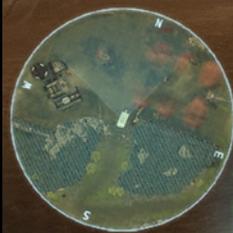


Der **Obelisk** von NOD verarbeitet unseren Panzer zu Altmetall. Ohne vorher das Kraftwerk zu zerstören, kommen wir hier nicht weiter.



# Renegade X

Renegade geriet schnell in Vergessenheit. Doch ein hervorragendes Fan-Remake macht deutlich, wie viel Potenzial im C&C-Shooter von 2002 steckte. Von Johannes Rohe

**Freeware**

WAS **Freeware** WER **Totem Arts** WANN **26.2.2014** Wo **www.renegade-x.com** GELD **kostenlos**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf Heft-DVD: Test-Video

**E**chtzeitstrategiespiele sind so schön sauber. Ohne uns die Hände schmutzig zu machen, schweben wir als allmächtiger Heerführer über unseren Truppen. Ein einfacher Fingerzeig, und Flugzeuge, Panzer und Infanterie stürzen sich ohne zu zögern auf unsere Feinde. Und während Jets vom Himmel fallen, Fahrzeuge in Flammen aufgehen und Soldaten von Maschinengewehrsalven zerfetzt werden, heben wir schon an anderer Stelle die Truppen für den nächsten Ansturm aus.

Im Jahr 2002 versuchten die **Command & Conquer**-Entwickler von Westwood die Intensität dieser Gefechte in einem 3D-Shooter erlebbar zu machen. In **Command & Conquer: Renegade** spielten wir dabei also nicht den großen Strategen, sondern erleben die erbitterten Kämpfe zwischen den Anhängern der Bruderschaft von NOD und der Globalen Defensiv Initiative (GDI) aus der Perspektive des Elitesoldaten Nick »Havok« Parker. Ballerei statt Basisbau also.

Im Gegensatz zum Singleplayer-Modus von **Renegade**, der wegen seiner dummen KI und der angestaubten Technik schon damals nicht unbedingt überzeugen konnte, ist vielen Spielern der Multiplayer-Modus bis heute in Erinnerung geblieben. Grund

dafür ist die spannende Prämisse: Beide Teams besitzen eine Basis, in der Spieler Waffen und Ausrüstung kaufen können, um damit die feindlichen Gebäude plattzumachen. Sogar Panzer und Artillerie konnte man selber steuern. Und all das ein halbes Jahr

Dieser Sammler erntet fleißig **Tiberium**. Für Infanteristen sind die grünen Kristalle übrigens extrem schädlich.





Beim Original noch revolutionär, heute durch Battlefield als Standard etabliert: spielergesteuerte **Panzer**.

vor **Battlefield 1942** – was heute quasi Standard ist, war damals geradezu revolutionär.

Doch Geschichte wird bekanntlich von den Siegern geschrieben, heute ist **Battlefield** weltbekannt und **Renegade** tot. Denkste! Einige Hardcore-Fans haben 2006 das Studio Totem Arts gegründet und arbeiten seitdem an einem Remake des **C&C**-Shooters.

Was unter dem Namen **Renegade X** als Mod für **Unreal-Tournament 3** begann, ist inzwischen dank des Unreal-Development Kit ein selbstständiges Spiel. 2012 haben die Entwickler bereits eine Einzelspieler-Demo veröffentlicht, zwei Jahre später folgt jetzt die offene Beta-Version des Mehrspieler-Modus. Und das Beste daran: **Renegade X** ist und bleibt vollkommen kostenlos.

## Langsamer als ein totes Opposum

Die Multiplayer-Beta übernimmt den »Command & Conquer«-Modus des alten **Renegade** nahezu eins zu eins. Zwei Teams versuchen also wieder, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen oder am Ende des Zeitlimits durch Abschüsse und zerstörte Gebäude die meisten Punkte auf dem Konto anzusammeln. Statt 16 geben sich aber bis zu 64 Spieler gegenseitig auf die Mütze. Wer sich erstmal mit der Spielmechanik vertraut machen will, darf auch mit

