

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight



! Facts

- ▶ 2 Fraktionen
- ▶ 17 Missionen
- ▶ 72 Einheiten
- ▶ 30 Spezialwaffen
- ▶ 18 Abwehrbauten
- ▶ 64 Upgrades
- ▶ 12 Multiplayer-Karten

+ DVD

Kampagnen-Video
Multiplayer-Video

+ GameStar.de

Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6499

Die Tiberium-Saga endet mit ihrem Tiefpunkt: Das Abschlusskapitel wirft klassische Serientugenden über Bord und schrumpft zum flotten, aber seichten Action-Strategiespiel.

Man muss nicht **Command & Conquer 4** spielen, um zu erkennen, dass die Echtzeit-Strategie in der Krise steckt. Dafür reicht ein Blick auf die hiesigen Marktzahlen. Unter den 25 bestverkauften PC-Spielen tummelten sich 2009 zwei klassische Echtzeit-Titel, nämlich **C&C: Alarmstufe Rot 3**, das 2008 erschienen ist, sowie die Collector's Edition des zwölf Jahre alten **Age of Empires**. Auf dem strategiescheuen US-Markt dürften die Zahlen noch schlechter ausgefallen sein. Kein Wunder, dass im Entwicklerlager die Alarmglocken schrillen: Herkömmliche Echtzeit-Kost braucht niemand mehr, Innovation muss her! Zumal mit **Starcraft 2** ein Koloss naht, gegen den ideenarme Rivalen flatter einzugehen drohen als Zerglinge im Psi-Sturm.

Ergo hetzt der Echtzeit-Trend weg vom Traditionsmuster »Basisbau und Rohstofferte« hin zum Action-Spektakel, zur Fastfood-Taktik, mitunter auch zu Rollenspiel-Anleihen wie in **Dawn of War 2**. In diese Kerbe schlägt nun sogar die traditionsreichste aller Echtzeit-Serien, die Tiberium-Saga von **Command & Conquer**, deren erster Teil anno 1995 den Gen-

re-Boom lostrat. Der Entwickler EA Los Angeles hat die vierte und letzte Episode **Tiberian Twilight** rigoros auf Tempo getrimmt, jedoch mit mäßigem Erfolg. Denn **C&C 4** bietet zwar ein neuartiges Strategiekonzept, kann spielerisch aber nicht ganz überzeugen.

Filmtief

Weil **C&C 4: Tiberian Twilight** das Abschlusskapitel der Tiberium-Saga erzählt, hatten die Entwickler im Vorfeld versprochen, in den Realfilm-Zwischensequenzen alle offenen Fragen zu klären: Wer ist Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod, wirklich? Und was plant der Glatzkopf? Das wird tatsächlich beantwortet, doch das Finale enttäuscht auf ganzer Linie. Zum Beispiel enthüllt Kane seine wahren Absichten lediglich in drögen Monologen. Da könnte er auch ein Telefonbuch vorlesen, das wäre ähnlich packend.

Gut, dramaturgischer Tiefgang zählte noch nie zu den Stärken der **C&C**-Filmschnipsel, auch wenn die Entwickler beteuert hatten, diesmal enster zu erzählen. Das äußert sich aber nur darin, dass Kane noch wütender glotzt und die Sets offenbar mit 20-Watt-Glühbirnen

! Online-Pflicht



Wer **Command & Conquer 4** spielen möchte, muss zuerst einen »EA Account« anlegen, ein Benutzerkonto beim Internet-Dienst von Electronic Arts. An dieses Konto wird Ihre Version von **Tiberian Twilight** gebunden, so dass es sich nicht mehr

weiterverkaufen lässt. Bei jedem Spielstart müssen Sie sich online anmelden, auch für die Solo-Kampagne. Falls Sie Ihre Internetverbindung während einer Partie kappen, läuft das Spiel zwar weiter, speichert aber gesammelte Erfahrungspunkte nicht mehr.

Beispielmission



Kane wurde verletzt! Um die Nod-Oberglätze zu retten, kämpfen wir uns mit **Elite-Infanteristen** durchs Feindesland.



Dort erobern wir einen feindlichen **GDI-Crawler**, den wir innerhalb eines Zeitlimits zum Sektenboss zurück eskortieren.



Der Crawler lädt den verletzten Kane ein, außerdem unpacken wir den Koloss zur Fabrik und rekrutieren einige **GDI-Vehikel**.



