

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight

Nach unserer großen Solo-Preview in GameStar 12/09 ist nun der Multiplayer-Part dran. Wir haben uns für Sie in die umgekrepelten Online-Schlachten des Beta-tests geschmissen und ein Wechselbad der Gefühle erlebt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586

Offizielle Fotos von Schulklassen sehen immer sehr ordentlich aus. In der Mitte der Lehrer, umringt von adrett in die Kamera lächelnden, nach Größe sortierten Schülern. Die Kleinen kommen notfalls auf eine Kiste, damit sie niemand übersieht. Das Ganze findet natürlich draußen statt, vor der frisch geschrubbten Schulfassade, unter blauem Himmel. Schnitt!

Inoffizielle Fotos von Klassenfeiern sehen ganz anders aus. Der Lehrer ist weg vom Fenster, überall toben Schülerklumpen, Streber kloppen sich mit Hinterbänkeln, Pärchen fallen übereinander her. Und der Tatort ist alles andere als geschrubbt.

Genau so ergeht es Echtzeit-Strategen, die sich in die Beta von **Command & Conquer 4** stürzen. Denn die Multiplayer-Schlachten

sehen ganz anders aus als die offiziellen Bilder von Electronic Arts.

Krabbelkaserne

Bis zu zehn Strategen kabbeln sich in der Beta auf einer Karte, mit jeweils fünf ein- und ausschaltbaren Plätzen für jede Partei. Dadurch sind jede Menge Spielerkombinationen möglich, von 1-gegen-1 über 2-gegen-4 bis 5-gegen-5. Dass Electronic Arts

das Spielprinzip entschlackt hat, haben wir mehrfach berichtet, daher nur das Wichtigste in Kürze: Statt Basisbau existiert in **Command & Conquer 4** nur noch der »Crawler«, quasi eine mobile Kaserne für sämtliche Truppentypen. Wenn der Crawler weggeschossen wird, gibt's gratis einen neuen. Die strunzdoofen Tiberiumsammler haben sich ebenfalls aus der Serie navigiert – macht aber nichts, wir brauchen eh keine Credits mehr, denn die Truppenproduktion kostet nur noch Zeit.

5 + 5 = Chaos

Das klingt supersimpel, und ist es auch. Zumindest zu Beginn einer Multiplayer-Partie: Wir wählen unseren Crawler-Typ (offensiv, defensiv, Unterstützer), klicken ins Startgebiet, der Crawler erscheint, wir schicken ihn zum ersten **Battlefield**-artigen »Flaggenpunkt«. Davon gibt's fünf Stück, und je mehr unser Team hält, desto mehr Punkte purzeln aufs Gemeinschaftskonto. Feindabschlüsse bringen je nach Opferstärke Extrapunkte, die meisten bringt ein erledigter Crawler.

Doch weil jeder Spieler seinen Crawler jederzeit ersetzt bekommt, geht er entsprechend damit um. Während wir unseren guten alten Bauhof in frühen **C&C**-Tagen mit Geschütz- und Flaktürmen zugestrichelt haben, schicken wir ihn nun sozusagen direkt an die Front, er produziert unterwegs Truppen, schaufelt sie am Zielort im Dutzend ins Gefecht. Und jetzt stellen Sie sich das mit zehn Crawlern vor! Nur in gut abgestimmten Teams funktioniert die Aufteilung in Angriff, Verteidigung, Unterstützung; bei unseren öffentlichen Partien hingegen wollten zehn von zehn Spielern Mittelstürmer sein, aber niemand Torwart. Das Ergebnis: Chaos.



Die grauen Auffahrten auf Höhenzüge sind hart umkämpft. Oben links hat Nod einen Punkt erobert, der nahen Einheiten eine **Tarnkappe** überstülpt.



Das Kartendesign könnte aus dem ersten Command & Conquer stammen: immer zwei **Höhenstufen**, immer senkrecht abfallende Felswände.



Tuchfühlung: Dieses Bild ist nicht gestellt, die Truppen gehen tatsächlich extrem dicht in den **Nahkampf**. Oft auf Kosten der Übersicht.

Klein & fein: Taktiken und Details

Jenseits des hibbeligen Multiplayer-Tohuwabohus gibt es in C&C 4 auch nette Taktiken und Details. Wir stellen einige vor.



Kamikaze: Wir können uns mit Tiberium selbst sprengen.



