

Command & Conquer Remastered

C&C: KEINE KOMPROMISSE

Genre: **Echtzeistategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Petroglyph** Termin: **5.6.2020**

Der Tiberiumkonflikt und Alarmstufe Rot sehen klasse aus und spielen sich noch genauso wie früher. Aber das Remaster bringt auch Neuerungen – vor allem für deutsche Spieler. Von Peter Bathge

Command & Conquer Remastered ist nun schon der dritte RTS-Kracher, der innerhalb weniger Monate eine Neuauflage mit 4K-Grafik für moderne PCs und Betriebssysteme wie Windows 10 erhält. Für unsere Preview konnten wir die C&C Remastered Collection (so der offizielle Titel) als einzige Redaktion in Deutschland vorab sehen und ein Interview mit den Entwicklern führen. Die wichtigste Erkenntnis dabei: Command & Conquer Remastered Collection sieht neu aus, fühlt sich aber alt an. Und das ist gut so!

Das umfangreichste C&C aller Zeiten

Egal ob ihr es 2020 zum ersten Mal spielt oder als Serienkenner: So viel Command & Conquer für so wenig Geld (ca. 20 Euro) gab es nie zuvor! Im Remaster stecken nämlich nicht nur die zwei Originalspiele Der Tiberiumkonflikt (Tiberian Dawn) und Alarmstufe Rot (Red Alert, in Deutschland Command & Conquer 2), sondern auch insgesamt drei Addons: Der Ausnahmezustand (The Covert

Operation), Gegenangriff (Counterstrike) und Vergeltungsschlag (The Aftermath).

Und dann kommen auch noch für PC-Spieler neue Missionen aus den Konsolenversionen für Nintendo 64 und die erste PlayStation dazu. Die Bonus-Kampagnen mit Einsätzen gegen Dinos und Ameisen sind natürlich auch dabei. Ach ja: Und Custom-Missionen oder Skirmish-Maps, die mit dem neuen Szenario-Editor erstellt werden, haben ebenfalls einen eigenen Reiter im Auswahlménü. Das macht insgesamt über 250 Einsätze, zusammengehalten von mehreren Kampagnen. »Wir verstecken nichts hinter Mikrotransaktionen, all diese Inhalte gibt es zu einem unglaublich erschwinglichen Festpreis«, verspricht Lead Producer Jim Vessella.

Am Spielprinzip ändert sich logischerweise nichts: In einer Mischung aus Kommando-Einsätzen mit wenigen oder gar einer einzigen Einheit und klassischen Basisbaumissionen erfüllt ihr Ziele wie die Zerstörung feindlicher Flakstellungen. Meistens geht es aber darum, ein Lager zu bauen, Tiberium oder Erz zu ernten und eine Armee aus Tarn- oder Mammutpanzern, Orca-Helikoptern und Bazooka-Soldaten zusammenstellen, mit der ihr die gegnerische Basis plattmacht. Zwischen den Einsätzen gibt's kultig-trashige Zwischensequenzen mit einem Mix aus echten Schauspielern und gerenderten Szenen, die die Story vorantreiben.

Neue Grafik: Mit einem Knopf zurück

Für Entwickler Petroglyph (Conan Unconquered, Grey Goo) ist es wichtig, dass jeder Spieler C&C Remastered so erleben kann, wie er möchte. Zum Beispiel mit neuer 4K-Grafik, nachgebauten HD-Animationen und erweiterten Partikeleffekten, oder eben ohne. Und ihr dürft jederzeit zwischen den beiden Looks hin und her wechseln, das geschieht mit einer einzigen Taste ohne jede Ladezeit. »Am Anfang dachten wir darüber nach, ein echtes Remake mit der Engine von Petroglyph zu machen«, vertraut uns Jim Vessella nach der Präsentation von C&C Remastered im Interview an. »Die Community war gespalten, aber die meisten wollten lieber ein Remaster. Und dann fanden wir den originalen Source-Code, der es uns ermöglichte, diesen Wechsel der Grafik einzubauen. Das hielten wir für ein tolles Feature.«

