

Command & Conquer

Der Tiberiumkonflikt

5

Florian Eichelberger

Allgemeines:

Command&Conquer (später nur noch CC genannt) ist meiner Meinung nach eines der besten Strategiespiele, die es gibt. Es handelt in der Welt des 21. Jahrhunderts. Die Menschheit ist in zwei Lager gespalten:

- Die **Bruderschaft von Nod** unter ihrem charismatischen Anführer *Kane*. In diesem Spiel verkörpert sie die Bösen.
- Die **Globale Defensiv Initiative (GDI)**. Sie steht unter dem Kommando von *General Sheppard*. Sie verkörpert das Gute in diesem Spiel.

Der Grund des Konfliktes ist Tiberium, eine Pflanze, die durch einen Meteoriteneinschlag auf die Erde kam und überall zu wuchern begann. Diese Pflanze kann von speziellen Sammlern aufgelesen und dann in einer Tiberium-Raffinerie weiterverarbeitet werden. Ein weiterer Taktik-aspekt ist der, daß Tiberium für Soldaten von GDI und Nod gleichermaßen gefährlich ist, was weitere Aktionen erlaubt. Als Beispiel, das unter CC-Spielern beliebt ist, „Wer rennt zuerst ins Tiberiumfeld“. Ein Wort möchte ich vorwegnehmen: ich werde das Spiel nur indirekt mit Prozentangaben benoten, da sich das Spielgefühl nicht rational darstellen läßt, wie es manche andere Autoren versuchen (nach dem Motto „Oft kopiert und nie erreicht“).

Grafik:

CC hat eine unglaubliche Detailvielfalt und eine Fülle von verschiedenen Einheiten.

Dem Spieler steht vom etwa 8 Bots zur Verfügung: vom einfachen Infanteriebot bis zum stark gepanzerten Commandobot. Dazwischen liegen noch ca. 6 Mittelbots (Flammenwerfer, Raketenwerfer).

An Fahrzeugen hat man praktisch alles, vom einfachen M1A1 Panzer bis zum Mammut-Riesenpanzer zur Verfügung. Dazu muß man sagen, daß nicht jeder (GDI, Nod) alles bauen kann. Ein Beispiel dafür: der Mammut-Riesenpanzer kann nur von GDI, der Tarnpanzer nur von Nod gebaut werden. Bemerkenswert ist auch die Namengebung. Auch hierzu einige Beispiele:

- Hammer der Gnade (Panzer)
- Schwingen des Lebens (Helikopter).
- Flamme der Läuterung (Flammenwerferbot)
- Stahlhagel (Panzer)

Zu jeder Einheit gibt es ein mehr oder weniger passendes Gegenstück. So ist Fairneß fast immer gewährleistet.

Die Gebäudevielfalt ist auch beeindruckend. Es gibt von der Kaserne über Waffenfabriken und Tiberiumraffinerien samt Sammler bis hin zur Radar- bzw. Kommunikationszentrale fast alles, was sich der Feldherr wünscht. Zwei Sonderwaffen stehen nur im letzten Level zur Verfügung und heben den Spielspaß meiner Meinung nach erheblich, obwohl der Vorteil eindeutig bei Nod liegt. Es stehen zur Verfügung: GDI: Ionenwerfer, Nod: Atomschlag.

Beide Parteien haben spezielle Hauptgebäude, die es zu schützen gilt.

Die Grafik ist durchwegs in 256 Farben VGA, wird aber bald in SVGA erscheinen.

In der Grafikalette sind auch natürliche Gegebenheiten wie Flüsse und Berge berücksichtigt.

Sound/Animation:

Es gibt in diesem Spiel eine relativ gute und gut verständliche Sprachausgabe, besonders vor jedem Auftrag. Weiters wird nach jedem erfolgreichen Auftrag eine der unzähligen, gerenderten Animationen gespielt und am Anfang jedes Levels darf man sich das Missionsziel als Video ansehen. In diesen Videos kommt natürlich auch Musik vor.

Die Videos (60 min gesamt) können beliebig wiederholt und mit Untertiteln versehen werden.

Bugs:

Der einzige Bug, den ich fand, war der Fehler „Überlauf bei Division“ bei manchen Rechnern. Danach steht der PC. In diesem Falle muß man die Dateien händisch kopieren und sich von einem Freund die INI-Datei holen und modifizieren.

Sonst ist das Spiel fast nicht zum Abstürzen zu bringen und ist sehr robust.

Spielspaß:

Das Spiel hat mich an einem Sonntag 8(!!) Stunden an den Bildschirm gefesselt. Die Missionen sind ausgewogen und es gibt bereits eine Zusatz-CD mit weiteren 30 Levels, die ca. doppelt so schwer sind wie das „Grundspiel“. Da es keine Cheats gibt und Veränderungen im Programm sofort und unnachgiebig zurückgewiesen werden, ist man nicht versucht - wie z.B. bei dem Klassiker „Doom“ - die Cheats zu verwenden. Mir ist bisher nur ein brauchbarer Editor bekannt.

Sonstiges:

Das Spiel ist über Netzwerk (IPX) und Modem spielbar, wobei das Spiel selbst schlechteste Leitungen akzeptiert und Fehler korrigiert. Wenn eine Leitung „abreißt“, versucht das Programm sie selbst wieder herzustellen.

Levelvielfalt:

Die Levels sind sehr unterschiedlich gestaltet und haben alle verschiedenen Primärziele (z.B. Zerstörung aller Nod-Einheiten).

Technische Daten/Aspekte:

Das Spiel läßt sich fast gleich schnell unter Windows wie unter DOS spielen, nur sollte man unter Windows alle anderen Applikationen schließen.

Das Spiel benötigt (darunter geht es nicht!) 486-33, 8 Mb RAM, 573.440 Byte konventionellen Speicher Für Mehrspielermodus: 486-66.

Sound: Es werden unterstützt: Alle 100 % kompatiblen Soundblaster-Clones, Sb16, Awe 32 Gravis Ultrasound und viele mehr.

Bildschirm: Farbmonitor 256 Farben (VGA oder MCGA).

CD-ROM: Doublespeed mit mind. 300 kb/s.

DOS/Windows: Benötigt DOS 5.0 oder neuer oder Windows 3.1 oder Win 95.

Festplatte: Das Spiel benötigt 30 Mb auf der Festplatte (bei z.B. Stacker 69 Mb auf der Festplatte.)

Schlußbemerkung:

Jeder, der ein abwechslungsreiches Strategiespiel sucht, wird begeistert sein, und auch Genreneulinge werden ihren Spaß haben. Wer allerdings nur seichtes Abballern sucht, wäre mit anderen Spielen besser beraten. □