Bots üben. In jedem Stützpunkt stehen vier wichtige Gebäude. Die Kaserne der GDI und die Hand von NOD geben uns Zugriff auf bessere Waffen und Ausrüstung. Aus der Waffenfabrik oder vom Flugfeld erhalten wir Fahrzeuge. Das Kraftwerk versorgt unsere automatischen Verteidigungsanlagen mit Saft. Fliegt es in die Luft, zahlen wir außerdem für Panzer und Schießprügel zu-

künftig den doppelten Preis. Schließlich gibt es noch die Tiberiumraffinerie mit ihren berühmt-berüchtigten Sammlern. Die versorgt uns mit einem steten Strom an Credits, der Währung in **Renegade X**. Schafft es eine der KI-gesteuerten Erntemaschinen mit einer Ladung Tiberium zurück in die Basis, gibt's außerdem einen fetten Bonus. Das Problem: Die Dinger sind langsamer als ein totes Opposum und genau so strohdoof wie in der Strategie-Vorlage. Ob gerade zehn Feindpanzer neben ihnen im Tiberium lümmeln, interessiert sie herzlich wenig. Stur sind sie auch noch und drängeln sich gerne mal durch einen Verteidigungsgürtel aus verbündeten Fahrzeugen. Na danke!

Zusätzlich zu seinem Einkommen aus der Raffinerie kann jeder Spieler durch Abschüsse und Teamaktionen, wie das Reparieren verbündeter Gebäude und Fahrzeuge, noch



An diesen **Terminals**, die wir in jedem Gebäude finden, kaufen wir uns neue **Ausrüstung** und **Fahrzeuge**.

## Die Gebäude

### Wachturm



Der schlagkräftige Wachturm **schützt unsere Basis** vor ungebeten Gästen ...

### Kraftwerk



... aber das tut er auch nur, solange das Kraftwerk ihn mit **Strom** versorgt.

### Raffinerie



Das geerntete Tiberium landet nach seiner Verarbeitung als **Credits** in der Raffinerie.

### Hand von Nod



Die Hand von NOD ist das Pendant zu GDI Kaserne. Hier gibt's neue **Ausrüstung**.

### Waffenfabrik



Bestellte **Fahrzeuge** rollen einige Sekunden später einsatzbereit aus der Waffenfabrik.



**Havok**, der Held aus C&C: Renegade, ist eine der Spezialeinheiten, die wir übernehmen können. Unsere aktuell verfügbaren Credits sehen wir unten rechts.

weitere Beute machen. Von unserem Ersparfen kaufen wir uns an Terminals bessere Ausrüstung und Waffen. Dazu zählen Flammen-, Granat- und Raketenwerfer, Schrotflinten und Reparaturstrahler, aber auch Laser und Tiberium-Knarren. Oder wir übernehmen einen der Charaktere aus der Einzelspieler-Kampagne von **Renegade**, die besonders schlagkräftige Wummen im Gepäck haben. Alle Ballermänner (mit Ausnahme von Havoks Scharfschützengewehr) haben aber

eins gemeinsam: Sie richten nur sehr wenig Schaden an. Nach einem Kopfschuss schauen sich unsere Feinde also nicht die Bodentexturen aus der Nähe an, sondern erfreuen sich weiterhin blühender Gesundheit. Um das zu kompensieren, haben die Waffen extragroße Magazine und kaum einen spürbaren Rückstoß – und wir fühlen uns, als hätten wir statt eines Sturmgewehrs eine Wasserpistole in der Hand.

Ja, das Spielgefühl ist das gleiche wie in **Command & Conquer: Renegade**, aber hier hätten die Entwickler doch weniger durch die Nostalgiebrille schauen und sich stattdessen an modernen Shootern orientieren sollen. Dass wir keine Kartenübersicht einblenden können und während einer Partie weder die Grafik- und Soundoptionen noch unsere Steuerung ändern dürfen, erinnert ebenfalls an Spiele von vor-, vor-, vorgestern. Zum Glück sind wir aber nicht dazu verdammt, uns tagein tagaus als schwäch-

licher Fußsoldat zu verdingen, denn an den Terminals können wir auch Fahrzeuge bestellen. Serientypisch baut die GDI dabei voll auf zentimeterdicke Panzerung und Durchschlagskraft. Der Mammutpanzer als stahlgewordene Inkarnation dieses Prinzips teilt mit seiner Zwillingsskanone und den Lenkraketen mindestens so viel aus,

wie er einstecken kann. Dafür hängen dem schleichenden Riesen aber selbst Tiberiumssammler lichterloh an der hinteren Stoßstange. NOD

hält mit Heimlichtuerei und fiesen Waffen dagegen. Der Tarnpanzer bleibt so lange verborgen, bis er seine Raketensalven auf ahnungslose Feinde abfeuert. Der Feuerstrahl des Flammenpanzers ist hingegen über die halbe Karte zu sehen. Viel näher sollten Infanteristen das Biest auch nicht an sich heran lassen.