Tatsächlich sieht C&C Remastered für ein 25 Jahre altes Spiel stark aus, wenn auch stets ein bisschen altmodisch: Die schicken neuen Explosionen liegen weiterhin wie als Bitmap über Gebäuden und Einheiten, Panzergeschosse und Raketen verhalten sich genauso wie in den Originalen, fliegen also vergleichsweise langsam ins Ziel. Dafür ist die Brandung schöner, was besonders bei den mit viel Wasser gesegneten Alarmstufe-Rot-Maps auffällt. Die über 600 Animations-Frames pro Einheit wurden ebenso neu ge-

macht wie die Modelle selbst. Toll: Selbst die weiße und rote Schraffur beim Gebäudebau und die detailverliebten Bauanimationen wurden eins zu eins übernommen, sind nur schärfer und hübscher als früher. Dabei geholfen haben die in Malaysia ansässigen Grafik-Experten von Lemon Sky Studios. Das ist ein Dienstleister mit über 300 Mitarbeitern, der zuletzt den Entwicklern von Final Fantasy 7 Remake zugearbeitet hat – und Blizzard bei Warcraft 3: Reforged half.

Die Arbeit an jeder Einheit und jedem ikonischen Gebäude (Hand von Nod, Bauhof, Satelliten-Uplink) dauerte teils Monate, oft wurden Konzeptzeichnungen und Fortschritte mit der Community geteilt und abgenickt. Dazu haben Petroglyph und Publisher Electronic Arts eine Gruppe von bekannten Moddern, Streamern und Spielern kontaktiert, die noch heute C&C im Multiplayer-Modus auf selbst betriebenen Servern spielen.

Die wichtige Community

Das sogenannte Community Council stand seit der Ankündigung Ende 2018 in ständigem Austausch mit den Entwicklern, vor allem über die Chat-Plattform Discord. Im Frühjahr 2020 gingen dann Steam-Keys an die Unterstützer raus, seitdem spielen die Fans die tagesaktuellen Alpha-Versionen, an denen Petroglyph arbeitet. Jede Änderung kann so nahezu live kommentiert werden. Die Fans halfen unter anderem dabei, alte Bugs im Programmcode zu finden und zu beheben. Das per Photoshop erträumte Verpackungsdesign eines Community-Mitglieds gefiel den Entwicklern sogar so gut, dass sie mit dem Designer für das offizielle Cover kooperierten. Jim Vessella ist stolz auf die Zusammenarbeit: »Das war eine der wichtigsten Sachen, die wir von anderen Echtzeit-



Bei den Superwaffen wie der Atombombenexplosion oder der Ionenstrahl gibt es ein paar Extra-Frames, wodurch der neue Partikeleffekt etwas länger andauert und mehr Wucht vermittelt.

strategie-Remastern wie Homeworld oder Starcraft gelernt haben: Wie wichtig es ist, auf deine Community zu hören. Die Zusammenarbeit mit den Fans hat uns dabei geholfen, auf dem richtigen Pfad zu bleiben. Sie hat sich wirklich ausgezahlt für uns.«

Damit die Fans zufrieden sind, mussten die Entwickler unvorhersehbare Herausforderungen bewältigen. »Das Terrain zu remastern, war echt knifflig«, erinnert sich Vessella. In den 2D-Originalen waren die Maps aus etlichen vorgefertigten Puzzleteilen zusammengesetzt. Vessella seufzt: »Es waren ohne Witz Tausende. Lemon Sky hat sie alle neu gezeichnet, das war irre zeitaufwändig. Es war richtig, richtig schwer. Wir dachten am Anfang, das dauert vielleicht ein paar Wochen. Aber am Ende brauchten wir dafür ein ganzes Jahr.« Die Entwickler verlieren Zeit, weil sie anfangs die Oberflä-

