

DER NIEDERGAN VON C&C

Nach der Einstellung des letzten Ablegers liegt **Command & Conquer** endgültig am Boden. Ein Loblied und - womöglich - ein Abgesang auf die einst größte Strategieserie. Von Michael Graf

A

m Nachmittag des 29. Oktober 2013 geht **Command & Conquer** den Weg von Arschgeweih und Baggy Pants: Ein weiteres Phänomen der 90er-Jahre scheint endgültig am Ende. Mit einer knappen Pressemeldung beerdigt Electronic Arts den jüngsten Free2Play-Spross der einst ruhmreichen Strategiereihe noch vor dem Betatest und feuert im selben Atemzug das ganze Entwicklerteam. Es ist der neue Tiefpunkt eines langen Abstiegs, vielen alten Fans gilt **C&C** als Paradebeispiel für eine Serie, die zuletzt tiefer und tiefer ins Elend rutschte – und der nun womöglich die Totenglocke läutet. Anders als Sackhosen und Steiß tatoos trauert **C&C** jedoch eine bis heute große Anhängerschaft nach, die den Sündenbock für den Niedergang längst ausgemacht hat: Electronic Arts, das die Strategieserie seit 1998 vertreibt. Fragt sich natürlich, ob der Publisher eine derart beliebte Marke tatsächlich sterben lässt. Doch zu ihrer Zukunft schweigt EA derzeit eisern, auch ehemalige Entwickler möchten sich nicht offen äußern – bis auf einen: Wir sprachen mit Louis Castle, dem Mitbegründer des **C&C**-Mutterstudios Westwood und späteren EA-Kreativchef, über die Wurzeln der Erfolgsmarke und ihrer Misere, über verzettelte Designer und vertane Chancen. Über die Jahre fehlte der großen Strategieserie nämlich vor allem eines: die richtige Strategie.

Dass EA beim neuen **Command & Conquer** den Serverstecker zieht, hat Gründe, dazu kommen wir noch. Um die ganze Tragweite dieser Entscheidung zu verstehen, um zu verstehen, war-

um sie für Veteranen nur das Tüpfelchen auf einem »i« darstellt, das sich unter der Last vergangener Tüpfelchen längst schlimmer krümmt als eine Banane in der Autopresse, um die Bankrotterklärung von **C&C** also wirklich nachfühlen zu können, muss man erst mal eines verstehen: **Command & Conquer** ist nicht irgendeine Echtzeit-Strategieserie. Es ist DIE Echtzeit-Strategieserie. Eine Reise zu ihren Wurzeln führt zugleich zurück zu den Wurzeln des Genres, und die reichen bis ins Jahr 1984. Mit 20 Lizenzen verkauft Louis Castle damals Apple-Computer bei Century 23, einem Laden in Las Vegas, in dem sich auch regelmäßig junge Hacker treffen. Einer davon, der 21-jährige Brett Wesley Sperry, hat Castles Traumjob: Er programmiert freiberuflich Spiele, genauer gesagt ein Rollenspiel namens **Dragonfire**, dessen



Das neue **Command & Conquer** wurde im Oktober 2013 eingestellt.

Die Wüste bebte: **Dune 2** legt 1992 den Grundstein für Command & Conquer – und das ganze Echtzeit-Genre.



fertigen Programmcode er an den Publisher Epyx schicken muss. Doch Internet und E-Mails sind Anfang der Achtziger noch Science-Fiction und Disketten mit fünf Dollar pro Stück zu teuer, also wendet sich Sperry hilfesuchend an Castle, der einen Matrixdrucker besitzt. Damit drucken die beiden den Code aus, und wer Matrixdrucker kennt, weiß, dass man währenddessen schon mal Zeit hat, der Kontinentalverschiebung zuzuschauen. Während der graue Kasten also druckt und druckt, kommt Castle erstmals länger mit Sperry ins Gespräch und zeigt ihm das Spiel **Bloodstone**, an dem er in seiner Freizeit werkelt – und an dessen Optik er herumexperimentiert. Als Kunstschüler interessiert sich Castle nämlich weniger für das Programmieren an sich als für die Gestaltung, er zeichnet 2D-Grafik, die für damalige Verhältnisse sehr plastisch aussieht. Sperry verneigt sich vor der Kunstfertigkeit des Bekannten, das Gespräch führt zur Freundschaft, die Freundschaft schließlich 1985 zur Gründung eines gemeinsamen Studios: Westwood Associates.

