



Making of C&C 3 Tiberium Wars

Nach acht Jahren kehrte die Echtzeit-Strategieserie im März 2007 in ihr Ursprungsszenario zurück – und sollte sowohl alte Fans als auch Neulinge fesseln.

Im Heft
- Szene-News:
Tiberium
- Preview:
C&C 3: Kanes Rache
- Magazin:
Hall of Fame

Ist doch logisch, denken Sie an die Tageszeiten! Das erste **Command & Conquer** (C&C) trug 1995 den Arbeitstitel **Tiberian Dawn**, das zweite 1999 den Beinamen **Tiberian Sun**. »Dawn« bedeutet »Morgendämmerung«, »Sun« bekanntlich »Sonne«. Und wann strahlt Letztere am hellsten? Richtig: mittags. Auf Morgen und Mittag folgt der Abend, auf den die dritte C&C-Episode folglich namentlich anspielen müsste. Wie passend, dass bereits in der Endsequenz des ersten Teils eine Fortsetzung namens **Tiberium Twilight** (»Zwielicht«) angekündigt wird. Entsprechend jubelten die Fans, als der Entwickler Westwood im September 2001 verriet, an dem Programm zu arbeiten. Danach wurde es jedoch still um **Twilight**. Auch, weil Westwood im Januar 2003 schließen musste – die Mutterfirma Electronic Arts versetzte alle Mitarbeiter ins Sammelstudio EA Los Angeles. Dort entstanden der Ableger **C&C Generäle** (2004) und beide Teile der **Herr der Ringe**-Strategieserie **Schlacht um Mittelmeer** (2004, 2006). Erst im April 2006 kündigten die Designer den nächsten Teil der ursprünglichen **Command & Conquer**-Reihe an, der nun aber nicht mehr **Tiberium Twilight**

hieß, sondern **Tiberium Wars**. Der Bruch mit der Namenskonvention sollte der einzige bleiben: Aus **Tiberium Wars** wurde ein wahres C&C – im Guten wie im Schlechten.

Der richtige Moment

Die **Command & Conquer**-Serie zählt neben **Warcraft** sowie **Age of Empires** zu den Glanzlichtern des Echtzeit-Genres; der erste Teil trat 1995 einen wahren Boom los. Kein Wunder, schließlich hatte der Entwickler Westwood bereits 1992 mit **Dune 2** den ersten klassischen Echtzeit-Titel überhaupt geschaffen (siehe Seite 148). Entsprechend hoch waren die Erwartungen an **Tiberium Wars**. Der Associate Producer Jim Vessella umreißt die Herausforderung: »Wir merkten schnell, dass wir eine große Verantwortung trugen. Schließlich wollten wir eine würdige Fortsetzung erschaffen.«

Dazu ergab sich lange keine Gelegenheit. Nach dem spielerisch enttäuschenden **Tiberian Sun** (1999) zog Electronic Arts andere Projekte vor. Vessella führt aus: »Wir bauten in Alarmstufe Rot 2 das C&C-Paralleluniversum aus und führten mit C&C Generäle sowie Schlacht um Mittelmeer neue Marken ein.« Erst 2005

Unser Insider

Jim Vessella (24) wirkte bei EA als Associate Producer an **Command & Conquer 3** mit und betreut derzeit das Addon **Kanes Rache**. Seine Karriere begann er als Produktionsassistent für **Schlacht um Mittelmeer** (2004). Seine Echtzeit-Begeisterung wurzelt tief: Als Zwölfjähriger verschlang er 1995 das erste **Command & Conquer**.



beschloss EA, die Tiberium-Reihe wiederzubeleben. Damit kehrten wir endlich zu unseren Wurzeln zurück«, schließt Jim Vessella.

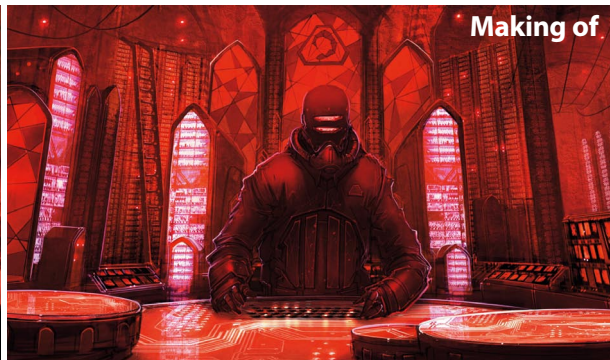
Viele C&C-Veteranen waren freilich nicht mehr im Team, denn nach dem Westwood-Aus hatten zahlreiche Designer die Firma verlassen. Der Designer Joseph Bostic und der Komponist Frank Klepacki etwa wechselten zu Petroglyph (**Universe at War**), der Producer Edward Del Castillo gründete Liquid Entertainment (**Dragonshard**). Lediglich der Westwood-Vater Louis Castle stieg bei Electronic Arts zum Kreativchef auf und wirkte beratend an **Tiberium Wars** mit. Zum C&C-Projektleiter kürte EA Mike Verdu, der zuvor bereits **Schlacht um Mittelmeer 2** betreut hatte. Und an Verdus Seite stand wiederum Jim Vessella.