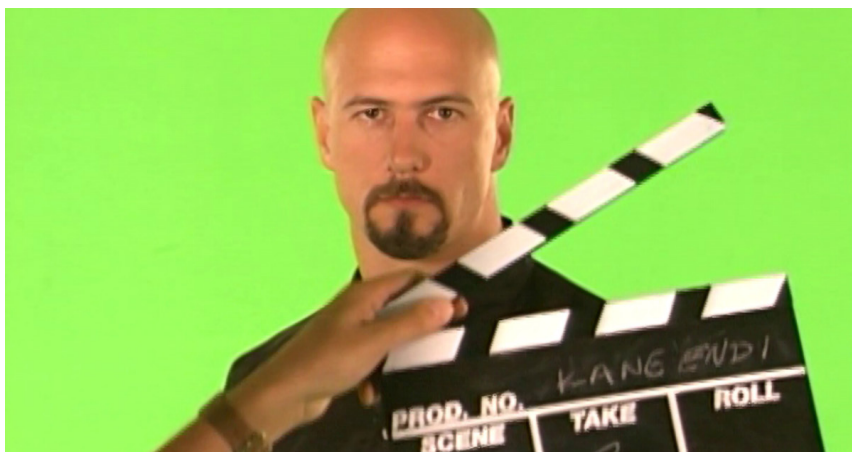
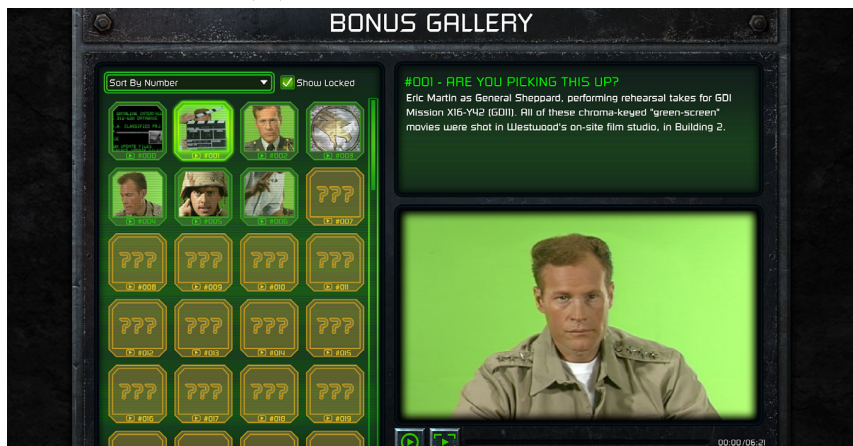
chen mit mehr Leben und Details füllen wollen. »Aber in diesen Spielen bedeckt das Terrain 80 Prozent des Bildschirms. Als wir es zu HD machten, hat die Landschaft das ganze Sichtfeld dominiert.« Man nimmt Abstand von den neuen, hübschen Landschaften, orientiert sich stärker am reduzierten Stil der Vorlage. Aber es gibt ein neues Problem. »Die einzelnen Bausteine passten nicht perfekt aufeinander«, sagt Vessella. »Diese kleinen Artefakte hat man im Original nicht gesehen, aber in hohen Auflösungen wurde es sehr deutlich.« An Klippen passen verschiedene Steininformationen nicht zueinander, der Wechsel von Wäldern zu Tiberiumfeldern sieht seltsam aus, »es gab Hunderte solcher Bugs auf jeder Karte«. Die Lösung? Petroglyph entwickelt ein eigenes Patch-Tool, das die Brüche repariert. Jim Vessella beschreibt es uns wie eine Art Paint, die ris-



C&C Remastered enthält das erste Spiel der Tiberium-Serie sowie die Story um eine alternative Zeitlinie in Alarmstufe Rot. Addons inklusive!

Bonus-Galerie für Hardcore-Fans

Jede erfolgreich abgeschlossene Mission schaltet ein neues Video oder sonstigen Inhalt von hinter den Kulissen frei. Oft handelt es sich um Greenscreen-Aufnahmen und verpatzte Szenen mit Schauspielern wie Regisseur Joe Kucan, der den charismatischen Bösewicht Kane spielt. Viele Petroglyph-Mitarbeiter sind alte Westwood-Veteranen, die sich in der Bonus-Galerie zu Wort melden. Von links nach rechts: Präsident Mike Legg, Audio Director Frank Klepacki, Lead Producer Jim Vessella (EA) und Senior Producer Ted Morris.



sigen Säume werden quasi übermalt. »Wir mussten alle 250 Maps einzeln damit überprüfen. Wir haben so viele Terrain-Bugs wie möglich gelöscht, aber es sind bestimmt immer noch ein paar Fehler drin.« Im Herbst 2019 dann der Durchbruch: Das neue Terrain ist fertig. Und es gibt auch von einer anderen Baustelle scheinbar gute Neuigkeiten.

