



Auf den Domination-Karten stehen auch neutrale Gebäude, hier erobern wir einen **Geschützturm** (Mitte).



Weil der Feind mit **Hurricane-Senkrechtstärtern** anrückt, kontern wir mit Venom-Raketenfliegern.

C&C 4 Multiplayer

Dank **Klassenwahl** und **Rollenspiel-Elementen** machen die **Multiplayer-Gefechte** durchaus Spaß. Aber nicht sonderlich lange. Und nicht im **Koop-Modus**.

DVD
Multiplayer-Video

Als sich das Team von EA Los Angeles erstmals zusammensetzte, um zu diskutieren, wie man das 15 Jahre alte **Command & Conquer**-Prinzip modernisieren könnte, müssen ganz oben auf der Ideensammel-Tafel drei Worte geprangt haben: Multiplayer, Multiplayer, Multiplayer. Die generalüberholte Mechanik von **C&C 4: Tiberian Twilight** ist komplett auf flotte Mehrspieler-Gefechte zugeschnitten: Das Spieltempo wurde erhöht, die Rollenspiel-Elemente sollen für Langzeitmotivation sorgen, das Klassensystem ermöglicht spaßiges Teamwork. Das hat Sinn, schließlich steigert ein guter Multiplayer-Modus die Lebensdauer eines Echtzeit-Titels – siehe **Starcraft**, das immer noch in Ligen gespielt wird. Die **C&C**-Modernisierung ist jedoch nur teilweise gelungen. Denn die Online-Schlachten von **Tiberian Twilight** unterhalten anfangs zwar prächtig, auf Dauer geht ihnen aber die Puste aus.

Internet-Zwang

Online-Schlachten? Richtig, die Gefechte laufen ausschließlich über das Internet, ein Netzwerk-Modus fehlt. Weil Sie sich zum Spielbeginn eh zwingend beim Online-Dienst von Electronic Arts anmelden müssen, haben die Entwickler auf die LAN-Variante verzichtet. Selbst auf einer Netzwerk-Party müssen Sie den Umweg über einen EA-Server in Kauf nehmen, was bei langsameren Verbindungen zu nervigen Lags führen kann. Der Online-Zwang hat aber auch Vorteile, zumindest beim Bedienkomfort. Wie **Starcraft 2** zeigt Ihnen auch **C&C 4** gleich im (hässlichen) Hauptmenü an, ob Ihre Freunde online sind. So können Sie direkt chatten, Teams bilden und sich zu Partien verabreden. Anders als im neuen Battlenet dürfen Sie jedoch nicht mit Spielern sprechen, die gerade ein Match bestreiten. Der Serverbrowser wiederum entpuppt sich als träge und zeigt gern bereits

So entstand der Multiplayer-Test

Zum Test lag uns die Verkaufsfassung von **C&C 4** vor, mit der wir jedoch nur den Koop-Modus unter die Lupe nehmen konnten. Die Domination-Partien haben wir – mit Erlaubnis von Electronic Arts – in der finalen Version der Mehrspieler-Beta getestet, deren letzter Stand sich bis zum Verkaufsstart nicht mehr geändert hat.

laufende Matches als noch offen an, nur um dann »Die Partie ist nicht verfügbar« zu vermelden, sobald Sie mitspielen wollen.

Team-Eroberung

Wenn Sie es schaffen, in eine Partie einzusteigen – oder eine eigene erstellen –, versetzt Sie **C&C 4** auf eine von zwölf gleich großen Karten. Der einzige Spielmodus heißt »Domination«. Ähnlich wie in **Dawn of War 2** ringen Sie darin um fünf Kontrollpunkte. Je mehr Sie halten, desto schneller sammeln Sie Punkte; wer 2.500 Zähler angehäuft hat, gewinnt. Dabei kämpft stets GDI gegen Nod, gemischte Teams gibt es nicht.

»Teams« ist schon das richtige Stichwort. Denn Sie können zwar auch eins gegen eins spielen, doch darauf sind die riesigen Karten nicht ausgelegt. Spaß macht **C&C 4** erst ab drei Spielern pro Seite, am meisten unterhalten Großschlachten zwischen fünfköpfigen Mannschaften. Darin kommt's auf Tempo an; wer zu lange am Startpunkt hockt, schenkt dem Feind wertvolle Punkte. Außerdem wogen die dynamischen Partien ständig hin und her, der stete Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung lässt Ihnen keine Atempause. Allein sollten Sie allerdings niemals losziehen, in den Online-Gefechten ist Teamwork gefragt.

