



⊕ Stärken

- + das gute, alte C&C-Gefühl
- + knallige Schlachten

⊖ Schwächen

- keine Solo-Kampagne
- derzeit Balance-Schwächen

Command &

Free2Play-Konzept, keine Solo-Kampagne, Online-Zwang - ist das überhaupt noch Command & Conquer? Wir haben's ausgiebig gespielt und sagen: Ja, ist es. Nur eben gratis. Und ohne Kampagne. Vorerst. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Victory Games (Generals 2 ist das Erstlingswerk)**
Termin: **3. Quartal 2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8226

Kaum eine große Strategieserie, die von ihrem Entwickler noch nicht zum Free2Play-Spiel umgemodelt wurde. **Die Siedler, Cultures, Anno, Heroes of Might & Magic, Age of Empires.** Und nun auch **Command & Conquer.** Als diese Meldung die Runde machte, bissen Millionen Fans rund um den Globus in ihre Mäuse. Das können die doch nicht machen! Und überhaupt ist die Serie seit dem mäßigen **Command & Conquer 4** doch ohnehin tot! Als EA dann noch verkündete, das neue **C&C** werde keine Solo-Kampagne, sondern nur

Online-Gefechte bieten, glaubte wohl keiner mehr an eine Rückkehr der einst ruhmreichsten aller Strategiereihen. Zugegeben, auch wir hatten unsere Zweifel. Umso überraschter waren wir, als wir **Command & Conquer**, die direkte Fortsetzung des brillanten **C&C: Generäle** von 2003, einen ganzen Tag lang in einer frühen Alpha-Version spielen konnten. Denn: Es fühlte sich »wie früher« an. So als ob die letzten zehn Jahre – mitsamt all der **C&C**-Fehlritte der jüngeren Vergangenheit – gar nicht passiert seien. Wobei, im Hauptmenü von **Command & Conquer** erinnert noch recht wenig an frühere Zeiten. Vielmehr gleicht der Start-Bild-

Umgetauft

Als wir das erste Mal vom neuen **C&C** gehört haben, hieß es noch **Generals 2.** Mittlerweile hat EA das Spiel aber in **Command & Conquer** umgetauft.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Command & Conquer** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Was Sie auf den Bildern sehen, entspricht jedoch dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels.



Drei Fragen an...

Tim Morten, Senior Development Director bei Victory Games.

GameStar Seit Anbeginn der Serie hatte jedes *Command & Conquer* eine Solo-Kampagne. Warum hier nicht?

Tim Morten Wir wollen uns erst mal auf die Technik, Spielmechanik und Balance konzentrieren, bevor wir uns an anderen Dingen widmen. Wir sind neu im Free2Play-Markt und müssen das Ganze auch erst einmal verstehen lernen. Sobald das Grundgerüst steht, funktioniert und Spaß macht, bauen wir das Spiel aber sukzessive aus. Dann wird's auch eine Solo-Kampagne geben.

► **Keine Verkaufsversion und Spiele, die im Grunde nie »fertig« sind. Ist das die einzige Möglichkeit, heutzutage noch PC-Spiele an den Mann zu bringen?**

◄ Spiele werden immer mehr zu Dienstleistungen, weg von der klassischen Schachtel, hin zu einem Rundum-Sorglos-Paket, das von den Entwicklern jederzeit erweitert und an die Wünsche der Fans angepasst werden kann. Das mag nicht jedem schmecken, doch wenn die Studios das qualitativ hochwertig umsetzen, dann können wir uns auf eine spannende Zukunft freuen.

► **Wie sieht denn die Zukunft von *Command & Conquer* aus?**

◄ Generals ist definitiv nicht das Ende der Fahnenstange. Wir haben bereits Pläne, unser Free2Play-Portal auf die C&C-Universen Alarmstufe Rot und Tiberium auszuweiten. Das hängt aber wie gesagt davon ab, wie die Fans reagieren und was sie wollen.



Streit um Rohstoffe: Die Europäische Union greift einen Außenposten der APA mit einer gewaltigen Panzer-Armada an, darunter mächtige, aber sündteure Aegis-Tanks (oben).