Mit Greenscreen und Mikrofon

Was für ein Schatz! Da haben sie es doch tatsächlich noch entdeckt, ein altes Archiv von Original-Entwickler Westwood, bis zur

Decke gefüllt mit Videobändern: die ursprünglichen Filmaufnahmen zu Command & Conquer 1 und 2! Nicht die komprimierten Dateien aus dem Spiel mit niedriger Auflösung, so die Hoffnung. Die Originale lassen sich bestimmt prima remastern, glaubt Petroglyph. Man will den Cutscenes zu neuem Glanz zu verhelfen, damit die neue HD-Version zwischen den Missionen genauso edel aussieht wie in der Schlacht. Aber beim Sichten der Videobänder macht sich Ernüchterung breit: Die Auflösung der Aufnahmen ist genauso gering wie im Spiel! Was tun?

Die Lösung kommt wieder aus der Fan-Community, die Entwickler werden auf ein KI-Upscaling-Projekt aufmerksam gemacht. In das füttern sie die Videosequenzen aus der Konsolenversion für die Multimedia-Kiste PlayStation, denn dieses Ausgangsmaterial ist am besten erhalten. Heraus kommt anscheinlich hochgerechnetes Material, das nun mit 30 Bildern pro Sekunde statt wie zuvor 15 fps läuft. Im Gegensatz zu einem echten Remaster sind die Aufnahmen der Spieler nach dem Upscaling nicht immer gestochen scharf. Dennoch kann sich das Ergebnis sehen lassen, wie der Grafikvergleich zeigt. Doch C&C hat nicht nur eine visuelle Überarbeitung erfahren, auch der (legendäre) Soundtrack wurde neu abgemischt und der Ton der Zwischensequenzen soweit wie möglich verbessert. Das gilt auch für die deutsche Tonspur, die neben einer deutschen Textübersetzung (und sieben anderen Sprachen) im Remaster enthalten ist. Bei Musik, Effekten und Stimmen könnt ihr im Menü einzeln auswählen, ob ihr die alte Legacy-Option oder eine der Remaster-Fassungen hören möchtet, etwa die neuen Sätze der »Unit Lost«-Sprecherin EVA.

Mit der Jukebox gibt es sogar ein jederzeit im Missionsverlauf aufrufbares Abspielprogramm, mit dem ihr euch eure eigene Musik-Playlist zusammenstellt. Bei dieser Art C&C-Spotify wählt ihr aus über sieben Stunden Musik oder drückt den Shuffle-Knopf. Wer will, hört sich dabei auch zuvor niemals veröffentlichte Bonus Tracks aus dem Archiv von Komponist Frank Klepacki sowie Aufnahmen der Cover-Band The Tiberian Sons an, die einige Klassiker für das Remaster neu eingespielt haben.

Wiedersehen mit Hitler

Lead Producer Jim Vessella von Electronic Arts kennt sein Publikum: »Wir wissen, dass Command & Conquer in Deutschland stets sehr beliebt ist und wir lieben unsere deutschen Fans.« Gut, dass er auf die schönen Worte auch gleich Taten folgen lässt, als er ankündigt, dass C&C Remastered Collection hierzulande mit einer USK-Freigabe ab 16 Jahren erscheint – und ohne jegliche Schnitte oder Zensur. Seit 1995 streiften im deutschen Der Tiberiumkonflikt ausschließlich Robotersoldaten über die Schlachtfelder – damit ist 2020 Schluss. Man habe sehr früh Kontakt mit der USK aufgenommen und Feedback eingeholt. Die Behörden gaben grünes Licht: Das in C&C dargestellte Schlachtgeschehen sei aus heutiger Sicht nicht mehr so bedenklich wie damals, es darf uncut und inhaltsgleich mit der internationalen Fassung erscheinen.

Gute Nachrichten auch für Alarmstufe Rot: Weil im Intro Adolf Hitler per Zeitreise getötet wurde, blieb diese Szene deutschen Spielern bislang verwehrt. Die neue deutsche HD-Version darf die Cutscene aber wieder zeigen – genauso wie einige geschnittene Auftritte von Sowjetführer Joseph Stalin, in denen er besonders blutrünstig agierte.

Nebeneffekt der Freigabe: Die deutsche Sprachausgabe konnte nachträglich nicht mehr neu aufgenommen werden, daher wird in einigen Zwischensequenzen immer noch von Robotern gesprochen. In anderen Szenen fehlt eine deutsche Synchronisation, weil diese Zwischensequenzen nie für einen Deutschland-Release vorgesehen waren. Manchmal dagegen vertonten die Verantwortlichen später geschnittene Szenen.