Unsere Nod-Streitmacht ringt um die Kontrolle eines Tiberium-Knotens (Mitte). Fadenkreuze markieren Einheiten, bei denen unsere **Avatar-Stampfer** (eine Einheit der offensiven Spielerklasse) mehr Schaden anrichten.

beleuchtet werden. In der Handlung klaffen Lücken, überdies wirkt sie noch flacher als im Vorgänger, weil die Nebenfiguren blass bleiben. So hat Ihr Charakter, der »Commander«, erstmals eine Ehefrau, deren Rolle sich aber darauf beschränkt, »Liebling, was ist los?« zu kreischen. Einen gewissen Trash-Charme kann man den Videos zwar abermals nicht absprechen, unterm Strich sind sie allerdings deutlich weniger unterhaltsam als in **C&C 3**.

Kurzkampagnen

In der Kampagne schließen Sie sich nach drei Einführungsmissionen der Weltpolizei GDI oder der Bruderschaft von Nod an. Für die Fraktion Ihrer Wahl bestreiten Sie sieben weitere Einsätze. Zusammen sind die beiden Feldzüge jedoch nur rund 12 Stunden lang, auch weil einige Einsätze schlappere 10 bis 15 Minuten dauern.

Moment: nur zwei spielbare Fraktionen? Stimmt, **C&C 4** konzentriert sich auf Nod und GDI, die außerirdischen Scrin-Aliens tauchen nicht mehr auf. Immerhin kommen die Vergessenen wieder vor, die aus **C&C 2: Tiberian Sun** bekannten Mutanten. Allerdings spielen sie keine tragende Rolle, sondern dienen bloß als neutrale Füllfeinde. Hier verschenkt **C&C 4** eine von vielen Chancen, der Story mehr Tiefgang zu verleihen.

Krabbeltempo

Handlungslücken hin oder her, bei einem Strategietitel geht's um die Spielmechanik. Hier bricht **Tiberian Twilight** mit der Serientradition, denn Sie errichten keinen Stützpunkt und ernten keine Tiberium-Kristalle. Stattdessen führen Sie einen Crawler ins Feld, einen Koloss, der sich überall zur Einheitenfabrik entpacken kann. So rekrutieren Sie Truppen direkt

an der Front, was die Scharmützel ausgesprochen flott macht. Und Verluste ausgesprochen beliebig. Denn Nachschub gibt's gratis, die Produktion kostet nur Zeit. Selbst wenn Ihr Crawler zerstört wird, dürfen Sie bis zu dreimal einen neuen ordern, erst dann gilt die Mission als verloren. Immerhin gibt's ein knappes Einheitenlimit, der Tank Rush (Massenangriff mit Panzern) hat als Allmachtstaktik ausgedient.

Taktikschwäche

Um taktische Winkelzüge müssen Sie sich wenige Gedanken machen. Zwar haben viele der 72 Einheiten Spezialtalente, Nod-Hijacker etwa kapern Fahrzeuge. Solche Kniffe brauchen Sie aber nicht einmal auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade.

In der Kampagne kommt es nämlich nur darauf an, dass Sie die Truppentypen clever mischen.

Hier greift das durchdachte Schere-Stein-Papier-Schema von **C&C 4**, jede Einheit und jeder Waffentyp hat Stärken und Schwächen. Die Mantis-Raketenwerfer von Nod etwa holen die Hurricane-Flieger der Weltpolizei vom Himmel, die dafür mit ihren Maschinengewehren mühelos die Erleuchteten-Cyborgs der Bruderschaft durchsieben. Letztere machen kurzen Prozess mit den Hunter-Panzern der GDI, die sich ideal eignen gegen – wen wohl? Richtig: gegen Mantis-Raketenwerfer.

Diese ausgefeilten Wechselwirkungen sind ein großer Trumpf von **C&C 4**, zumal die Benutzeroberfläche sie klar hervorhebt. Unterlegene Einheiten werden mit Fadenkreuzen markiert, außerdem zeigen Tooltips, welcher Truppentyp sich gegen welchen Feind eignet. Lediglich eine Gattung entpuppt sich als übermächtig, nämlich die Heiler. Wer seine



Mit diesem Mischlings-Heer stürmen wir eine gegnerische **Geschützstellung** und schalten einen feindlichen Crawler aus.



Mit einem Ingenieur erobern wir das Wrack eines **Mastodon**. So können wir wie in **C&C 3** dicke Einheiten »wiederbeleben«.



Schließlich nehmen wir auch die letzte Hürde: Wir säubern einen **Landeplatz** von Nod-Verrätern. Kane ist gerettet!



In einer schwierigen Mission müssen wir eine Radarstation (Mitte, oben) erobern und geraten dabei zwischen die Fronten zweier Nod-Splittergruppen.



Die GDI-Befehlshaberin und Kane-Hasserin James (links) konfrontiert ihre Vorgesetzten mit unbequemen Nachrichten ...



... und Kane konfrontiert Sie mit dem Verbleib »Ihrer« Ehefrau, deren Charakter jedoch so blass bleibt wie ihr Gesicht.

