



Einstürzende Neubauten:
Die Frostbite-2-Engine soll auch in Generals 2 ihr volles Zerstörungspotenzial entfalten.

Mit **Panzern** und Jagdbombern attackiert die EU-Armee ein Lager der GLA-Terroristen.

C&C Generals 2

Generals 2 wird Free2Play! Wir haben mit dem Chefentwickler Jon van Caneghem über Electronic Arts' neue Strategie für den Strategietitel gesprochen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware Victory (Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7695

Erst kürzlich, sagt Jon van Caneghem, sei die Entscheidung gefallen: **Command & Conquer: Generals 2** wird Free2Play, ein kostenloser Download-Titel mit Echtgeld-Shop. Ursprünglich habe man ein normales Strategiespiel entwickeln wollen, erzählt der Chefdesigner, doch der Publisher Electronic Arts verschiebe seinen Fokus derzeit über alle Genres und Marken hinweg auf das Internet – und auf Free2Play. Nach monatelanger Funkstille zum Thema **Generals 2** nun also der Online-Donnerschlag. Wir erinnern uns: Bereits im Juni hatte der EA-Labelchef Frank Gibeau während der E3 angedeutet, dass man zum Free2Play-Hersteller umsatteln wolle, nein: müsse, um zu überleben. Dass der Wandel so schnell geht, überrascht dann aber doch – und weckt drin-

genden Gesprächsbedarf. Wir haben mit Jon van Caneghem über die Free2Play-Pläne gesprochen und darüber, wie viel **Generals** überhaupt noch in **Generals 2** steckt.

Jon van Caneghem fährt in seiner Freizeit Autorennen, und als Rennfahrer muss man Risiken nicht nur in Kauf nehmen, sondern bewusst eingehen. Ist es auch ein Risiko, **Generals 2** auf Free2Play umzustellen? »Es ist schon riskant, aber auch der richtige Weg für uns«, weicht der Chefentwickler zunächst aus, tritt dann aber aufs Gas: »Uns ist klar, dass Free2Play für viele Fans einen negativen Beigeschmack hat. Sie haben Angst vor »Pay2Win«, aber wir werden

alles dafür tun, dass es in **Generals 2** kein »Pay2Win« gibt!« »Pay2Win« bedeutet, dass sich Spieler mit dicken Geldbeuteln unfaire Vorteile erkaufen können – in Multiplayertiteln ein Frustgarant. Wenn der Bezahlgegner ein Atomgranaten verschießendes Mutanten-Mammut ins Feld führt, macht's einfach keinen Spaß. Das (den Spaßverlust, nicht das Mammut) will van Caneghem in **Generals 2** vermeiden.

Was genau er denn nun zu verkaufen gedankt, behält

er aber vorerst für sich: »Wir sprechen noch nicht über das Geschäftsmodell.«

Allerdings verrät er schon, was er nicht verkaufen wird, zumindest vorerst nicht. Näm-

»Generals 2 ist erst der Anfang«

⊕ Stärken

- + spektakuläre Schlachten
- + hoher Detailgrad
- + »ein echtes Generals«

⊖ Schwächen

- wohl keine Kampagne zum Start
- Wie fair wird das Bezahlmodell?

lich Solo-Missionen. **Generals 2** startet als reines Multiplayer-Strategiespiel, eine Kampagne wird es anfangs nicht geben – das werden Teile der **C&C**-Community überaus ungern hören. In Stein gemeißelt sei die Solo-Abstinenz aber nicht. »Auch wenn wir uns erst mal auf Multiplayer konzentrieren, haben wir auch den Einzelspieler-Feldzug auf dem Radar, wir wollen ihn definitiv nachliefern«, verspricht van Caneghem. Das heißt dann aber trotzdem, dass Kampagnen-Fans länger auf neues **Generals**-Futter warten müssen als Multiplayer-Freunde, richtig? »Ja, wahrscheinlich.«