Die richtige Entscheidung

Die neuen Designer schreckten nicht vor der großen Aufgabe zurück, sondern begrüßten das Wiedersehen mit dem C&C-Universum. Vessella erzählt: »Wir wollten Kennern unbedingt das nächste Kapitel der Handlung erzählen und zugleich neue Spieler an die Welt heranzuführen. Dazu nutzten wir eine Stärke der Serie: Die Realfilm-Zwischensequenzen, die wir endlich in HD-Qualität aufzeichnen konnten.« Für die Dreharbeiten ließ EA billig-karge Filmsets bauen, engagierte aber immerhin bekannte Darsteller wie Michael Ironside (**Starship Troopers**). Auch ein alter Bekannter kehrte zurück: Joe Kucan mimte abermals den kahlen Fiesling Kane. Vessella erinnert sich: »Als wir ihn in seinem Kostüm sahen, wussten wir sofort, dass es die richtige Entscheidung gewesen war, die Tiberium-Serie fortzusetzen.«

EA investierte nicht nur in die Zwischenfilme, sondern auch ins Drumherum: Von Wis-





In den Filmszenen treten Darsteller wie **Tricia Helfer** auf, bekannt aus Kampfstein Galactica. Links sehen Sie den **Nod-Tempel** als fertiges Filmset, rechts als Konzeptzeichnung.

senschaftlern des Massachusetts Institute of Technology (MIT) ließen die Kalifornier eine Studie über das Tiberium erstellen. »Wir wollten wissen, wie die Kristalle in der echten Welt funktionieren würden«, erklärt Vessella. »So konnten wir im Spiel überzeugender darstellen, wie sie die Welt verpesteten.« Tatsächlich nimmt die Seuche in **Tiberium Wars** ihr bislang schlimmstes Ausmaß an: In den schwer betroffenen Roten Zonen brechen schimmergrüne Kristallgletscher aus dem Boden. Im Grunde war die Studie aber vor allem ein Marketing-Gag, der die jahrelang untergetauchte **C&C**-Welt wieder bekannt machen sollte.

Der richtige Stil

Neben der Rückkehr in die alte Welt sollte **Tiberium Wars** auch spielerische Neuerungen bieten; die wichtigste davon stellten die außerirdischen Scrin dar, die sich als dritte Fraktion zu den Streithähnen GDI und Nod gesellten. »Mit den Scrin konnten wir endlich offene Fragen aus den Vorgängern beantworten«, meint Vessella. So erfuhren Serienfans, woher das abgestürzte Raumschiff stammt, um das sie in **Tiberian Sun** kämpften. »Außerdem waren die Aliens für uns wie ein tolles neues Spielzeug«, fährt Vessella fort. »Unsere Grafiker etwa durften sich abgedrehte Einheiten ausdenken, darunter die Tripod-Stampfer.«

Der restliche Designprozess verlief nach strikten Vorgaben: »Wir mussten dem Stil der Serie treu bleiben«, führt Vessella aus, »zum Beispiel bei den Einheiten, den Zwischenfilmen, dem Interface und der Bauleiste am Bildschirmrand. Das erforderte disziplinierte Arbeit. Unser Ziel war, dass sich Veteranen wie zu Hause fühlen.« Bei den Einheiten orientierte sich EA stark am ersten Serienteil. Unter anderem feierten das GDI-Mammut und der Nod-Flammpanzer ihre Rückkehr – beide hatten die Fans in **Tiberian Sun** vermisst.

Außerdem ließen die Designer ihre Erfahrungen mit **Schlacht um Mitteleuropa** einfließen. »Eine wichtige Lektion war die Zugäng-

lichkeit«, sagt Vessella, »die Menüs sollten schlank, die Systemanforderungen niedrig sein, um Neueinsteiger anzulocken.« Beides gelang, wenn auch mit Einschränkungen. Die Schaltflächen verdecken die 3D-Ansicht kaum, dafür ist die Kamera recht nah am Geschehen. Bei niedrigen Details läuft **C&C 3** bereits auf einem Rechner mit 1,6 GHz und 512 MB RAM – allzu schön sieht es darauf aber nicht aus.

