

C&C Generäle 2

Die kriselnde Echtzeit-Strategie meldet sich mit einem Paukenschlag zurück: Bioware setzt den Klassiker fort - mit der Technik von Battlefield 3. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware Victory (ehemals Victory Games, C&C Generäle 2 ist das Erstlingswerk)** Termin: **2013** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7695

Die Rollenspiel-Experten von Bioware entwickeln ein Strategiespiel, mehr noch: das nächste **Command & Conquer**, mehr noch: **C&C Generäle 2**! Die Ankündigung auf den Spike Video Game Awards klingt befremdlich. Allerdings zeichnen für **C&C Generäle 2** nicht die **Mass Effect**- oder **Dragon Age**-Macher verantwortlich, sondern das in die Bioware-Familie eingegliederte Studio namens »Bioware Victory«. Das hieß zuvor »Victory Games«, gehörte zum Bioware-Mutterkonzern Electronic Arts und besteht hauptsächlich aus ehemaligen Mitarbeitern des **C&C**-Entwicklers EA Los Angeles. Der nennt sich neuerdings »Danger Close« und widmet sich künftig wohl vorrangig Actiontiteln – unter anderem hat das Studio das letzte **Medal of Honor** verbrochen ... pardon, entwickelt. EA hat seine

C&C Tiberium Alliances



Neben **Generäle 2** entsteht ein weiterer **C&C**-Ableger namens **Tiberium Alliances**. Das Free-2Play-Browserspiel wird vom deutschen Studio EA Phenomic entwickelt, den ehemaligen **Spellforce**-Machern um den **Siedler**-Erfinder Volker Wertich. Im Strategietitel errichten die Spieler Stützpunkte, rekrutieren Einheiten und stürzen sich in (simple) Schlachten – für die Weltpolizei GDI, die finstere Bruderschaft von Nod oder die Mutanten der »Vergessenen«.

Strategie-Designer also nur ausgelagert, **C&C Generäle 2** wird teilweise von denselben Leuten entwickelt wie die letzten **C&C**-Ableger. Was angesichts des mäßigen **C&C 4** keine wirklich gute Nachricht wäre, wenn die **Generäle 2**-Enthüllung nicht noch ein paar zugkräftige Dreingaben enthielte. Beispielsweise die Technik von **Battlefield 3**.

Denn **C&C Generäle 2** fußt auf der Frostbite-2-Engine, die in **Battlefield 3** für effektvolle Gefechte und zerbröselnde Landschaften sorgt. Wie man das Technikgerüst von Shooter- auf Strategiespiel-Tauglichkeit umpolzt, müssen die Programmierer wissen. Für uns Spieler ist wichtig, was das letztendlich bringt. Einen Vorgeschmack darauf liefert der erste 27-Sekunden-Trailer zu **Generäle 2**, der über Trümmer schanzende, sich überschlagende und detailliert in Einzelteile zerfallende MG-Jeeps zeigt, aus denen sogar die Fahrer purzeln. Schick, schick, doch wirkt sich das zerstörbare Terrain auch spielerisch aus? Kann man Jeeps »entgleisen« lassen, indem man Trümmerbrocken auf eine Straße sprengt? Das wäre innovativ, aber womöglich auch unfair, weil sich Kartenbereiche »absperren« ließen. Vermutlich werden daher nur bestimmte Geländedetails zerstörbar sein – etwa Gebäude, in denen sich Infanteristen verschanzen. Die Physik scheint indes eine wichtige Rolle zu spielen. Im Trailer ist zu sehen, dass ein Panzer nicht immer sein Ziel trifft: Ein Schuss geht komplett am anvisierten Flak-Truck vorbei, der nächste trifft den Asphalt und zugleich den Vorderreifen des Lasters, der ins Schlingern gerät und gegen eine Hauswand knallt. Das sieht super aus, keine Frage. Durch die Trefferchance kommt jedoch ein Glücksfaktor ins Spiel, der E-Sportlern missfallen dürfte. Schließlich soll das Können der Spieler über Sieg und Niederlage entscheiden, und nicht das Glück.



Der **GLA-Jeep** schanzt über einen Trümmerhaufen und zerfällt in seine Einzelteile.



Dieses im Internet aufgetauchte Bild zeigt die Einheiten der GLA – darunter auch **Helikopter**.



Truppen der EU und der GLA balgen sich um einen **Stützpunkt** (rechts). Es gibt also wieder Basisbau.