Konjunkturpaket: Auf den Karten gibt's teils was zu entdecken.



Bunkern: Defensivspieler errichten Stellungen für Teamkollegen.



Kraftpakete: Plattformen in den Startzonen geben Power-Ups.



Mech-Blech wech: Ein Titan verliert beim Ableben die Balance.



Homerun: Jede Einheit kann Tiberium ins Startgebiet bringen.

Wo ist meine Einheit?

Hinzu kommt, dass verfeindete Truppen extrem auf Tuchfühlung gehen, selbst Raketenwerfer und großkalibrige Geschütze wollen nah ran an den Gegner. Dadurch geht gern mal die Übersicht hops. Vor allem, wenn auch noch Flieger wie die GDI-Orcas mitmischen und ballern über dem Getümmel schweben. Wer da eine einzelne Einheit reparieren, einen Power-Up-Container einsammeln oder einen bestimmten Gegner anvisieren will, braucht Chirurgenhände.

Das Gewusel hat aber auch seinen Reiz, denn aus der Nähe sehen die Gefechte viel besser aus als aus der Distanz. Das Effektgewitter kann online zwar nicht mit **Command & Conquer 3** mithalten, wo ständig irgendetwas raucht,

blitzt, explodiert oder sonst wie kaputtgeht. Aber auch in **Tiberian Twilight** plumpsen abgeschossene Orcas vom Himmel, strahlen Titan-Mechs, fliegen Crawler deftig auseinander. Schwach sind im Multiplayer-Part allerdings die eintönigen, unbelebten Landschaften mit teils richtig öden Flächen. Da helfen auch die Wolken-schatten nichts, die den Ebenen etwas Leben einhauchen sollen.

Disco, Disco!

Massive Probleme hatten wir in der Beta mit Verbindungsabbrüchen: Bei Partien 5 gegen 5 flogen wir immer wieder mal wegen eines Disconnects aus dem Gefecht, teilweise schon nach wenigen Sekunden. Je weniger Spieler, desto stabiler lief die Beta.

Wir haben das offizielle Beta-Forum durchforstet und Mitspieler befragt: Das Problem scheint am noch unfertigen Netzwerkcode zu liegen und nicht an schwachen DSL-Anbindungen. Außerdem ist bei weitem nicht jeder Spieler betroffen, es liegt also kein generelles Problem vor. Bis zum Erscheinungstag am 18. März ist noch genug Zeit für EA Los Angeles, die Beta-Erfahrungen entsprechend zu nutzen.

Zur großen Achillesferse der **C&C**-Serie, der Spielbalance, lässt sich erst langfristig Genaueres sagen. Bei unseren Testpartien haben wir allerdings keine Killertaktik ausgemacht, gegen die es kein probates Gegenmittel geben würde. Auch im Forum herrscht diesbezüglich relative Ruhe.

Lohn der Angst

Gut gefallen hat uns das motivierende Erfolge- und Levelsystem in der Online-Beta. Für Abschüsse und gewonnene Schlachten heimsen wir Erfahrungspunkte ein, die uns Level-Aufstiege bringen. Die wiederum schalten nach und nach weitere Einheiten und Upgrades frei. Bei Nod etwa gibt's als ersten Neuzugang den flinken Spider-Tank, der einzeln zwar schnell zertreten ist, sich aber im Schwarm untereinander mit roten Strahlen vernetzt und so deutlich kräftiger angreift. Damit Level-1-Einsteiger nicht ständig von Veteranen auf die Mütze kriegen, wird das fertige Spiel ein Matchmaking-System enthalten, das in der Beta allerdings noch nicht funktionierte. *Martin Deppe*



Vor allem in Schlachten mit fünf gegen fünf Spielern geht's eng zu. Hier überschneiden sich sogar die **Reparaturkreise** der beiden verfeindeten, stationären Crawler.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **18. März 2010**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Martin Deppe: Ist das noch ein Strategiespiel oder schon ein Shooter mit ganz vielen Martins gleichzeitig? Tiberian Twilight spielt sich online wahnsinnig flott, aber auch sehr unverbindlich: Crawler kaputt? Egal, ich kriege ja einen neuen. Armee kaputt? Egal, der Crawler wird's schon richten, und Rohstoffe brauche ich auch nicht mehr. Fürs schnelle Gefecht zwischendurch klasse, langfristig ist mir das zu seicht.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Gut