In den Folgejahren arbeiten Castle, Sperry und eine stetig steigende Anzahl Mitstreiter an so gut wie allem, was über Monitore flimmern kann. »Wir fingen mit Rollenspielen an, bastelten dann Sports Spiele, gingen zu Adventures über, entwickelten Flugsimulationen und sogar Kinderspiele«, erzählt Castle. Es ist das Credo des jungen Studios: Wir machen, was wir wollen. Das soll später ihr Verhängnis werden, doch noch feiern sie damit Erfolge, bis in die frühen Neunziger wächst das Team auf 30 Mitarbeiter. Seine ersten echten Lorbeeren verdient sich Westwood 1990 mit **Eye of the Beholder**. Das Rollenspiel basiert auf dem Pen&Paper-Regelwerk **Dungeons & Dragons**, verläuft aber anders als klassische Papier- und Stift-Umsetzungen wie **Pool of Radiance** nicht Zug um Zug, sondern in Echtzeit. Helden und Monster schlagen in Kämpfen also nicht abwechselnd zu, sondern gleichzeitig. »Damals glaubte niemand, dass ein Rollenspiel gleichzeitig in Echtzeit ablaufen und Tiefgang entwickeln konnte. Man traute den Spielern nicht zu, komplexe Entscheidungen unter Zeitdruck zu treffen«, erinnert sich Castle: »Wir waren anderer Meinung: Je komplexer es wurde und je mehr das Gehirn und der Klickfinger gleichzeitig arbei-

Großes C&C-Special auf DVD



Auf unserer Heft-DVD finden Sie die komplette Vollversionen von **C&C: Tiberian Sun** inklusive dem Addon **Feuersturm** in der englischen Originalversion. Auf unserer XL-DVD liegen zudem ein 30minütiges Hall-of-Fame-Video zur **C&C**-Serie und unsere Redaktionsfolge »Die Stunde Null«.

Louis Castle

Für unseren Report sprachen wir Louis Castle, der **Command & Conquer** jahrzehntelang mit geprägt hat, erst als Westwood-Mitbegründer, dann als EA-Kreativchef. 2009 allerdings verließ er Electronic Arts, nachdem der Publisher im Zuge der Wirtschaftskrise mehrere Projekte eingestellt hatte, an denen Castle beteiligt war. Man bot ihm zwar neue Aufgaben an, doch keine davon reizte ihn. Also kündigte er, absolvierte ein Zwischenspiel beim Facebook-Giganten Zynga und wechselte danach – in die Glücksspiel-Industrie. Für die Firma Shuffle Master, die eigentlich Kasino-Einrichtung wie Spieltische und Kartenmischgeräte herstellt, sollte eine Internet-Plattform für Glücksspiel aufbauen. Bei Castles Einstieg war Shuffle Master rund 300 Millionen Dollar wert, ein knappes Jahr später wurde das Unternehmen verkauft – für 1,3 Milliarden Dollar. »Da habe ich wohl einen guten Job gemacht«, scherzt Castle heute.



ten mussten, desto besser.« Da flunkert der Westwood-Veteran zwar, verglichen mit klassischen D&D-Titeln gilt **Eye of the Beholder** als eher seicht, zudem eifern Castle & Co. dem drei Jahre älteren, ebenfalls rundenlosen Atari-ST-Klassiker **Dungeon Master** nach, aus dem sie sogar Puzzles klauen. Dennoch avanciert **Eye of the Beholder** zum Kritiker- sowie Spielerliebling, vor allem die D&D-Fans freuen sich über ein »eigenes« **Dungeon Master** und das erste D&D-Spiel überhaupt, in dem man eine Heldengruppe komplett in der Ego-Ansicht steuert. Westwood feiert den ersten namhaften Erfolg.