Dann also ein reines Multiplayer-**Generals 2**, zumindest zum Start, der laut van Caneghem für »2013« geplant ist. Der Vollständigkeit halber: Auch einen LAN-Modus wird es nicht geben, Gefechte laufen ausschließlich über Electronic Arts' Internet-Server. Von Anfang an soll **Generals 2** drei spielbare Fraktionen bieten. Zwei davon, die EU und die Terror-Armee GLA (Global Liberation Army), hat EA bereits zur Erstkündigung im vorigen November enthüllt, die dritte bleibt weiterhin ein Geheimnis. Wir tippen angesichts der Free2Play-Umstellung verstärkt auf Russland. Denn einerseits sind PC-Spiele im Allgemeinen und Echtzeit-Schlachten im Besonderen zwischen St. Petersburg und Wladiwostok deutlich beliebter als auf dem US-Markt, andererseits feiern Free2Play-Titel in Russland ungeahnte Erfolge, siehe **World of Tanks** und **War-**

face. Es läge also auf der Hand, dass EA mit **Generals 2** auch den russischen Markt anvisiert – und den Osteuropäern als Lockmittel eine eigene Fraktion spendiert.

Bei drei Kriegsparteien soll es laut Jon van Caneghem allerdings nicht bleiben: »Später werden weitere hinzukommen – je nachdem, was die Spieler wollen.« Wie bei Free2Play-Titeln üblich plant EA, **Generals 2** nach dem Start sukzessive auszubauen, neue Fraktionen nachzuliefern – und neue Multiplayer-Modi. »Wir belassen es nicht beim reinen Deathmatch«, verspricht van Caneghem, »sondern haben auch Ideen für kooperative und originelle Spielarten.« Man darf auf »King of the Hill«, »Capture the Nuke« oder Ähnliches hoffen.

Spielerisch soll das Free2Play-**Generals** gleich zum Start alles bieten, was EA ursprünglich angekündigt hat – mal abgesehen von der Kampagne. »Generals 2 wird ein echtes Generals«, versichert uns Jon van Caneghem. »Alles, was wir im vorigen Jahr versprochen haben, wird auch drin sein. Nur eben kostenlos.« So sollen Fans des Vorgängers das Spielprinzip sofort wiedererkennen: »Es gibt Basisbau, Superwaffen und Rohstoff-Ernter – eben alles, was Command & Conquer ausmacht.« Auch die Generals-Fähigkeiten aus dem ersten **C&C Generals** sollen ihre Rückkehr feiern: Im Gefecht sammeln Spieler Erfahrungspunkte, mit denen

sie neue Einheiten oder Spezialangriffe freischalten. Die Schlachten

selbst dürften sich also vertraut spielen, das Drumherum wollen die Entwickler jedoch überarbeiten und erweitern. So planen sie für **Generals 2** eine Online-Plattform, die nicht nur zum Matchmaking und zur Serversuche dient, sondern laut van Caneghem auch »Spielerprofile«, »soziale Elemente« und »umfassende Statistiken« bietet – eine Art **Generals**-Facebook also, vergleichbar mit dem Battlelog von **Battlefield 3**.

Kein Pay2Win, keine Kampagne

Hintergrund Jon van Caneghem



Jon van Caneghem (links) könnte zwar auch als Haardouble für Günther Netzer arbeiten, entwickelt aber lieber Spiele – und zwar schon sehr lange: 1983 gründete der Amerikaner das Studio New World Computing, das 1986 den ersten Teil der von **Ultima** sowie **Dungeons & Dragons** inspirierten Rollenspiel-Serie **Might & Magic** (Mitte) veröffentlichte. 1990 entwickelte van Caneghem mit **King's Bounty** (rechts) den Vorläufer seiner Strategieserie **Heroes of Might & Magic**, deren erster Teil 1995 folgte. Nach der Pleite von New World Computing und diversen anderen Stationen hob van Caneghem anno 2006 den Publisher Trion Worlds (**End of Nations**) aus der Taufe, verließ das Unternehmen aber schon drei Jahre später. Seitdem betreut er beim EA-Tochterstudio Bioware Victory die Marke **Command & Conquer** und deren künftigen Online-Fokus als Entwicklungsleiter.