Diese Sorge betrifft mit den E-Sportlern aber eine überschaubare Zielgruppe. Der Rest darf sich auf effektvolle Gefechte freuen. Der Producer John van Caneghem verspricht: »Wir liefern Over-the-Top-Action ab und halten gleichzeitig die Intensität auf einem hohen Niveau.« Soll heißen: Wie der Vorgänger wird auch **C&C Generäle 2** überdrehte Bombastschlachten inklusive Basisbau bieten. Außerdem rechnen wir fest mit Generaltalenten und Superwaffen, schließlich gehören die zur **Generäle**-Serie wie Kane zur **Tiberium**-Saga. Die Story der Solo-

Die Europäische Union zieht in den Krieg

Kampagne spielt wie gehabt in der nahen Zukunft: Nach den Geschehnissen aus **C&C Generäle** treffen sich alle Staatschefs der Erde, um den Weltfrieden auszuhandeln – und fliegen in die Luft, als Terroristen einen Anschlag auf die Konferenz verüben.

Also gibt's wieder Krieg, abermals zwischen drei spielbaren Fraktionen. Eine davon ist die altbekannte Terroristenarmee GLA (Global Liberation Army), deren Abkürzung im Trailer auf den Flak-Trucks steht. Ein im Internet aufgetauchtes Bildchen zeigt zudem mehrere GLA-Einheiten – darunter Hubschrauber.

Die Terroristen hätten in **C&C Generäle 2** also erstmals eine eigene Luftwaffe. Auf den Panzern im Teaser-Trailer wiederum prangt ein blaues, kreisförmiges Sternenbanner-Logo nebst den Buchstaben »E« und »U«: Die Europäische Union ist die zweite Kriegspartei. Bleibt die Frage nach der dritten. Im Vorgänger gab's neben den Terroristen die USA und China, weitere denkbare Machtblöcke wären Russland und Indien. Aber würde sich Bioware wirklich trauen, in Amerika ein Spiel zu veröffentlichen, in dem die Vereinigten Staaten keine Rolle spielen? Oder ist die EU-Fraktion ein Liebesbeweis an den europäischen Markt, weil Strategietitel auf dem amerikanischen keine Rolle mehr spielen?

Darüber hinaus denken die Entwickler über Mod-Tools nach – sowie über einen Online-Shop für Karten und Einheiten, was die Mehrspieler-Balance aber nicht gefährden soll. Ob sich im Shop – wie beim von Blizzard geplanten Battlenet-Dienst »Arcade« – sogar von Spielern erstellte Karten verkaufen lassen, ist freilich noch unklar. Doch schon jetzt zeigt der Gedanke, dass die Entwickler nach neuen Umsatzquellen suchen. Denn der Strategiemarkt schrumpft, selbst **Starcraft 2: Wings of Liberty** hat sich gemäß der Statistik-Website VGChartz.com in Nordamerika und Europa »nur« rund 3,2 Millionen Mal verkauft – da war selbst **Warcraft 2** mit 4,2 Millionen Exemplaren erfolgreicher. Für die

Konsolen wird **Generäle 2** dennoch nicht erscheinen, die Serie bleibt PC-exklusiv.

Was darauf hindeutet, dass hinter der Studio-Familiengeschichte auch Wirtschaftsbelange stecken. EA hat die Designer nicht umsonst von EA Los Angeles gelöst. Wenn sich **Generäle 2** schlecht verkauft, könnte man Bioware Victory nämlich einfach – schließen. Allerdings wollen wir keine Schwarzmalerei betreiben, sondern uns lieber freuen, dass EA an **Command & Conquer** festhält. Wobei Bioware ursprünglich geplant hatte, einen komplett neuen Ableger zu entwickeln. Bei einer Fan-Umfrage entfielen dann aber die meisten Stimmen auf **Generäle 2**. Da soll noch mal einer sagen, EA höre nicht auf seine Community – außer vielleicht ein bisschen bei Origin. **GR**

+ Stärken

- + zerstörbares Terrain
- + knallige Physik
- + drei Fraktionen, darunter die EU

- Schwächen

- Stört der Glücksfaktor?

Die Echtzeit lebt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de



Bislang habe ich von **C&C Generäle 2** 27 Sekunden Videomaterial und eine Handvoll Bildchen gesehen, für ein qualifiziertes Urteil reicht das beileibe nicht aus. Wohl aber für einen Gefühlsausbruch: Danke, Electronic Arts, dass ihr das Echtzeit-Genre im Allgemeinen und die C&C-Serie im Besonderen nicht aufgibt! Und noch dazu den Nachfolger eines Titels entwickelt, der mir in chips- und pizzareichen LAN-Nächten einst viele schöne Schlachtstunden beschert hat. Die ersten Bilder von **Generäle 2** versprechen schon mal bombastische Schlachten. Ob es seinem Vorgänger auch spielerisch treu bleibt, wird aber erst eine spielbare Version zeigen – und die hätte ich gerne sofort.

Die Fraktionen



Die Flak-Trucks gehören zur altbekannten, zusammengewürfelten Terroristenarmee **GLA**.



Die **Europäische Union** führt moderne Hightech-Truppen wie diese Panzer ins Feld.