Was ist das Schlüsselwort dieser Geschichte? Richtig: »Echtzeit«. Castle und Sperry stellen fest, dass die Spieler gestresst werden wollen. Außerdem haben sie neben der Arbeit an **Eye of the Beholder 2** mal wieder Lust auf ein neues Genre, ein Strategiespiel. »Zu dieser Zeit gab es eine Handvoll Strategietitel, die wir alle liebten, darunter das rundenbasierte **Military Madness** auf dem NEC TurboGrafx«, erzählt Castle. »Wir wollten nun ebenfalls ein vollwertiges Strategiespiel entwickeln, in dem die Zeit aber wie in echt vergeht. Also das, was man heute unter Echtzeit-Strategie versteht.« Geprägt wird der damals neue Ausdruck von Brett Sperry, der auch über die Bezeichnung »Real-time Wargame« (Echtzeit-Kriegsspiel) nachdenkt, aber befürchtet, dass das an müde Icon-Schieberei erinnernde »Wargame« viele Spieler abschrecken könnte. Denn so nennt man im Englischen auch strategische Brettspiele und ihre staubtrockenen Umsetzungen. Schließlich einigt sich das Team auf »Echtzeit-Strategie« und beginnt unter dem Arbeitstitel **Sword & Sorcery** mit einem mittelalterlichen Fantasy-Schlachtfest samt Monstern und Zauberern. Zeit-

gleich schauen sich Castle und Sperry nach Möglichkeiten um, mit dem Studio weiter zu wachsen, neue Ideen und Technologien auszuprobieren. Beeindruckt vom Westwood-Adventure **Legend of Kyrandia**, das 1992 auf den Markt kommt, unterbreitet ihnen die Branchen-Großmacht Sierra ein unmoralisches Angebot: Castle und Sperry sollen ihr Studio verkaufen, aber auch die kreative Kontrolle über ihre Serien aufgeben. Sierra will selbst entscheiden, wie es weitergeht mit **Beholder** und **Kyrandia**.

»Vergesst es!«, fasst Sperry seine Antwort zusammen. Stattdessen verhandelt man mit dem britischen Publisher Virgin, der schon einige Westwood-Spiele vertrieben hat. Virgin bietet weniger als Sierra, lässt das Team aber so weiterarbeiten, wie es möchte. Castle und Sperry schlagen ein, Virgin übernimmt Westwood Associates, tauft es in Westwood Studios um – und bietet ihm eine Gelegenheit, die Spielegeschichte schreiben wird.

In den Virgin-Beständen schlummern nämlich die Lizenzrechte an Frank Herberts Romanreihe **Dune**, zu Deutsch **Der Wüstenplanet**. Bereits zuvor hat das französische Studio Cryo Sandwelt und -würmer Anfang 1992 in einem belanglosen Adventure verwurstet. Westwood soll's nun besser machen. Brett Sperry, selbst ein großer Fan der Bücher, lässt sich nicht lange bitten und beschließt, den Prototypen von **Sword & Sorcery** zu, nun ja, verwüsten und ins **Dune**-Universum zu verpflanzen. Virgin misstraut dem Echtzeit-Konzept zunächst und rät Westwood, lieber ein Rundenstrategiespiel zu entwickeln, das Genre ist damals populär. Doch Castle und Sperry setzen sich durch und erweitern die ursprüngliche Idee unter anderem um eine Rohstoff-Sammelmechanik. Eine zentrale Rolle im **Dune**-Universum spielt nämlich das Spice, eine Droge, die auf dem Wüstenplaneten geerntet wird, und um die sich mehrere Adelshäuser zanken. Das, sinniert Westwood, ist doch

Dune 2



Veröffentlicht:
Dezember 1992

Entwickler:
Westwood Studios

Publisher:
Virgin Interactive

Besonderheiten:
Urvater der klassischen Echtzeit-Strategie

Berühmtes Zitat: »Achtung, Wurmzeichen!« – Computerstimme, die wie Rudi Carrell klingt. Ja, wie Rudi Carrell!