Klassensetze

Beim Zusammenspiel mit Teamkollegen kommt das ausgefeilte Klassensystem zum Tragen. Wie in den Solo-Missionen entscheidet sich jeder Spieler zum Partiebegriff, ob er als Angreifer, Verteidiger oder Unterstützer antreten möchte. Offensive Spieler attackieren dann feindliche Kontrollzonen, während defensive die eroberten Punkte verteidigen. Unterstützer helfen mit ihren Fliegern und Spezialwaffen dort aus, wo gerade Not am Mann ist. Wer seinen Crawler verliert, darf beliebig oft neu beginnen, auf Wunsch

Michael und Daniel haben ihre mobilen Stützpunkte bei einem eroberten **Kontrollpunkt** (Mitte rechts) entpakt und verteidigen ihn gegen einen feindlichen GDI-Crawler.





Ingenieure (links) sind übermächtige Heiler.



Der Serverbrowser von C&C 4 reagiert oft sehr träge.



Michael und Daniel kämpfen im Koop-Modus. Die Symbole über den Einheiten zeigen, dass Michael mit einer Spezialwaffe ihre Feuerrate erhöht hat.

mit einer anderen Klasse. Das kostet allerdings Zeit, schließlich müssen Sie mit der mobilen Basis erst mal aus der Startzone zurück an die Front rumpeln.

Wie in der Kampagne bringen erledigte Feinde Erfahrung, bei Levelaufstiegen schalten Sie für alle Klassen Ihrer Fraktion neue Einheiten und Upgrades frei. Das motiviert, aber nur rund zwei Wochen lang. Spätestens dann haben Sie sowohl mit Nod als auch mit der GDI die Maximalstufe 20 erreicht, zumal C&C 4 Ihre Kampagnenerfolge mit einrechnet.

Löblich ist dafür, dass ranghohe Spieler (mit Ausnahme ihres bewaffneten Crawlers) keine eindeutigen Vorteile gegenüber niedrigstufigen Rivalen haben. Erfahrene C&C-Generäle rekrutieren zwar mächtigere Einheiten, die jedoch auch das Bevölkerungslimit stärker belasten. Ergo sind ihre Armeen kleiner. Zudem haben auch Highend-Truppen Schachpunkte, zum Beispiel sieht ein Mammut-Koloss der GDI kein Licht gegen ein Rudel laserbewehrter Skorpion-Tanks.

Langzeit-Seicht

So kommt es in den Multiplayer-Schlachten darauf an, die Feindeheere mit den richtigen Einheiten zu kontern: Wenn ein Rivale etwa mit Fliegern anrückt, schlagen Sie mit Raketenwerfern zurück. Allerdings sind auch im Online-Modus die Heiler zu mächtig. Wer sich ausschließlich darauf konzentriert, massenhaft Ingenieure und Drohnen zu produzieren (im Strategen-Slang: zu »spammen«), repariert die Armee seines Verbündeten schneller, als der Feind »Verflucht, wie soll ich die nur kaputt kriegen!?!« stöhnen kann.

Außerdem verhindern das hohe Spieltempo und die kostenlose Nachschub-Produktion, dass sich die Spezialfähigkeiten der Einheiten sinnvoll einsetzen lassen. In der Zeit, in der Sie mit einem Basilisken-Flieger von Nod einen GDI-Panzer lähmen können, hat der Feind schon längst zwei neue Vehikel gebaut. Das verringert den taktischen Anspruch. Nach rund 20 Stunden verlieren die flotten Gefechte deshalb deutlich an Faszination.

Für zwischendurch eignet sich der Domination-Modus jedoch bestens, zumal Partien selten länger als 40 Minuten dauern.

Gemeinsam gähnen

Neben Kontrollpunkt-Gefechten können Sie im Mehrspieler-Modus auch die beiden Kampagnen bestreiten, **Tiberian Twilight** bietet nämlich eine Koop-Option für zwei Spieler. Allerdings übernimmt C&C 4 nicht das Erfolgsrezept des indirekten Vorgängers C&C: Alarmstufe Rot 3. Dessen Missionen waren von vornherein auf zwei Teilnehmer ausgelegt; selbst im Solo-Feldzug fochten Sie stets gemeinsam mit einem KI-Verbündeten, der eigene Aufgaben lösen musste. Ihr menschlicher Mitstreiter übernahm dann die Rolle des Computerkumpels.

In **Tiberian Twilight** kämpfen Sie sich hingegen durch ganz nor-

male Einzelspieler-Missionen, nur eben zu zweit. Der Schwierigkeitsgrad passt sich jedoch nicht an, es erwarten Sie weder mehr noch zähere Feinde. Daher sind die Koop-Gefechte selbst auf der höchsten der drei Anspruchsstufen viel zu einfach. Sogar die Abschlussmissionen der Kampagnen gewannen wir problemlos.