Das beste Gegenmittel gegen die schlagkräftigen Brummis sind Lufteinheiten. Während NOD ganz klassische Apache Kampfhelikopter ins Feld führt, hält die Gegenseite mit den Orcas dagegen. Trotz aller Unterschiede in der Ausrüstung halten sich die Stärken und Schwächen beider Teams aber die Waage. Das arg simple Layout einiger der sieben abwechslungsreichen Karten bietet schleichfreudigen NOD-Spielern aber zu wenig Spielraum. Hier sollte Totem Arts nachbessern, auch wenn das bedeutet, vom Aufbau der klassischen Karten abzuweichen. Um feindliche Gebäude zu plätten,

benutzen wir am besten die Superwaffen: den Atomangriff von NOD und die Ionenkanone der GDI. Dazu platzieren wir einen kleinen Sender in der Nähe des Bauwerks, und schon beginnt ein für alle Spieler hörbarer Countdown, die Zeit bis zum Einschlag herunterzuzählen. In dieser Phase sollten wir den Sender vor Feinden beschützen, damit sie ihn nicht mit Reparaturstrahlern entschärfen. Danach nur noch zurücklehnen und aus sicherer Entfernung zusehen, wie das Gebäude zerbröselst – oder zumindest eine paar Risse bekommt. Echte Zerstörungorgien wie **Battlefield 4** brennt **Renegade X** leider nicht ab. Andere Methoden die feindlichen Häuschen zu planieren, sind das Anbringen von C4 am Hauptterminal (dort verursacht es besonders viel Schaden) oder das Draufholzen mit allem, was die Waffenkammer so hergibt.

Das spielerische Grundgerüst von **Renegade X** macht also trotz Beta-Status schon richtig viel Spaß. Technik und Bedienung werfen uns aber noch Knüppel zwischen die Beine. Besonders nervig: Der integrierte Serverbrowser schweigt sich beharrlich über unseren Ping und die Anzahl der Bots auf dem Server aus. Selbst mit vernünftiger Latenzzeit stören aber Lags das Spielgeschehen. Und das, obwohl die meisten Server die Anzahl der Fahrzeuge genau aus diesem Grund schon stark begrenzen. Die Lags machen die ohnehin schon etwas hakelige Fahrzeugsteuerung noch komplizierter. Dafür überzeugt die Grafik. Die Maps und Gebäude könnten zwar etwas mehr Details vertragen, aber zum einen entspricht der Look dem des Originals und zum anderen: Kost ja nix! Shooter-Fans, die auch auf tolle Fahrzeugschlachten stehen, sollten **Renegade X** also auf jeden Fall ausprobieren. [JO](#)

## Wasserpistole statt Sturmgewehr

## Das Unreal Development Kit

Der Entwickler Epic (unter anderem für **Unreal** und **Unreal Tournament** verantwortlich) veröffentlichte im Jahr 2009 das Unreal Development Kit (UDK). Mit diesem umfangreichen Set an Programmierwerkzeugen können Entwickler Spiele auf Basis der Unreal Engine 3 erstellen.

Das Besondere daran: Solange das Produkt nicht gewerblich vertrieben wird, verlangt Epic keinerlei Lizenzgebühren. Das UDK hat neben **Renegade X** unter anderem auch die Entwicklung der Spiele **Antichamber**, **Hawken** und **Chivalry: Medieval Warfare** ermöglicht.



### (K)ein gutes Gefühl

Johannes Rohe  
Trainee  
johannes@gamestar.de

Totem Arts fängt mit dem Remake tatsächlich das alte Renegade-Feeling ein – und zwar im Positiven wie im Negativen. Der »Command & Conquer«-Modus spielt sich einzigartig, weil ich Fahrzeuge und Ausrüstung nicht sinnlos an der Front verheizen kann. Außerdem muss ich immer ein Auge auf die Basis haben, um Infiltrationsversuche zu vereiteln. Denn wer seine Waffenfabrik verliert, kann das Match im Grunde schon abhaken. Mit dem eigentlichen Spielgefühl, besonders als Infanterist, werde ich aber nicht richtig warm. Bedienungsmacken wie die fehlende Möglichkeit, eine Übersichtskarte der gesamten Map einzublenden, sind ebenfalls keine Tugenden, die man bloß aus Nostalgiegründen übernehmen sollte. Dennoch muss ich die Hobbyentwickler für **Renegade X** tatsächlich loben, denn was sie mit ihren begrenzten Ressourcen auf die Beine gestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Und nachdem das Spiel völlig kostenlos ist, kann sich jeder davon selbst ein Bild machen. Also los, downloaden!