Conquer

schirm einer für Online-Rollenspiele typischen Schaltzentrale, in der wir Freundeslisten verwalten, mit anderen Spielern chatten, unsere Achievements einsehen und weltweite Ranglisten überprüfen. Electronic Arts' Plan: **Command & Conquer** zu einem dauerhaft vernetzten Online-Portal zu machen, das von den Entwicklern ausgebaut werden

Daniel Matschijewsky freut sich über die Rückkehr liebgewonener C&C-Tugenden.



kann, vergleichbar mit Maniplanet, der Plattform von **Trackmania** und **Shootmania**. Tim Morten, der Senior Development Director von **C&C**, erzählt uns, dass man für die nahe Zukunft auch die Unterstützung von Clans und Turnieren nebst Spectator-Modus einplane. Zudem werde das Programm nach und nach inhaltlich ausgebaut, unter anderem durch Karten und Spielmodi. »Und ja, eine Solo-Kampagne steht ebenfalls auf der Liste«, beantwortet Tim unsere eindringlichste Frage. Denn:

Command & Conquer soll erst mal als reiner Multiplayer-Titel erscheinen, dem Einzelspieler-Feldzug möchte EA nachreichen. Wie lange wir nach dem Serverstart darauf warten müssen, lässt Morten aber offen.

Sehr präzise äußert er sich hingegen zum integrierten Item-Shop. »Es wird kein Pay2Win geben«, verspricht er. Vielmehr werden die kaufbaren Gegenstände lediglich kosmetischer Natur sein oder dem Spieler durch Erfahrungspunkte-Boni Zeit ersparen. Zwar soll

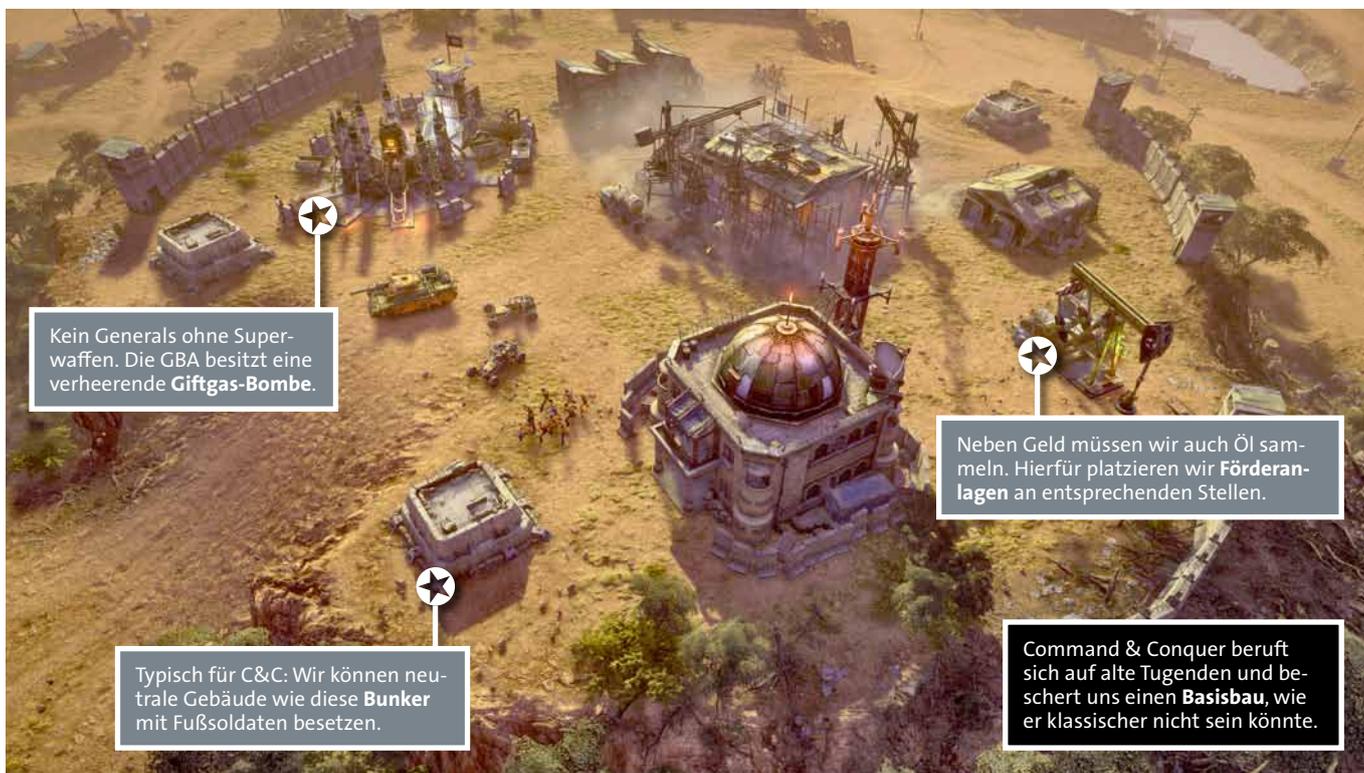
es für jede Fraktion gegen bares Geld auch neue Generäle nebst individuellen Talenten geben. Mit viel Geduld und Spucke lassen sich die Zusatzinhalte aber auch ohne den Einsatz echter Euros freispielen. Wie viel Zeit in dieses so genannte »Grinding« letztlich investiert werden muss, bleibt zwar abzuwarten. Grundsätzlich finden wir Electronic Arts' Free2Play-Konzept aber gut. Erst mal.

Viel interessanter als Chat-Fenster, Ranglisten und Item-Shop ist indes der Menüpunkt »Spielen«. Als wir ihn anklicken, eröffnen

sich uns vier Modi. Während in Deathmatch und Domination zwei bis (momentan) vier Spieler gegeneinander antreten, legen wir uns in

Skirmish-Schlachten mit KI-Gegnern an, deren Kampfkraft wir in drei Schwierigkeitsstufen regeln dürfen. **Command & Conquer** wird zum Start also immerhin einen Hauch Solo-Spiel bieten. Zudem gibt's mit Onslaught einen Koop-Modus, in dem bis zu vier Freunde zufallsgenerierte Missionen meistern – dazu später mehr. Wie schon im Vorgänger stehen drei Fraktionen zur Aus-

Das alte C&C-Gefühl ist wieder da



Kein Generäle ohne Superwaffen. Die GBA besitzt eine verheerende **Giftgas-Bombe**.

Neben Geld müssen wir auch Öl sammeln. Hierfür platzieren wir **Förderanlagen** an entsprechenden Stellen.

Typisch für C&C: Wir können neutrale Gebäude wie diese **Bunker** mit Fußsoldaten besetzen.

Command & Conquer beruft sich auf alte Tugenden und besichert uns einen **Basisbau**, wie er klassischer nicht sein könnte.

wahl: die Europäische Union (EU), die Asiatisch-pazifische Alliance (APA) und die Globale Befreiungsarmee (GBA). Bis auf Letztere heißen die Parteien zwar anders als im ersten **Generäle**, gleichen ihren 2003er-Pendants aber nahezu wie ein Panzer dem anderen. Während sich die für Einsteiger am besten geeignete EU (früher: Westliche Allianz) auf Hightech und ausgewogene Boden- sowie Luftstreitkräfte spezialisiert, konzentrieren sich die Asiaten (früher: Chinesen) abermals auf Massen an Fahrzeugen und Infanterie. Und die GBA greift wie gewohnt auf allerhand experimentelle Waffen, Attentäter sowie ausgeklügelte Tunnelsysteme zurück – Schnelligkeit und Hinterlist statt dicker Kanonen oder Technik-Firlefanz.

Wo wir uns schon bei der Fraktionswahl wie zuhause fühlen, versetzt uns die erste Spielminute schließlich komplett ins Jahr 2003 zurück. Grafikstil, Benutzeroberfläche, Kartenlayout – alles sieht beinahe so aus wie im Original-**Generäle**, nur moderner und hübscher. Deshalb brauchen wir auch nicht lan-

ge, um uns zurechtzufinden, und schon schicken wir unsere Sammler auf Ressourcen-Suche, ziehen Gebäude hoch (erst ein Kraftwerk, dann die Kaserne und die Fahrzeugfabrik, schließlich weiterführende Bauwerke wie das Tech-Labor etc.) und gehen mit einem kleinen Trupp Fußsoldaten auf Erkundungstour. Anders als im Vorgänger müssen wir in **C&C** aber nicht nur Geld an entsprechenden Lagerplätzen »einsammeln«, sondern auch nach Öl bohren, das ebenfalls für die Produktion von Einheiten und Fahrzeugen benötigt wird. Hierfür suchen wir auf der Karte nach schwarzen Pfützen, auf denen wir Förderanlagen platzieren und so unser Konto füllen. Klingt taktisch anspruchsvoll, ist es aber nur bedingt, da sich die Ölquellen auf allen drei Karten der Alpha-Version stets in unmittelbarer Nähe der Geldlager befinden, wir also quasi ohne großen Expansionsaufwand an gleich beide relevanten Ressourcen gelangen. Also, Electronic Arts: Einfach die Pfützen sinnvoller

verteilen, und schon haben die Karten einen deutlich höheren spielerischen Anspruch.

Den finden wir indes im aus dem ersten **Generäle** bekannten Upgrade-System. So können wir in nahezu jedem Gebäude nützliche Technologien erforschen, die zwar große

Mengen an Ressourcen verschlingen, aber elementare Vorteile bringen und zudem Möglichkeiten eröffnen, die Armee an die

eigene Spielweise anzupassen. Sollen unsere EU-Infanteristen mehr Schaden austeilen und eine größere Reichweite besitzen, oder rüsten wir lieber sämtliche Fahrzeuge mit Reparaturdronen sowie einem EMP-Impuls aus, der gegnerische Vehikel kurzzeitig deaktiviert? Zwar könnten wir auch beide Upgrade-Varianten erforschen, müssten dann aber weit aggressiver auf Expansionskurs gehen, da Geld- und Ölquellen vergleichsweise schnell versiegen. Das wiederum will gut überlegt sein, denn einerseits sammeln Einheiten mit jedem abgeschossenen Geg-

»Wann kommt die Kampagne?«

Lacke für jeden Anlass

Neben Erfahrungspunkte-Boosts und anderen zeitsparenden Boni können wir im Item-Shop gegen echtes Geld auch **diverse Anstriche** für unsere Fahrzeuge kaufen. Spielerische Vorteile bieten die unterschiedlichen Tarnmuster allerdings nicht; ein weißer Panzer ist im Schnee nicht wesentlich schlechter auszumachen als sein grüner Bruder. Cool aussehen tut's trotzdem.





Die GBA hat keine Luft-Abwehr errichtet – freie Bahn für unseren mit Raketen bewaffneten **Propeller-Flieger**.



Manche der bisherigen **Karten** bestehen aus mehreren Ebenen und ermöglichen so zusätzliche Taktiken.



Die **Frostbite Engine 2** beeindruckt durch eine stimmige Beleuchtung sowie detaillierte Einheiten und Gebäude.

Das Entwicklerstudio



Für **C&C** zeichnet das Studio Victory Games verantwortlich.

Victory Games? Hieß es nicht ursprünglich, dass Bioware (**Mass Effect, Dragon Age**) das neue **Command & Conquer** entwickeln würde? Das stimmt auch, zumindest in Ansätzen. Victory Games wurde 2010 von Electronic Arts gegründet und mit der Entwicklung eines Free2Play-**C&C** betraut. Als Geschäftsführer und Ideengeber fungiert Jon van Caneghem, der Erfinder von **Heroes of Might & Magic**. Zwischen Dezember 2011 und November letzten Jahres war Victory Teil des Bioware-Labels und als Bioware Victory bekannt, bis es von EA – ebenso wie einige andere hauseigene Studios – umgetauft wurde.

ner Erfahrung, steigen im Rang auf und teilen somit mehr Schaden aus. Andererseits kann es passieren, dass wir unsere hochgezüchtete Elite-Truppe durch allzu forsches Vorpreschen zu Kanonenfutter degradieren. Denn: Mehr noch als der Vorgänger setzt das neue **Command & Conquer** auf ein ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip. Jede Einheit ist gegen eine spezielle andere besonders effektiv, hat aber auch eine Nemesis. Der Longbow-Panzer der EU etwa holt mit Leichtigkeit gegnerische Flieger vom Himmel, ist aber gegen Raketen-Soldaten oder schwere Tanks nahezu machtlos. So sollen die aus der **C&C**-Serie bekannten und in Mehrspieler-Gefechten verhassten »Tank-Rushes« vermieden werden. In unserer Alpha-Version war dieses System aber noch nicht mal im Ansatz ausbalanciert, was oft zu seltsamen Kampfergebnissen à la »Jet schlägt Flakpanzer« führte.