Hier verschenkt C&C 4 eine große Spielspaß-Chance, denn im Grunde würde sich das Klassensystem ideal für packende Teamwork-Gefechte eignen. Zum Beispiel, wenn ein defensiver Spieler eine Stellung verteidigt, während ihm der andere als Unterstützer mit Fliegern unter die Arme greift. Aufgrund des schnarhigen Anspruchs ist Teamwork jedoch unnötig. Da hätten sich die Entwickler bei ihren Ideensammel-Sitzungen mal mehr Gedanken machen sollen. **GR**

Der Spiel gewordene Burger

Michael Graf: Auch im Mehrspieler-Modus bietet Command & Conquer 4 Fastfood-Strategie: schnell rein, schnell kämpfen, schnell wieder raus. Auf Dauer fehlt aber der Nährwert, der Anspruch. Dabei haben Company of Heroes und Dawn of War 2 schon bewiesen, dass sich hohes Tempo und Taktiktiefe nicht automatisch ausschließen müssen. Sei's drum, die Domination-Schlachten gefallen mir trotzdem, weil sie sich so herrlich hektisch spielen. Fürs Kontrollpunkt-Gemetzel in der Mittagspause eignet sich C&C 4 daher bestens, zumal diesmal auch die Einheitenbalance einigermaßen passt (abgesehen von den Heilern). Wie die Entwickler einen derart überflüssigen Koop-Modus stricken konnten, will mir aber nicht in den Kopf. In Alarmstufe Rot 3 haben sie's doch auch hinbekommen!



micha@gamstar.de

COMMAND & CONQUER 4: MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Domination (10), Koop (2) DEDICATED SERVER nein
 SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE EA Online

BEWERTUNG MULTIPLAYER-MODUS

GRAFIK	+ ansehnliche Effekte + flüssige Animationen - matschige Bodentexturen - vergleichsweise detailarme Einheiten	7 / 10
SOUND	+ dynamischer und ohrwurmiger Orchester-Soundtrack + wuchtige Surround-Kulisse + passende Einheiten-Kommentare	10 / 10
BALANCE	+ jede Einheit nützlich + sinnvolle Upgrades + übermächtige Heiler - anspruchloser Koop-Modus - Einheiten-Talente meist unwichtig	7 / 10
ATMOSPHERE	+ effektreiche Schlachten + Domination-Partien wogen hin und her + Koop-Partien nett inszeniert ... - ... aber eher langweilig	8 / 10
BEDIENUNG	+ Chat im Hauptmenü + Sprach-Chat - träger Serverbrowser - Kamera zoomt nicht weit heraus - fummelige Truppenknäuel	7 / 10
UMFANG	+ zwei Fraktionen + 17 Koop-Missionen + 12 Domination-Karten - nur zwei Spielmodi (Koop und Domination) - kein LAN-Modus	7 / 10
KARTENDESIGN	+ vielfältige Koop-Missionen + spannende Domination-Karten ... - ... aber nur für zehn Spieler - öde Koop-Aufgaben	7 / 10
TEAMWORK	+ Domination erfordert Zusammenspiel + Klassen ergänzen sich ordentliche KI als Füllgegnern - im Koop kein Teamwork nötig	8 / 10
EINHEITEN	+ sinnvolles Klassensystem + jeder Truppentyp hat Stärken und Schwächen + Einheiten steigen auf + Upgrades und Spezialtalente	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ ideal für zwischendurch + motivierende Levelaufstiege ... - ... aber nur bis Stufe 20 - abwechslungsarm - taktisch seicht	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut MULTIPLAYER 25 Stunden

FAZIT Flotte, aber auf Dauer zu anspruchlose Gefechte.



Warum C&C seine Fans verliert

Selten ist ein Spiel vorab mit so viel Skepsis beäugt und vorverurteilt worden wie **C&C 4**. Die Fans irritiert, wie Electronic Arts mit der Serie umspringt.

Von der Ankündigung eines Computerspiels bis zu dessen Erscheinen können viele Monate vergehen, mitunter sogar Jahre. In dieser Zwischenzeit entscheidet sich, welche Erwartungshaltung sich zu einem Spiel bildet, welche Stimmung die potenziellen Käufern haben. Im besten Fall natürlich große Vorfreude. Manchmal aber auch große Skepsis. So ein Fall ist **Command & Conquer 4**. Seit der Ankündigung des Echtzeit-Strategiespiels herrscht gerade bei den Serienveteranen Katerstimmung. Durch die Community-Foren und News-Kommentare kriecht seit Monaten schlechte Laune. »Ich denke, das könnte einer der größten Spieleflops dieses Jahr werden«, unkt ein User auf GameStar.de. »C&C 4 wird die Serie zu Grabe tragen«, schimpfen die Fans, verspotten den Titel als »Command & Casual« oder bescheiden trocken: »Und tschüss.«

Das alte C&C

»Die Erwartungen in der Community sind mittlerweile sehr gesunken«, beobachtet Eric Krause, Redakteur bei der offiziellen Community-Seite CnC Inside. Den Grund für die Skepsis vieler Serienkenner fasst ein Kommentator auf GameStar.de bündig zusammen: »Kein (richtiger) Basisbau. Keine (selten dummen) Ernter. Kein richtiges Command & Conquer.«

»C&C ist eine Strategiereihe, die an sich selbst gehobene Ansprüche stellt, was Atmosphäre, Story, Einheitendesign und Sound angeht«, definiert Eric Krause den Markenkern des C&C-Universums. Viele Fans verbinden mit der traditionsreichen Serie ein ganzes Bündel lieb gewonnener Eigenschaften: die leicht trashigen Filmschnipsel natürlich, aber vor allem den ausgefeilten Basisbau, ein solides Wirt-

schaftssystem, klar abgegrenzte Parteien und Kämpfe mit viel taktischem Mikromanagement. Das sind, einerseits, fast schon altmodische Tugenden der klassischen Echtzeit-Strategie, schließlich hat **Command & Conquer 1995** die Genre-Standards überhaupt erst definiert. Andererseits ist genau das das Problem. Denn Electronic Arts möchte die Marke C&C umfassend modernisieren.

Das neue C&C

Der vorletzte Serienteil, **Command & Conquer 3**, hat sich seit März 2007 allein in Deutschland mehr als 400.000 Mal verkauft, die Konsolenfassungen nicht eingerechnet. Der direkte Nachfolger, **C&C: Alarmstufe Rot 3**, kam seit Oktober 2008 nur auf die Hälfte dieser Stückzahl. Das starke Gefälle steht exemplarisch dafür, dass der Markt für PC-Strategiespiele schrumpft. »Das Genre ist ein wenig fad geworden«, sagte der C&C-Producer Jim Vessella im August 2009 in einem Interview. »Daher waren wir der Meinung, dass die Zeit reif ist, um es etwas zu verändern, das Genre für ein neues Publikum zu öffnen.« Dass C&C 4 einen anderen Schwerpunkt haben würde als die bisherigen Serienteile, hatte der Designer Samuel Brass schon bei der Ankündigung betont: »Command & Conquer 4 ist bei weitem das sozialste Echtzeit-Strategiespiel, das wir je produziert haben. Teamwork und Kooperation bilden das Herz unseres Multiplayer-Designs.« Dass dafür das Spielprinzip weitläufig umgeplügt werden musste, ist vielen Serienfans schwer zu vermitteln. Nils Neumann, der als Community Manager zu Electronic Arts' offiziellen Fanbetreuern gehört, bleibt trotzdem gelassen: »Vor C&C Generäle war die Stimmung ähnlich«, erinnert sich Neumann,

»auch hier wurde sehr viel Kritik geäußert. Wenn wir die Leute heute fragen, dann ist Generäle für viele eines der besten C&C-Spiele aller Zeiten.«

Das tote C&C?

Dabei berührt der Vergleich mit **C&C: Generäle** den eigentlichen Kern der Fan-Kritik. Denn viele Serienveteranen ärgern sich darüber, wie Electronic Arts mit der Marke umgeht. Auch **C&C: Generäle** hat die Reihe modernisiert (allerdings ohne die grundlegende Spielmechanik anzutasten), aber Electronic Arts eröffnete für dieses Experiment einen eigenen Nebenstrang des Universums. Nun findet die Operation am offenen Herzen der Serie statt, im Tiberium-Kosmos. Viele Community-Mitglieder sind frustriert darüber, dass ihnen **Command & Conquer 4** als »richtiges« C&C samt GDI und Nod, Trash-Filmchen und Weiterführung der Handlung verkauft wird, sie aber gleichzeitig eine komplett umgekrempelte Spielmechanik schlucken sollen. Für solche Experimente, so denken viele, hätte es doch auch ein neuer Ableger getan.

Zudem sorgen sich Freunde wie Kritiker des neuen C&C gemeinsam um ein Kernthema: Support. Seit Electronic Arts im November 2009 ankündigte, dass das

C&C-Team nach der Fertigstellung des vierten Serienteils aufgelöst wird, fragen sich die Spieler, wie ernst es EA mit der Pflege des Titels meint. Dabei erinnern sich leidgeplagte C&C-Veteranen, dass bislang noch jede Episode der Serie in Sachen Multiplayer-Balance anfangs kräftig knarzte.

Durchaus möglich also, dass Electronic Arts mit dem runderneuerten C&C auf die Nase fällt. Andererseits könnte dieser Schritt für die Spieleindustrie »eventuell wegweisend« sein, wie Eric Krause vermutet. »Wenn ein für Gelegenheitsspieler ausgelegtes Strategiespiel, wie C&C 4 es ist, Erfolg haben sollte, dann werden wir in diesem Marktsegment sicherlich sehr viel Bewegung erleben. Dann wäre C&C wie damals mit dem ersten Teil wieder ein Pionier.« **CS**