Addons: keine

eine wunderbare Grundlage für einen Krieg und damit für ein Strategiespiel. Also sollen die Spieler Erntehäkel losschicken, um Spiere zu sammeln; mit den Erlösen erweitern sie ihre Basis, stellen Armeen auf und ebnen schließlich die Stützpunkte verfeindeter Blaublüter ein. Obwohl es bereits zuvor in Echtzeit laufende Strategiespiele gegeben hat, etwa Dan Buntens Weltkriegs-Simulator **Command HQ** von 1991, verbindet so erst Westwood die drei späteren Grundsäulen der Echtzeit-Strategie: Truppenmanagement, Basisbau und Rohstoffern-

te. Mit dem **Cryo-Adventure** hat das Spiel nur das Szenario gemeinsam, dennoch tauft Westwood es **Dune 2**. Ende 1992 kommt es auf den Markt und begründet ein neues Untergenre, das Fundament für den späteren Erfolg von **Command & Conquer**. Verkaufskorke bricht **Dune 2** aber nicht.

»Es verkaufte sich ordentlich«, sagt Louis Castle, »aber nicht überragend. Es wurde allerdings wie viele Spiele damals viel kopiert, sodass es mehr Leute spielten, als wir seinerzeit dachten.«

Die Echtzeit-Revolution ist aber vertagt, selbst im strategievernarnten Deutschland reagiert man zurückhaltend. 79 Punkte ver gibt der Tester Heinrich Lenhardt damals in der PC Player, erkennt aber zugleich das Potenzial der Spielidee: »Das Programmiererteam Westwood muss man sich merken.« Kritisiert wird an **Dune 2** vor allem die mangelhafte Abwechslung, bis auf eine Handvoll Spezialeinheiten führen alle drei Fraktionen dieselben Truppentypen ins Feld; die Missionen laufen überwiegend nach dem Simpelmotto »Vernichte alle Feinde«. Großen Anklang finden die Wüstenschlachten indes bei einem kleinen kalifornischen Entwicklerstudio, das damals Silicon & Synapse heißt, heute aber unter anderem Namen bekannt ist: Blizzard Entertainment. Ende 1994 veröffentlichten die Entwickler **Warcraft**, mit dem sie das Echtzeit-Konzept von **Dune 2** in eine Fantasy-Welt versetzen und um einige Komfortfunktionen ergänzen (beispielsweise ließen sich vier Einheiten gleichzeitig anwählen statt nur einer). Es ist der Beginn einer langen Rivalität, die letzt-

»Je mehr Gehirn und Klickfinger gleichzeitig arbeiten mussten, desto besser«



Das erste **Warcraft** kopiert 1994 Dune 2 – und verhindert, dass C&C in einem Fantasy-Szenario spielt.

lich zum Niedergang von **Command & Conquer** beitragen wird. Als Westwood – natürlich lange vor der **Warcraft**-Veröffentlichung – erstmals von den Plänen des neuen Konkurrenten hört, ist man überrumpelt. »Warcraft war ja im Wesentlichen ein Klon von Dune 2«, erzählt Castle. »Das Problem daran war, dass wir nach Dune 2 selbst wieder ein Fantasy-Spiel entwickeln wollten, was nun aber nicht mehr ging, weil es so ausgesehen hätte, als würden wir Blizzard nacheifern.« Ein neuer Plan musste her, und zwar fix.

Dass sie nach **Dune 2** noch ein Echtzeit-Spiel machen wollen, haben Sperry und sein Team schon zuvor festgezurr. »Wenn man schon eine spaßige Grundidee mit allen nötigen Elementen hat, dann möchte man sie ja auch weiter ausbauen«, begründet Castle. Federführend sind dabei neben Sperry der **Dune 2**-Veteran Joseph Bostic sowie Eydie Laramore, der zuvor an **Eye of the Beholder** und **Legend of Kyrandia** mitgewirkt hat. Früh steht fest, dass sich das neue Spiel abermals um einen zentral wichtigen Rohstoff drehen soll, um den mehrere Fraktionen kämpfen. Die sollen sich nun deutlicher unterscheiden, und auch die Missionen sollen das alte »Erledige den Gegner«-Schema aufbrechen. Nach der **Warcraft**-Enthüllung verwerfen Sperry & Co. ihren Fantasy-Ansatz, nun plant man ein modernes Militärszenario. »Brett fand, dass wir ein Setting brauchten, das jeder versteht, aber zugleich kein allzu realistisches, wir wollten ja keine Simulation entwickeln«, erinnert sich Castle. Zudem will man Ähnlichkeiten zum echten Weltgeschehen vermeiden, vor allem zum jüngst beendeten zweiten Golfkrieg. Daher verlegt Westwood die Handlung in ein Paralleluniversum. Sperry und Laramore entwickeln das Konzept einer alternativen UNO, die den weltweiten Terrorismus bekämpft. »Heute wäre das eine offensichtliche Wahl, 1994 war's das noch nicht«, ergänzt Castle. »Wir wollten einfach eine Ausgangslage schaffen, bei der sich zwei Parteien mit sehr unterschiedlichen Philosophien gegenüberstehen, die beide denken, sie seien im Recht.« So entsteht die Welpolizei GDI (»Globale Defensiv-Initiative«), die gegen die terroristische Guerilla-Bruderschaft von Nod antritt.

Command & Conquer tritt 1995 den Echtzeit-Boom los.



So scharf gezeichnet, wie man zunächst denken mag, sind die Gut-Böse-Trennlinien aber nicht: Die GDI setzt vor allem die (Rohstoff-)Interessen der reichen Westnationen durch, der Nod-Anführer Kane hingegen inszeniert sich als Messias der Armen. Diese moralischen Grauzonen tragen zum Reiz des **C&C**-Szenarios bei. Als umkämpften Rohstoff zieht Westwood Öl in Betracht, schließlich war auch die **Dune**-Romanreihe vom Kampf ums Schwarze Gold inspiriert. »Es erschien uns allerdings die bessere Idee, eine neue und überraschende Ressource einzuführen, deren Hintergründe mysteriös bleiben«, umreißt Castle die Geburtsstunde des Tiberiums, einer grünen Kristallpflanze, die dem Erdboden wertvolle Mineralien entzieht und erntereif an der Oberfläche ablagert. Zugleich vergiftet sie jedoch den Planeten und lässt Menschen mutieren – eine spannende Prämisse, die Westwood in eventuellen Nachfolgern weiter ausbauen will. Inspirieren lassen sich die Entwickler vom B-Movie **Monolith Monsters** von 1957. Darin kracht ein Meteorit auf die Erde und setzt Kristalle frei, die beim Kontakt mit Wasser zur riesigen Monolithen wachsen und dann wieder zu kleinen Kristallen zerfallen, die wieder wachsen ... und so weiter.

Nachdem sich die Handlung von **Dune 2** auf »Besiege den korrupten Imperator« be-

schränkt hat, legt Westwood diesmal also größeren Wert auf die Geschichte – und die Inszenierung: Panzer und Helikopter sollen quer durch spektakuläre Renderfilme explodieren. Diese Idee wurzelt laut Louis Castle in der Technologie-Begeisterung des Teams: »An den Computergrafiken arbeitete Aaron Powell, der total vernarrt war in 3D Studio Max. Wir waren mit die ersten, die die Software intensiv eingesetzt haben.« Überdies sollen die Filme nicht auf der Festplatte gespeichert, sondern direkt von der CD abgespielt werden, was den Technik-Verantwortlichen Louis Castle vor eine gewaltige Herausforderung stellt: »Ich sagte Brett: Das geht nicht!« Es geht aber doch, auch wenn das Team monatelang an der Lösung feilt. Um die Filme auf streaming-kompatible Größe zu komprimieren, errichtet man komplette Rechner-Farmen – zusätzlich zu den Rechner-Farmen, mit denen Westwood die Szenen überhaupt berechnet. »Das war ein Haufen High-Tech, nur um ein paar billige Videos rauszuhauen«, lacht Castle. Billig wirken die Videos auch deshalb, weil echte Schauspieler auftreten. Wobei »Schauspieler« ein weiter Begriff ist, im improvisierten Greenscreen-Studio hampeln meist die Entwickler vor der Kamera herum. Producer Ed Del Castillo etwa mimt ebenso einen Soldaten wie der Komponist Frank Klepacki. Lediglich ein paar Darsteller haben die Schau-

Command & Conquer



Veröffentlicht:

31. August 1995

Entwickler:

Westwood Studios

Publisher:

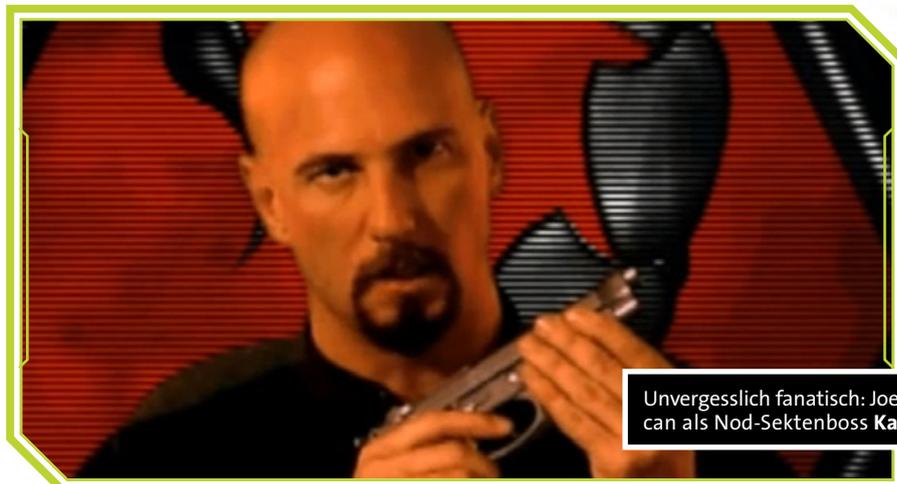
Virgin Interactive

Besonderheiten:

Genre-Boom-Lostreter mit zwei sehr ungleichen Parteien und coolen Missionen

Berühmtes Zitat: »Glückwunsch zu deiner Beförderung.« – Kane, der just unseren Vorgesetzten erschossen hat

Addons: Der Ausnahmezustand (1996, mit versteckten Dino-Missionen)



Unvergesslich fanatisch: Joe Kujan als Nod-Sektenboss Kane.

Auch im **Multiplayer-Modus** unterhält das erste C&C hervorragend.



Im Online-Ableger **Sole Survivor** steuert jeder Spieler nur eine einzige Einheit – gähn!



spielerei wirklich gelernt, vor allem Eric Martin, der den GDI-General Sheppard verkörpert, und Joe Kucan, der sich mit seiner hingebungsvollen Performance als glatzköpfiger Nod-Sektenführer Kane in die Spielerherzen hetzt – und nebenbei Regie führt. Martin und Kucan sind alte Westwood-Bekannte, sie haben zuvor Charakteren aus **Legend of Kyandia** ihre Stimmen geliehen. Unterm Strich entfalten die **C&C**-Videos einen enormen Trash-Charme, heute sind sie Kult. »Die Filme waren sicherlich billig«, wagt Castle einen Erklärungsversuch, »aber eben nicht, weil wir das so wollten, sondern weil wir auf Teufel komm raus versucht haben, zu lernen, wie man Filme dreht.«

Realfilmsequenzen, neues Militärszenario, mysteriöser Rohstoff – Check. Fehlt nur noch ein einprägsamer Titel, der zugleich ausdrückt, worum es im Spiel geht. In Anlehnung an **Sword & Sorcery** ersinnt Westwood **Command & Conquer**. Das soll keine Eintagsfliege bleiben, Sperry plant von Anfang an eine Trilogie mit den Untertiteln **Tiberian Dawn**, **Tiberian Sun** und **Tiberian Twilight**. »Wir nannten das erste C&C dann aber nicht Tiberian Dawn, weil Virgin Einspruch erhob«, berichtet Louis Castle. »Sie hatten Angst, dass die Spieler das erfundene Wort Tiberium nicht verstehen und verwirrt sein könnten. Also sagten sie: »Warum nennen wir's nicht einfach Command & Conquer, das ist ein toller Name!« Und ein zugkräftiger, in den Monaten vor dem Verkaufsstart rührt Virgin kräftig die Werbetrommel, um **C&C** entsteht ein Hype wie nie zuvor um ein Strategiespiel. Selbst Sid Meiers erfolgreiche **Civilization**-Reihe hat sich mehr auf Mund-zu-Mund-Propaganda verlassen als auf Marketing. Doch Virgin bewässert Spielermünder lieber mit schicken Rendertrailern. Vom eigentlichen Spiel ist darin wenig zu sehen, worum genau es in **C&C** geht, wissen die wenigsten. Aber den Namen, den haben sie gehört. Und natürlich das Werbeposter mit dem Soldaten gesehen, in dessen »Skiibrille« sich Panzer und Helikopter bekriegen – die Vorfreude steigt. Zum ursprünglich anvisierten Verkaufsstart 1994 rechnet Virgin mit 35.000 verkauften Exem-

»Virgin rechnete mit 35.000 verkauften Exemplaren«

plaren. »Das war vernünftig, schließlich hatte sich Strategie nie sonderlich gut verkauft«, kommentiert Castle. Als Westwood das Spiel auf Messen vorführt und die Presse begeistert, hebt Virgin die Prognose auf 70.000 Verkäufe. Doch als **C&C** im September 1995 erscheint, wandert es alleine in der ersten Woche knapp 200.000 Mal über die Ladentheke. »Wir waren schockiert«, berichtet Castle. »Für damalige Zeiten war das eine astronomische Zahl.« Drei Millionen Mal wird sich **Command & Conquer** schließlich weltweit verkaufen, auch auf Konsolen wie der PlayStation und dem N64 – ein Erfolg, der zahllose Nachahmer anlockt. Den **Supreme Commander**-Urahn **Total Annihilation** (1997) hätte ohne **C&C** wohl ebenso wenig gegeben wie **Age of Empires** (1997). Selbst Blizzards **Warcraft 2**, das nur drei Monate nach **C&C** erscheint, hätte ohne die Vorarbeit von Westwood nie über eine Million Verkäufe feiern können.

Nun gut, dass die Verkaufszahlen und die Qualität eines Spiels nicht zusammenhängen müssen, wissen wir nicht erst seit **Spore**. Doch **Command & Conquer** ist nicht nur ein erfolgreiches Spiel, sondern auch ein verdammt gutes – vor allem dank der beiden Fraktionen. Bis dahin stiegen nämlich meist spiegelgleiche Kontrahenten in den Echtzeit-Ring: Nach den Drillings-Adelshäusern aus **Dune 2** unterscheiden sich auch Orks und Menschen aus **Warcraft** bloß in ihrem Zauberspruch-Repertoire. In **C&C** hingegen messen sich absolut ungleiche Rivalen: Die GDI überrollt ihre Gegner im Geradeaus-Gewaltmarsch mit dicken Mammutpanzern und Raketenwerfern, die Bruderschaft von Nod bunkert sich lieber hinter Laser-Obelisken ein und versetzt der Weltpolizei mit unsichtbaren Tarnpanzern und flinken Raketen-Bikes gemeine Guerilla-Nadelstiche. Infanterie ist kein Kanonenfutter, Bazooka-Träger verwandeln Panzer und Hubschrauber zu Altmetall, müssen sich aber vor Flammenwerfer-Tanks hüten, die kein Licht sehen gegen konventionelle Panzer und Helis – spätestens mit **C&C** wird das Kinderspiel »Schiere, Stein, Papier« zum Ausdruck durchdachter Einheitenbalance. Keine Einheit bleibt unbesiegt, keine Taktik ohne