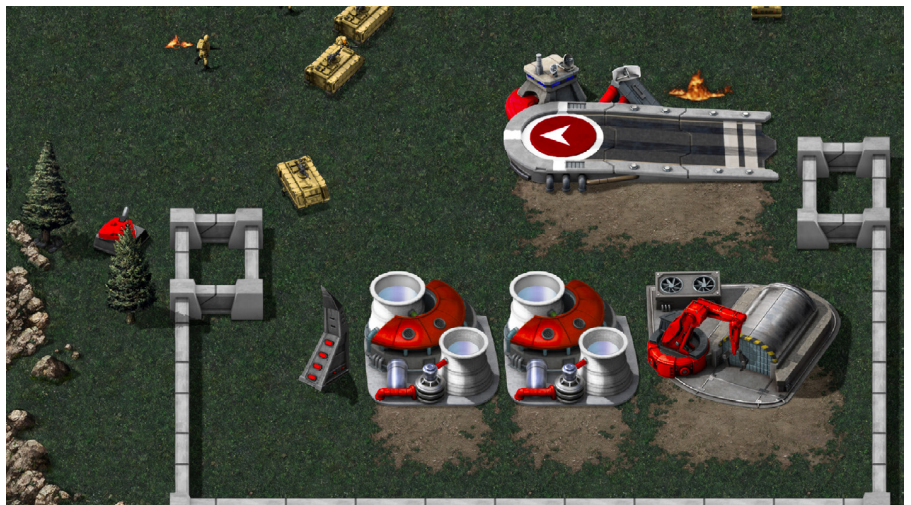
Es wird im C&C-Remaster also einen kleinen Flickenteppich geben: An den wenigen Stellen, für die keine deutsche Sprachausgabe existiert, wechselt das Spiel auf englische Stimmen und deutsche Untertitel. Ein kleiner Preis für die überfällige Uncut-Veröffentlichung, findet Jim Vessella: »Wir spendieren der deutschen Version ein paar wirklich gute Verbesserungen.«

Das alte Feeling?

Es ist die ewige Diskussion: Wie sehr darf man ein altes Spiel verändern? Sind bei einem Remaster Veränderungen an Missionsdesign, Steuerung oder Balancing okay? Für Petroglyph und Electronic Arts ist die Antwort ein deutliches Jein. Command & Conquer Remastered Collection bietet keine neuen Missionen und die enthaltenen Einsätze wurden abseits mehrerer Hundert gefixter Bugs auch nicht nochmal angefasst. »Wir wollen diesen 25. Geburtstag feiern und dabei das gleiche alte Gefühl zurückbringen, dass wir als Kinder beim Spielen von C&C hatten«, verteidigt Jim Vessella den Kurs maximaler Originaltreue in Sachen Inhalt. Dazu gehört für ihn auch, keine großen Veränderungen am Gameplay vorzunehmen, etwa bei der Künstlichen Intelligenz. Ja, richtig gelesen, die Tiberium- und Erzsammler sind 2020 immer noch genauso dumm wie 1995! Im Interview erklärt der Lead Producer die Entscheidung. »Die Wegfindung bleibt im Großen und Ganzen gleich. Wenn wir die zu sehr ändern, hat das sehr große Auswirkungen auf das Kern-Gameplay und die Art, wie Missionen ablaufen. Wir wollen es so authentisch wie möglich halten, auch was die Balance angeht. Die alten Einsätze sind sehr fehleranfällig. Wenn wir zum Beispiel die Reichweiten einzelner Einheiten verändern, könnte das die Missionen komplett kaputt machen.« So schießen Panzer immer noch gern daneben, sobald sie einzelne Infanteristen aufs Korn nehmen sollen, die sich unter Beschuss in den Staub werfen. Selbst alte Tricks sind noch eins zu eins wie damals möglich. Viele Spieler haben etwa Sandsäcke in Richtung Feindbasis gebaut, um dann vor den Toren des gegnerischen Lagers Türme zu errichten und die Gebäude so relativ gefahrlos zusammenzuschießen. Für Petroglyph gibt es keinen Grund, daran etwas zu ändern: »Viele der alten Exploits funktionieren noch.« Nur offensichtlich kaputte Mechaniken wurden überarbeitet, etwa ein Bug, durch den sich alle Einheiten einer Kontrollgruppe mit der Geschwindigkeit des schnellsten Truppenteils bewegten.



