbisse verheizen. Falls gar unser Crawler zerstört wird, bekommen wir einfach einen neuen geschenkt. Erst wenn die Bruderschaft unser Missionsziel (den abgestürzten Flieger) zerstört, gilt der Einsatz als gescheitert.

Dass wir unsere Armee auf Himmelfahrtskommandos schicken können, liegt aber auch daran, dass die unfertige Version noch zu einfach ausfällt. Unter anderem, weil einige KI-Routinen abgeschaltet sind: Als wir drei Tiberium-Knoten einnehmen, greift der Gegner sie zwar an, kann sie jedoch nicht zurückerobern. Im fertigen Spiel soll das hingegen klappen, was Dynamik brächte. Denn wir müssten einen Teil unserer eh schon knappen Truppen zur Verteidigung der besetzten Knoten abstellen und gleichzeitig mit der Restarmee weiter vorrücken. Sobald der Schwierigkeitsgrad steigt, dürften wir auch zweimal überlegen, bevor wir Truppen verheizen. Denn erfahrene Einheiten reifen wie in **Tiberium Wars** zu kampfstarken Veteranen heran, die im Gefecht das Züngeln an der Waage darstellen.

Waffen-Roulette

Wie hoch der taktische Anspruch letztlich ausfällt, hängt auch von der Einheitenbalance ab. Denn jede Waffenart richtet gegen einen bestimmten Gegnertyp besonders viel Schaden an. Das erkennen wir daran, dass sich die Schusseffekte der überlegenen Einheit lila färben. Wenn wir Letztere anwählen, markiert zudem ein grellrotes Fadenkreuz die benachteiligten Feindkräfte.

Das probieren wir gleich mal aus, Gegner gibt's eh genügend. Zunächst bekämpfen wir desertierte GDI-Einheiten und Tiberium-Mutanten, später rücken auch Nod-Truppen an. Das Scheer-Stein-Papier-Prinzip greift: Viskeroiden etwa, dreibeinige Kamikaze-Schleimmonster, reagieren



Nur defensive Spieler dürfen **Infanteristen** (Mitte) rekrutieren, die sich in Gebäuden verschanzen können.

empfindlich auf das MG-Feuer von Wolf-Panzern. Die Skorpion-Vehikel von Nod sehen kein Licht gegen Hunter-Jagdpanzer und Mammut-Kettenkolosse, zerstrahlen dafür aber problemlos leicht gepanzerte Truppen wie den Wolf oder den kleinen, flinken Talon-Raketenwerfer.

Weil die Schlachten so einfach ausfallen, denken wir über diese Wechselwirkungen zwar nicht groß nach. Auf hohen Schwierigkeitsgraden sollte der taktische Anspruch aber steigen, sodass wir die Zusammensetzung unserer Armee an den Gegner anpassen müssen. Zumindest, wenn EA die Balance hinbekommt.

Tricks und Kniffe

Mammuts dürfen wir in der Testmission übrigens nicht selbst bauen, sondern nur erobern: Wie in **Tiberium Wars** besetzen wir die Wracks großer Vehikel mit Ingenieuren. So kapern wir vier klassische Mammutpanzer (mit Doppelkanone) sowie einen dicken Mammut-MK-II-Stampfer. Diese Elefantenherde eskortieren wir mit Ingenieuren, denn die können Vehikel reparieren. Dagegen sieht selbst ein Nod-Crawler alt aus, auch wenn die KI einige Tricks beherrscht. So wirft sie ihre Truppen ins Gefecht, während sie sich mit dem mobilen Stützpunkt zurückzieht. Wenn wir die Nod-Streitkräfte dann dezimiert haben,

stampft der Crawler wieder heran, lädt Verstärkungen aus und flüchtet abermals. So entbrennt ein regelrechtes Katz-und-Maus-Spiel, bis wir den Feindkoloss schließlich sprengen.

Blöd nur, dass auch die Gegner einen neuen Crawler bekommen, wenn ihr alter zerstört wurde. Und dieser Ersatz-Stützpunkt buddelt sich bevorzugt mitten in unserem Truppenverband aus dem Boden, was jeweils mehrere Einheiten zerstört. Noch ein fieser Kniff der Computergegner.

Doppelt abgehoben

Weil wir drei eroberte Tiberium-Knoten mehrere Minuten lang halten, gewinnen wir die Mission schließlich: Der abgestürzte Flieger repariert sich, hebt ab und schwebt unter großem Getöse und Gestaube von dannen. Nun würde uns eigentlich der GDI-General in einer Videobotschaft gratulieren, die Filmschnipsel sind aber noch nicht fertig.

Die Entwickler haben folglich noch viel Arbeit vor sich, vor allem mit der Balance. Ob **Command & Conquer 4** durch die Änderungen wirklich besser wird, können wir noch nicht abschließend beurteilen. Es dürfte sich allerdings angenehm von der Konkurrenz abheben, womit die Tiberium-Serie endlich wieder einzigartig wäre. Das traf zuletzt im Jahr 1995 auf den allerersten Teil zu. **GR**



Auch C&C 4 wird seine Story mit einem Mix aus **Render- und Realfilm-Szenen** erzählen. Hier der erste Vorgeschmack: Als das Tiberium die Welt verschlingt, fliegt der Nod-Boss Kane zur GDI und schlägt vor, die Kristallseuche mit dem Tacitus-Artefakt zu zählen.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2010**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 40% fertig**

Michael Graf: Command & Conquer 4 steht und fällt mit der Balance: Die Entwickler müssen Schwierigkeitsgrade und Einheiten sorgfältig austarieren, damit der Anspruch stimmt. Nun war die Tiberium-Serie ja noch nie für ihre perfekt abgestimmten Truppentypen berühmt, trotzdem bin ich optimistisch. Wenn alles klappt, bietet C&C 4 nämlich ein unverwechselbares Spielerlebnis.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut