

Renegade X: Black Dawn

C&C Renegade war bis heute der einzige Ego-Shooter im C&C-Universum. Black Dawn bringt uns in zeitgemäßem Gewand zurück auf die Tiberium-Felder.

Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Totem Arts** WO Gamestar.de/Quicklink/7729
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit dem **Mammut-Panzer** rollen wir ohne ernstzunehmende Gegenwehr durch die Feindeslinien.



Der bislang einzige Shooter im **C&C**-Universum, **C&C Renegade**, zog seine Faszination gar nicht so sehr aus seiner Spielmechanik. Cool war vor allem, den immerwährenden Kampf zwischen der fiesen Bruderschaft von Nod und der stets um den Weltfrieden bemühten GDI aus der Ego-Perspektive erleben zu können. Ein kleines Entwicklerteam hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Faszination mit zeitgemäßer Technik wieder hervorzurufen. Entstanden ist daraus **Renegade X: Black Dawn**. Was als **Unreal-Tournament**-Mod anging, hat sich zu einem eigenständigen Spiel entwickelt.

Die Ausgangssituation der Kampagne ist die gleiche wie schon in **C&C Renegade**: Der legendäre Tiberium-Forscher Dr. Möbius wird von der Bruderschaft von Nod gefan-

gen genommen. In einer geheimen Mission schlüpfen wir jetzt in die Rolle des tapferen GDI-Soldaten Havoc, den wir auch schon im großen Vorbild gesteuert haben. Zusammen mit jeder Menge KI-Unterstützung müssen wir zuerst den armen Wissenschaftler retten und dann, weil wir ja eh gerade dabei sind, auch noch die Nod-Basis in Schutt und Asche legen.

Für Havoc ist die Rettung von Forschern offenbar Alltagsarbeit. Er und seine beinhalten Kollegen haben immer einen flotten Spruch auf den Lippen oder ein besonders cooles Ass im Ärmel. Ein gegnerischer General in einem Wachturm wird zum Beispiel nicht einfach per Kugel erledigt, nein, das muss schon mit Stil gehen. Mit Stil bedeutet in diesem Fall: eine Granate scharf ma-

Die **Minigun** fällt uns nicht oft in die Hände. Wenn, dann sehen die dummen KI-Gegner erst recht kein Licht mehr.



chen, auf den Boden legen und das Gewehr zum Golfschläger umfunktionieren. Dieser »Wir sind zu cool für diese Welt«-Humor zieht sich durch das komplette Spiel.

Obwohl die Kampagne je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bloß zwei bis drei Stunden dauert, steckt in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung, als man es einem solchen Projekt zutrauen würde. Wir stürmen einen Strand, fahren Panzer und verteidigen wichtige Artillerie-Einheiten. Ein gehöriges Atmosphäre-Plus für Fans: Einheiten, bestimmte Gebäude und Waffen sind originalgetreu aus der **C&C**-Serie übernommen. So erlebt man wie schon im Original-**Renegade** einige »Das kenne ich doch!«-Momente.

Unser Waffenarsenal erstreckt sich von einfachen Sturmgewehren über das obligatorische Scharfschützengewehr, Flammen- und Raketenwerfer bis hin zur Minigun – für jeden Spielertyp ist etwas dabei.

Leider ist nicht alles super in **Black Dawn**. Kleinere Bugs stören den Spielfluss. So verschwindet etwa manchmal das HUD. Und ohne lässt sich **Renegade** einfach nicht ordentlich spielen – da hilft nur ein Neustart. Nicht durch einen Neustart lösen lässt sich die, vorsichtig ausgedrückt, eher zweckmäßige Gegner-KI. Die Burschen treffen nichts! Wir können mit unserem Panzer mitten in den Feindeshorden rumballern oder als Fußsoldat genau in der Schusslinie stehen, unsere Lebensenergie sinkt nur langsam. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schießen die Schergen noch zu ungenau – dafür tut es dann umso mehr weh. **mw**

Für Command & Conquer-Fans

Malte Witt
Redaktion
Redaktion@gamestar.de

Man muss den Entwicklern Respekt zollen. Ein Mod-Projekt über Jahre am Laufen zu halten, ist eine große Leistung. Black Dawn ist auch eine gute Kampagne geworden, vor allem für C&C-Fans. Mein schönster Moment: den Mammut-Panzer zu fahren! Die kleinen, aber nervigen Bugs und die lächerliche KI haben mir zwar das eine oder andere Mal den Spaß verdorben. Ausprobieren sollte Renegade X: Black Dawn trotzdem jeder – und sei es nur, um die Entwickler für ihr Durchhaltevermögen zu belohnen.