C&C lief unter DOS mit 320x200 Pixeln, die Version für Windows 95 unterstützte eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Das Remaster (unten) basiert auf 4K-Assets.



Gebäude und Einheiten wurden in Command & Conquer Remastered mit Augenmerk auf die Ähnlichkeiten zum Original als 4K-Modelle neu gezeichnet.

Eine Ausnahme beim Original-Feeling macht Petroglyph bei Komfortfunktionen, auch weil diese sich in den Optionen beliebig an- und ausschalten lassen. Dazu gehört etwa die Möglichkeit, jetzt auch in C&C1 einen von drei Schwierigkeitsgraden (Casual, Normal, Hart) vor Missionsbeginn auszuwählen. Au-

ßerdem neu sind die folgenden Features:

- Quick Save und automatische Speicherpunkte
- Frei belegbare Hotkeys, die man bequem im Menü anlegen kann
- Befehle erteilen mit rechter statt linker Maustaste (optional)



Die Landschaft in C&C besteht aus Tausenden von 2D-Puzzlesteinen, die nicht immer perfekt zusammenpassen. Ein Albtraum für das Remaster-Team.



Command & Conquer Remastered hat keinen echten 21:9-Support. Das liegt auch an den Cutscenes, in denen teils schwarze Balken am Rand eingeblendet werden.

- Baulisten, also das mehrfache Ordern von Einheiten, die dann automatisch nacheinander aus der Kaserne kommen (optional)
- Ausblenden von Anzeigen wie der Ressourcenkapazität in Silos oder der Lebensenergie von Einheiten (optional)

Am wichtigsten ist aber das neue Baumenü, laut Vessella der allererste Wunsch der Community: »Bitte aktualisiert die Sidebar!« Das neue Menü hat jetzt 18 Slots, sechs Reihen mit je drei Icons – Scrollen wird dadurch überflüssig, erst recht wenn ihr die neuen Tastenkombinationen nutzt, mit denen ihr nicht mal mehr klicken müsst. Außerdem gibt es die praktische Filterfunktion aus Command & Conquer 3 mit vier verschiedenen Tabs für Einheiten und Gebäude. So findet ihr schnell, was ihr sucht – und dank neuer Tooltips im Menü wisst ihr auch, was ihr da eigentlich ordert.

Wahnsinnige Liebe zum Detail: Auch alle Menü-Bildschirme wie Highscore-Anzeigen, die Weltkarte in der Kampagne oder der Startbildschirm wurden mühsam originalgetreu in 4K-Auflösung nachgebaut. Für die legendäre Explosion im Hauptmenü von C&C nahmen die Entwickler sogar Kontakt zum Verkäufer des Original-Footage auf (vermittelt durch ein Community-Mitglied) und besorgten sich das Video in höherer Auflösung, um es perfekt zu remastern.

Ein in Community und Entwicklerteam sehr umstrittenes neues Feature hat es übrigens nicht ins Spiel geschafft: C&C Remastered wird keinen »Attack Move« bieten, ihr könnt Einheiten also nicht befehlen, auf dem Weg automatisch gegnerische Einheiten anzugreifen. »Wir haben damit experimentiert«, lässt Vessella durchblicken. »Aber es hat dafür gesorgt, dass sich das

Spiel quasi von allein spielt. In Command & Conquer musst du deine Angriffsziele manuell auswählen, das ist Teil des Designs.« Am Ende entschied man sich gegen die Vereinfachung. Allerdings gab es einen Aspekt des Spiels, bei dem sich alle Beteiligten darüber einig waren, dass er unbedingt einer Überarbeitung bedurfte.