Für ein Spiel in diesem frühen Stadium ist das allerdings typisch und noch kein düsteres Omen. Zumal die kurzweiligen Gefechte trotz des Ungleichgewichts bereits viel Spaß machen. Besonders angetan hat es uns der kooperative Onslaught-Modus. Hier müssen wir zu zweit (größere Karten will EA später nachreichen) Wellen gegnerischer Angriffe zurückschlagen. Das klingt öde, wird aber durch dynamisch eingestreute Events aufgelockert. So bekommen wir plötzlich den Auftrag, innerhalb eines knappen Zeitlimits zwei Gebäude einzureißen, in denen sich Heckenschützen der GBA verschanzt haben. Während sich also der eine Spieler um die Verteidigung beider Basen kümmert, muss der andere Abrissbirne spielen. Verschnaufen lässt uns das Programm dabei nicht. Denn kaum haben wir das Teilziel erfüllt, sollen wir am anderen Kartende zwei Aegis-Panzer der EU eskortieren, weil deren Geschütze ausgefallen sind – schweißtreibend, aber unterhaltsam!

Das hat **Command & Conquer** auch seiner Technik zu verdanken. Wie nahezu jedes aktuelle EA-Spiel verwendet das neue **C&C** nämlich die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite Engine 2. Zwar kann **Generals 2** optisch nicht mit dem Shooter mithalten, zumal die Entwickler möglichst niedrige Hardware-Voraussetzungen anstreben und daher den allgemeinen Detailgrad zurückfahren. Trotzdem macht das Spiel für einen Free2Play-Titel schon jetzt viel her. Insbesondere die Beleuchtung und Partikeleffekte bei Feuer und Explosionen können sich sehen lassen. Großes Kaliber vorausgesetzt dürfen wir Gebäude sogar dem Erdboden gleichmachen, was ordentlich rumst und einen Heidenspaß macht. Die Zeichen stehen also gut, dass **Command & Conquer** nicht nur den Spagat zwischen aufwändig inszenierten Echtzeit-Schlachten und fairem

Free2Play-Konzept hinbekommt, sondern die zuletzt strauchelnde Strategieserie auch wieder ein wenig rehabilitiert zurückfindet. Wenn dann auch noch die nachgelieferte Story-Kampagne stimmt, könnten wir glücklicher kaum sein. **DM**



C&C ist zurück!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Das erste Generäle ist für mich bis heute einer der besten C&C-Teile. Aber wie sich die Serie zuletzt entwickelt hat und was im Vorfeld zum neuen Command & Conquer die Runde machte, ließ mich sehr an dem Spiel zweifeln. Doch siehe da, C&C ist zurück. Denn es sieht nicht nur aus wie ein echtes C&C, es spielt sich auch so. Basisbau, Ressourcen-Management, Upgrades, Superwaffen – ich fühlte mich auf dem Schlachtfeld sofort pudelwohl. Gut, ich vermisste eine Solo-Kampagne. Aber die soll ja noch folgen. Bleibt zu hoffen, dass »Kampagne« im EA-Jargon nicht einfach nur »durch Story-Texttafeln verbundene Skirmish-Einsätze« bedeutet – Age of Empires Online lässt grüßen. Von einem C&C erwarte ich einen knallig inszenierten Feldzug mit packenden, abwechslungsreichen Missionen. Alles andere wäre dem Serienerbe noch unwürdiger als eine Star-Wars-Fortsetzung mit Jar-Jar Binks in der Hauptrolle. Bis dahin erfreue ich mich aber erst mal an den knackigen Skirmish-Gefechten. Ich glaube an das Spiel, weil es zeigt, dass »Free2Play« eben nicht automatisch »Billigware« und »Abzocke« bedeuten muss. Man kann Grattispiele auch intelligent entwickeln. Und EA ist da auf einem guten Weg. Zumindest, solange es nicht in die »Pay2Win«-Falle tappt, Versprechen hin oder her.

Potenzial: Sehr gut