Die falsche Balance

Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf die Mehrspieler-Modi. »Die Balance der drei Völker war uns wichtig«, bestätigt Vessella. Er gibt aber auch zu, dass sein Team dabei versagt hat: »Wir hätten mehr Zeit und Geld in den Betatest investieren sollen. Die Parteien waren mies abgestimmt, die Verbindungsqualität bei Online-Matches ließ zu wünschen übrig.« Binnen einer Woche nach dem **Tiberium Wars**-Verkaufsstart am 26. März 2007 strickten die Entwickler drei Patches, sechs weitere folgten. Das aktuelle Update 1.09 etwa brachte im Oktober 2007 erneut zahlreiche Balance-Änderungen, die in der Fangemeinde aber umstritten sind. Immerhin geht EA damit auf die Proteste ein – bei **C&C Generäle** beschwerten sich die Spieler jahrelang vergebens über die mangelnde Unterstützung.

Grund für Beschwerden gibt's allerdings nicht nur beim Online-Modus, sondern auch im Solo-Feldzug. Das unbefriedigende, offene Ende der Nod-Kampagne etwa begründet Vessella lapidar: »Bislang hat sich jeder C&C-Teil ein Hintertürchen für Fortsetzungen offen gehalten.« Viel schlimmer ist jedoch, dass die KI zu den dümmsten der jüngeren Echtzeit-Geschichte zählt. Die Tiberium-Ernter etwa rum-peln stupide zum nächsten Kristallfeld – auch, wenn sie ins Abwehrfeuer der Feindbasis geraten. Zudem hakt oft die Wegfindung. »Das KI-Tuning war knifflig«, gesteht Vessella, »wir verlassen uns darauf, dass der Spieler seine Einheiten im Auge behält und in Notsituationen eigenhändig eingreift.« Ein schwacher Trost.

Die richtige Rückkehr

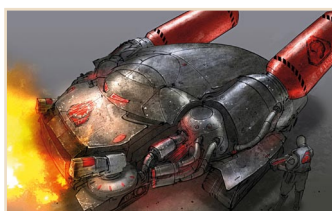
Trotz der Balance- und KI-Macken hat EA Los Angeles mit **Tiberium Wars** ein würdiges **Command & Conquer** geschaffen, das wir im Test in GameStar 05/07 mit 89 Punkten bewerteten. Die Kampagne verknüpft erneut charmant-billige Realfilme mit packenden Missionen und abwechslungsreichen Einheiten. Vessella darf sich also freuen: »Ich glaube, dass wir die Herausforderung gemeistert und ein Spiel veröffentlicht haben, das sowohl alten Fans als auch Neueinsteigern gefällt.« Und wer sein Ziel erreicht hat, darf auch feiern: »Nachdem Tiberium Wars fertig war, haben wir erst mal ein paar Flaschen Champagner geköpft.«



Das virtuelle **Tiberium** ließen die Entwickler am Massachusetts Institute of Technology analysieren.

Nach dem Fest arbeiteten die Designer weiter an Patches sowie am Addon **Kanes Rache** (siehe Seite 58). Auch danach will Electronic Arts die lukrative Reihe nicht aufgeben, jüngst etwa hat der Publisher den **C&C-Shooter Tiberium** (siehe Seite 12) enthüllt. Darin kämpfen Sie angeblich mit einer GDI-Elitetruppe gegen die Scrin, die Handlung spielt elf Jahre nach jener von **Tiberium Wars**. Ob es weitere Echtzeit-Titel geben wird, ist unklar. »Wir machen erst mal Kanes Rache fertig«, wiegelt Vessella ab. Eine Fortsetzung scheint aber wahrscheinlich, schließlich kehrte **C&C** auch nach dem Action-Ableger **Renegade** (2002) ins Strategiegenre zurück. Sie dürfen also schon spekulieren, welchen Namen der nächste Teil tragen könnte. **Tiberium Twilight** vielleicht? **GR**

Einheiten-Malerei



Anhand dieser **Konzeptzeichnungen** entwarfen die Grafiker von EA Los Angeles die Einheiten. Von links nach rechts: Nod-Flammenpanzer, Nod-Krad, GDI-Orca, Nod-Sprengmeister.