Heere mit drei bis vier Reparaturdrohnen oder Ingenieuren eskortiert, zerlegt auch größere Feindverbände locker. Dadurch wird C&C 4 selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe oft sehr einfach, ein gravierender Makel der ansonsten ordentlichen Balance.

Aufstiegsfreude

Um trotz des mäßigen Anspruchs die Langzeit-Motivation zu steigern, hat Electronic Arts C&C 4

mit Rollenspiel-Elementen angereichert. So wählen Sie zu Beginn jeder Mission zwischen drei Klassen: Angreifer führen die dicksten Bodentruppen ins Feld und attackieren am liebsten frontal. Verteidiger rekrutieren hauptsächlich zerbrechliche Fußsoldaten, dürfen dafür aber Bunker besetzen und Geschütz- sowie Raketentürme hochziehen. Unterstützer setzen auf flinke Flugzeuge und nutzen als einzige Klasse

Spezialwaffen à la »Minenfeld legen«. Die Klassentalente erhöhen den Wiederspielwert, denn es ist schon reizvoll, eine bereits erfüllte Mission nochmals mit anderen Einheiten anzugehen.

Durch absolvierte Einsätze, erledigte Gegner und gesammelte Erfolge (»Zerstöre 10 Fahrzeuge mit einem Mammutpanzer«) sammeln Sie überdies Erfahrung. Bei Levelaufstiegen schalten Sie weitere Einheiten sowie Upgrades für

alle Klassen Ihrer Fraktion frei. Der Clou: C&C 4 übernimmt Ihren Rang von der Kampagne in die Mehrspieler-Modi – und umgekehrt. So können Sie im Solo-Modus zusätzliche Truppentypen für Ihr Online-Arsenal freischalten. Das motiviert ungemein. Wer regelmäßig in die Schlacht zieht, erreicht aber schon nach zwei Wochen mit beiden Fraktionen die Maximalstufe 20; das dämpft den Langzeitspaß wieder.

TECHNIK-CHECK

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT



OLDIE-PC
PENTIUM D 950 - 1,5 GBYTE - GEFORCE 7300 GS

▶ 1280x1024 ▶ niedrige Details
In dieser Einstellung mutet Command & Conquer 4 fast schon nostalgisch an. Texturen 1, Effekte 2 oder Modelle 3 wirken ähnlich blass und grob wie vor 10 Jahren.



EINSTEIGER-PC
CORE 2 DUO E 6600 - 2,0 GBYTE - ATI HD 3850

▶ 1680x1050 ▶ mittlere Details
Schon auf einem Einsteiger-PC ist die Optik in allen drei Bereichen deutlich schöner. Langsam vorbeiziehende Wolkenschatten sorgen für deutlich höhere Plastizität.



MITTELKLASSE-PC
PHENOM II X2 550 - 2,0 GBYTE - RADEON HD 4850

▶ 1920x1200 ▶ maximale Details
Mit maximalen Einstellungen bietet C&C 4 schärfere Texturen 3, brillantere Effekte 3, detailliertere und realistischere Einheiten sowie weiche Schattenkanten 3.

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Um Command & Conquer 4 spielen zu können, benötigen Sie einen Zweikern-Prozessor von der Geschwindigkeit eines Core 2 Duo E4300. Über die Detaileinstellungen entscheidet dann vor allem die Leistung der Grafikkarte.
- ▶ Sämtliche Grafikkardetails lassen sich ausschließlich im Hauptmenü verändern, nicht während einer Partie.
- ▶ Level-3-Anti-Aliasing verlangt der Grafikkarte deutlich mehr Leistung ab als die unteren

Einstellungen, ohne sichtbar höhere Qualität zu bringen.

- ▶ Schalten Sie bei Geschwindigkeitsproblemen das Anti-Aliasing ab und verringern Sie stufenweise Schatten- und Geländequalität. Die maximale Bildrate ist auf 30 Bilder pro Sekunde beschränkt.

Checkliste

- ▶ 5,5 GByte Speicherplatz
- ▶ Doppelkern-Prozessor
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3,0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c



SO LÄUFT COMMAND & CONQUER 4 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1																
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250
Geforce GTX													GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT										
Radeon HD 384		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2							
Radeon HD 5						HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870								
PROZESSOR	2																
	Atllon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+											
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950											
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965									
Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600									
Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9650	QX9770									
Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE								
LEGENDE	3																
	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192							
LEGENDE	4																
	technisch unmöglich rückt stark	läuft so flüssig: 1280x800 Niedrige Details					läuft so flüssig: 1680x1050 Mittlere Details					läuft so flüssig: 1920x1200 Anti-Aliasing Level 2 Maximale Details					