PC Go
05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 560 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



**HOCHWERTIGE
INTERNE
WASSERKÜHLUNG**

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Copyright © hardware4u.net - Thomas Edinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

Apropos: **Generals 2** basiert auch auf demselben Technikgerüst wie **Battlefield 3**, der Frostbite-2-Engine, die zerstörbare Objekte und einen für ein Strategiespiel ungewöhnlich hohen Detailgrad erlauben soll. Das Battlelog lagert der Multiplayer-Shooter in den Internet-Browser aus, über den man offene Partien sucht und das Spiel auch star-

tet. Wird das bei **Generals 2** ebenfalls so funktionieren? »Wir experimentieren derzeit noch mit Lösungen im Browser und im Spiel«, sagt van Caneghem: »Noch haben wir uns für keine Variante entschieden.«

In **Battlefield 3** steigen Spieler zudem partiell übergreifend im Level auf und schalten so unter anderem zusätzliche Waffen und Upgrades frei. Das wäre auch in **Generals 2** denkbar, man könnte neue Einheiten und Spezialangriffe verdienen. Oder – wie im eingestampften **Company of Heroes Online** – Einheiten-Upgrades, mit denen man bestimmte Truppengattungen aufmotzt. Wer Infanterie bevorzugt, könnte dann die Kampfkraft seiner Soldaten stärken, Panzerliebhaber rüsten ihre Kettenkolosse auf. In **Company of Heroes Online** musste zudem jeder Spieler bei der Profilerstellung eine Charakterklasse wählen – etwa einen Offensiv- oder Defensiv-Spezialisten. Der General lernte dann über einen Talentbaum neue Fähigkeiten und ließ sich spezialisieren. Auch das könnte Electronic Arts problemlos auf **C&C Generals 2** übertragen.

Gut, all das ist Spekulation, böte aber einen Bezahlhebel für EA. So könnte der Echtgeld-Shop Erfahrungs-Booster verkaufen, dank derer man schneller durch die Rangstufen klettert. Oder kosmetische Items, mit denen man seine Armee aufpeppen kann. Dass die Entwickler einzelne Fraktionen als Bezahlhalte anbieten, glauben wir hingegen nicht. Denn das hat **Age of Empires Online** versucht – und musste jüngst zurückrudern, weil sich die Spieler beschwerten. Nun sind alle Völker auch mit Spielgeld freischaltbar. Darauf angesprochen sagt van Caneghem: »Wir haben unsere Konkurrenz natürlich beobachtet, um aus ihren Fehlern zu lernen.« Wir wollen's ihm mal glauben.

Das Free2Play-**Generals** soll laut van Caneghem erst der Anfang sein: »Wir planen, das komplette Command-&-Conquer-Universum online abzubilden, neben **Generals** natürlich auch die Tiberium-Serie.« Letztere hat bereits das Browserspiel **C&C: Tiberium Alliances** hervorgebracht, weitere Titel sollen folgen. Vermischen möchte van Caneghem die **C&C**-Unterszenarien aber nicht. Die Frage, ob GDI, Nod oder Scrin-Aliens auf den **Generals**-Schlachtfeldern gegen EU, GLA und Vielleicht-Russen antreten könnten, verneint er: »Das Tiberium-Universum soll eigenständig bleiben und auch eigenständige Spiele hervorbringen. Die werden allerdings über dieselbe Internet-Plattform laufen wie **Generals 2**, sodass wir künftig alle C&C-Titel über einen Online-Dienst miteinander verbinden.« Eine Art BattleNet also, alleine für **Command & Conquer**.

Als wir nachhaken, ob das auch für Konsolen- und Handyspiele gilt, druckst van Caneghem herum: »Dazu gibt's derzeit nichts zu sagen.« Gut möglich also, dass Electronic Arts die nach wie vor strahlkräftige Marke **C&C** bald auch auf Konsolen und Smartphones bringt. Electronic Arts hat für **Command**



Der Online-Umsturz

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Dass **Generals 2** Free2Play wird, hätte mich eigentlich nicht überraschen dürfen. Denn Electronic Arts hat seinen Wandel zum reinen Online-Hersteller deutlich angekündigt und jüngst bereits **Star Wars: The Old Republic** auf ein Kostenlos-Geschäftsmodell umgestellt. Ich gehe zudem fest davon aus, dass auch **Battlefield 4** ein Free2Play-Titel wird. Denn EA hat für den Umschwung eindeutig wirtschaftliche Gründe. Im letzten Vierteljahr sank der Gewinn des Publishers um 33 Prozent auf rund 43 Millionen Euro. Der Umsatzverlust betrug hingegen nur zwei Prozent, vor allem dank des starken Digitalmarkts (Origin, **Battlefield 3** Premium & Co.) Kein Wunder also, dass sich das Unternehmen mehr und mehr Richtung Online orientiert, zumal die Chefetage neidisch auf die Millioneneinnahmen von Free2Play-Newcomern wie Wargaming.net (**World of Tanks**) schielen dürfte.