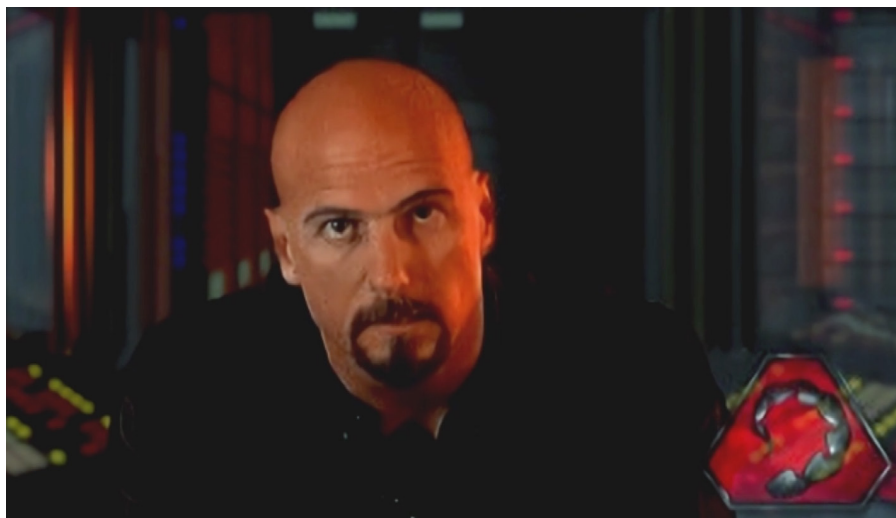
Lust auf ein schnelles Multiplayer-Match? Jim Vessella sieht es ganz pragmatisch: »Die alten Spiele hatten keine richtige Multiplayer-Infrastruktur.« Ein neuer technischer Unterbau für C&C Remastered musste dringend her. »Vom Programmieraufwand hat das bestimmt die meiste Arbeit gemacht. Es war ein riesiges Unterfangen«, sagt der Lead Producer bei Electronic Arts. Gute Nachrichten: All die Erweiterungen sind auf das Remaster beschränkt, die derzeit lauffähigen Versionen von C&C werden durch den Release nicht beeinträchtigt. »Wir zwingen niemanden, irgendein seltsames Update zu installieren«, versichert Vessella und winkt kräftig mit dem Zaunpfahl Richtung Blizzards Warcraft 3: Reforged.

Die Petroglyph-Programmierer haben den Original-Code um Online-Funktionalitäten erweitert, die Server laufen über EA, Crossplay zwischen den Versionen von Steam und Origin ist möglich. Lediglich die Freundeslisten der beiden Plattformen lassen sich nicht verknüpfen. Dafür gibt es optionales Matchmaking mit Quick-Match-Funktionalität für ein fixes Eins-gegen-eins-Gefecht. Alternativ eröffnet ihr eine Lobby und wartet auf bis zu drei Mitspieler, passwortgeschützt oder Free for all. Spielmodi wie Capture the Flag und Mobile HQ sind wieder mit von der Partie, alternativ bekämpfen sich die Spieler einfach bis aufs Blut. Replays werden unterstützt, außerdem plant man Leaderboards.



Missionen wählt ihr – einmal freigeschaltet – im neuen übersichtlichen Menü aus, wenn ihr nicht gerade mitten in einer Kampagne steckt.

Jim Vessella ist sich unsicher, ob C&C Remastered eine Zukunft im E-Sport hat: »Die Spiele sind sehr oldschool, da müssen wir sehen, ob sie in der heutigen PvP-Szene ankommen. [...] Wir versuchen aber aktuell, einige eher lockere Turniere rund um den Launch im Juni zu organisieren.« Vor dem Spielstart wählt ihr Map und Spielerfraktionen aus, bestimmt Starteinheiten und Regeln, etwa ob mit Legacy-Optionen gespielt wird oder Baulisten erlaubt sind. Was ihr auch vorab festlegen müsst: Ob ihr ein Online-Match mit der neuen Grafik spielt oder die alte Optik bevorzugt, denn anders als in Kampagnen und Solo-Einsätzen funktioniert der Live-Wechsel im Mehrspielermodus nicht. »Das ist eine Limitierung der Engine, leider konnten wir es für den Multiplayer nicht ermöglichen«, sagt Vessella.



C &C Remastered hat alle Zwischensequenzen des Originals per KI-Upscaling verfeinert.

Hinter den Kulissen

Die erfahrensten Programmierer bei Petroglyph, die der alten Engine neue Tricks beigebracht haben, sind auch diejenigen Mitarbeiter, die damals bei Westwood an den ursprünglichen C&Cs arbeiteten. Und sie haben einiges zu erzählen. Ein für Oldies cooles neues Feature ist ohne Frage die Bonus-Galerie. Nach jeder abgeschlossenen Mission wird ein neuer Videoclip oder ein Bild in der Galerie freigeschaltet, teilweise mit schriftlichen Anmerkungen der damaligen Original-Entwickler. Dazu zählen Videos von hinter den Kulissen aus dem Westwood-Archiv, etwa Greenscreen-Aufnahmen, bei denen man Kane-Darsteller Joe Kucan auch mal als Regisseur sieht. Insgesamt erwarten Fans über vier Stunden Bonusmaterial.

Apropos Bonus: Dank des neuen Editors, der das Platzieren all der neuen Remaster-Grafiken erlaubt, rechnet Petroglyph mit einem steten Strom von Fan-Maps nach Release, der Steam Workshop wird als einfache Tauschbörse unterstützt. Dass darüber auch Mods zum Download angeboten werden, halten wir für höchstwahrscheinlich, immerhin gibt's in den Spieloptionen ein eigenes Fenster für Mods. Die offizielle Aussage von Jim Vessella ist jedoch: »Wir reden noch nicht über Mods.« Wörtchen EA aber schon jetzt spricht, das sind die Erwartun-

gen an das Remaster. Man wolle alte Fans genauso wie eine neue, junge Generation von Spielern ansprechen. Vielleicht sind die Käufer ja am Ende sogar die Eltern von heute, die damals als Kind C&C gespielt haben und jetzt ihren eigenen Nachwuchs an Command & Conquer heranführen wollen. Das hofft jedenfalls Vessella: »Wir hätten ein simples Grafik-Update machen können statt dem Remaster, einen HD-Patch. Das wäre um einiges günstiger gewesen. [...] Ich bin neugierig, ob das Spiel einen 12-Jährigen heute genauso verzaubern kann wie mich damals. [...] Wir wollen auch die Herzen der jungen Leute erobern. Hoffentlich werden die alten Hardcore-Fans auch neue Spieler auf den Geschmack von C&C bringen.«

Man scheint auf einem guten Weg zu sein, C&C Remastered macht einen ausgezeichneten Eindruck – für das, was es sein will, nämlich eine Neuauflage eines zeitlosen Spielprinzips. »Die letzten RTS-Remaster wie Homeworld Remastered oder Starcraft Remastered haben gezeigt, dass sich die Leute nach diesem nostalgischen Gefühl sehnen«, resümiert Vessella. »Ich würde gerne mehr RTS-Spiele entwickeln, ich würde liebend gern mehr C&C machen. Das Team hat die nötige Leidenschaft. Aber wir werden jetzt erstmal sehen, wie erfolgreich das Spiel ist. Ob wir unseren Qualitätsanspruch halten kön-

nen, ob es bei den Fans gut ankommt, bei der Presse und ja, natürlich gibt es auch finanzielle Erwartungen an C&C Remastered. Die Entwicklung war nicht billig.« ★



Auf den ersten Blick verfolgen Command & Conquer Remastered Collection und das bislang beste Echtzeit-Strategie-Remaster, Age of Empires 2: Definitive Edition, das gleiche Ziel. Doch wer genauer hinsieht, entdeckt Unterschiede: Wo die Entwickler des »neuen« Age of Empires 2 nicht vor größeren Umbauten der Missionen zurückschreckten und auch zusätzliche Kampagnen einbauten, soll Petroglyphs C&C schlichtweg die ultimative, moderne Fassung aller bisherigen Inhalte sein, das komplette Paket quasi – aber ohne dass zu viel am Original verändert wird. Die Liebe zum Detail (oder der Detailwahnsinn, wenn ich ehrlich bin) beim Nachbauen von Menüs und Grafiken stimmt mich optimistisch, dass C&C Remastered in dieser Hinsicht auf einem sehr guten Weg ist. Besonders schön für alte Fans ist die Möglichkeit, alle Änderungen am »Legacy«-Original schrittweise an- und abzuschalten. Hier wird einem nichts aufgezwungen, es gibt keine umstrittenen Regeländerungen und es wird auch nicht automatisch das alte Spiel unbrauchbar gemacht. Wo Blizzard mit Warcraft 3: Reforged scheiterte, haben Petroglyph & Co. allem Anschein nach den richtigen Weg gewählt, auf die Wünsche der Fan-Community zu hören. Ich persönlich freue mich auf jeden Fall unheimlich darauf, wieder die alten C&C-Kampagnen durchzuspielen – und zwar endlich ohne Roboter-Blödsinn der alten deutschen Version. Sollte ich mich dabei manchmal über das unveränderte Missionsdesign ärgern, so gehört das eben dazu: C&C Remastered bringt das alte Feeling zurück, mit all seinen Ecken und Kanten.



Mit der Jukebox stellt ihr euch euren eigenen Song-Mix zusammen. Clevere Idee!