Der Free2Play-Umsturz bei **Generals 2** hätte mich also nicht überraschen dürfen – hat er aber doch. Nach der Ankündigung im November hatten Fans und Presse nun mal mit einem klassischen Strategiespiel gerechnet, zumal EA mit der Frostbite-2-Engine ein bekanntes und nicht ganz billiges Grafikgerüst verwendet. Doch der Free2Play-Markt erlebt gerade einen Wandel: Wo zuvor keineswegs hässliche, zumindest aber technisch simple Spiele wie **Runes of Magic** oder **World of Tanks** dominierten, erwarten uns in Zukunft vermehrt Hochglanz-Titel – Cryteks **Warface** ist das beste Beispiel. Free2Play ist kein Siegel für hastig produzierte Abzock-Ware, sondern drängt mit Macht in den Kernmarkt.

Dementsprechend muss ich auch anerkennen, wie viel Mühe Electronic Arts in **Generals 2** investiert: Die Entwickler stricken keinen simplen Online-Abklatsch, sondern ein Strategiespektakel, das sich vor klassischer Konkurrenz à la **Starcraft 2** nicht verstecken muss. Und das all das erben soll, wofür ich schon das erste **Generals** geliebt und nächtelang gespielt habe – zumindest im Multiplayer-Modus. Denn Online-Fokus bedeutet zwangsläufig auch Multiplayer-Fokus. Ich bin gespannt, ob die Entwickler wirklich eine vollwertige Kampagne nachliefern – oder mich à la **Age of Empires Online** mit belanglosen Szenarios ohne großen Story-Zusammenhang abspeisen. Außerdem bin ich gespannt, wie fair EA denn nun das Bezahlmodell gestalten wird. Denn ein **Generals 2**, in dem ich Einheiten oder Upgrades gegen Echtgeld kaufen kann/muss – das wäre kein echtes **Generals** mehr.

& **Conquer** also große Pläne, vor allem online. Besteht da überhaupt die Chance, dass die Serie jemals wieder normale Verkaufsspiele hervorbringt? »Wir verstehen, dass sich viele unserer Fans klassische Strategietitel wünschen«, sagt van Caneghem, »und wir wollen natürlich nicht ausschließen, dass wir in Zukunft wieder welche entwickeln.« Ein klares »Ja« klingt anders. **GR**

Free2Play-Konkurrenz

Echtzeit-Schlachten auf Free2Play-Basis sind keine neue Idee, daran versuchen sich auch andere Entwickler. Wir stellen einen gescheiterten, einen gegenwärtigen und einen künftigen **C&C**-Rivalen vor.



Company of Heroes Online: Der Free2Play-Ableger der Strategieserie wurde Mitte 2011 eingestampft – mitten im offenen Betatest und im fast fertigen Zustand. Der Entwickler Relic hatte wohl kapiert, dass die wenigsten Spieler für Online-Schlachten bezahlen werden, wenn sie genauso gut das zum Budgetpreis erhältliche, »normale« **Company of Heroes** spielen können.



Age of Empires Online: Zum Start im August 2011 degradiert das Free2Play-Strategiespiel Gratisspieler zu Kunden zweiter Klasse. Denn nur wer 20 Euro in ein Volk investiert, bekommt Zugriff auf die besten Technologien und Einheiten. Das hat der Entwickler Gas Powered Games (**Supreme Commander**) inzwischen geändert, nun lassen sich alle Inhalte mit Spielgeld freischalten.



End of Nations: Ausgerechnet der von Jon van Caneghem mitgegründete Publisher Trion feilt derzeit an einem Free2Play-Titel mit vielversprechendem Konzept. So soll's unter anderem Großschlachten mit bis zu 52 Teilnehmern geben, deren Ergebnisse eine Art Weltkrieg beeinflussen: Fraktionen erobern Provinzen, die Vorteile bringen. Starten soll's noch dieses Jahr.