Gegenmittel. Na ja, fast keine, denn Massenangriffe mit Panzern, die berechtigten »Tank Rushes« führen genauso zum Erfolg wie taktische Winkelzüge. Dank seiner Truppenvielfalt avanciert **C&C** dennoch zum Multiplayer-Hit, die Netzwerk-Partien reizen zu ordentlichem Geschrei vor den Monitoren. In der Kampagne wiederum warten statt müder »Weg mit dem Feind«-Aufträge à la **Dune 2** abwechslungsreiche Missionen, in denen man auch mal nur einen Elitekrieger lenkt, der feindliche Hundertschaften scharfschützt. Beim Basisbau ermöglicht **C&C** indes einen der berühmtesten Exploits der Strategiegeschichte: Mit Beton- oder Sandsack-Barrieren (die man Stückchen per Stückchen platziert) kann man den KI-Gegner einmauern – er zerstört die Wälle nicht. Zudem darf man entlang der Mauern weitere Bauten hochziehen und so Geschütztürme mitten in die Feindbasis pflanzen. Die Spieler nutzen's weidlich aus, einer der wenigen Pferdefüße der Strategielegende.

Der **C&C**-Erfolg kommt zudem nicht ohne Hürden. Virgin möchte das Spiel nämlich in möglichst vielen Ländern gleichzeitig veröffentlichen, vor allem im traditionell strategieaffinen Deutschland. Doch **Command & Conquer** läuft hierzulande Gefahr, durch die Jugendschutzprüfung zu fallen, weil man darin unter anderem Soldaten überfahren kann. Also müssen Castle & Co. menschliche Kämpfer durch »Cyborgs«, Blut durch Schmieröl und Schmerzensschreie durch Geräusche ersetzen, die klingen, als würde man eine Bierdose zerknüllen. Gleichzeitig muss Westwood sicherstellen, dass die Sol-

C&C: Alarmstufe Rot



Veröffentlicht:
31. Oktober 1999

Entwickler:
Westwood Studios

Publisher:
Virgin Interactive

Besonderheiten: Das eventuellste Prequel aller Zeiten. Mit Schiffen und Jets!

Berühmtes Zitat: »Scheiße, der Stalin!« – Soldat am Ende des alliierten Feldzugs

Addons: Gegenangriff (1997), Vergeltungsschlag (1997, mit versteckten Riesenameisen-Missionen)

C&C: Sole Survivor



Veröffentlicht:
November 1997
Entwickler:
Westwood Studios
Publisher:
Virgin Interactive

Besonderheiten:

Womöglich das erste schlechte Dota der gesamten Spielegeschichte

Berühmtes Zitat: »Sole Survivor zeigt, dass nicht jede Schachtel Gold ist, auf der ein C&C-Schriftzug glänzt.« – Martin Deppe, GameStar-Tester

Addons: zum Glück keins

daten nirgendwo menschlich aussehen und stets in voller Ausrüstung zu sehen sind, um die Roboterverwandlung glaubwürdig zu machen. »Das war eine Menge Arbeit«, stöhnt Louis Castle. Die deutschen Spieler hält das nicht vom Kauf ab, für Castle zählt der Verkaufserfolg des ersten Teils zu seinen absoluten **C&C**-Highlights: »Wenn man die gesamte Serie betrachtet, dann war das womöglich der großartigste Moment.« Westwood schwebt im siebten Himmel.

Und ruht sich nicht auf dem Erfolg aus, sofort beginnt die Arbeit an zwei Erweiterungen: dem bockschweren Missionspaket **Der Ausnahmezustand** und dem Story-Addon **Alarmstufe Rot**. Letzteres soll eine alternative Form des Zweiten Weltkriegs in einem abgedrehten Science-Fiction-Szenario behandeln, in dem die westlichen Alliierten gegen die Sowjets antreten, nachdem der zeitreisende Albert Einstein den Diktator Adolf Hitler und damit Deutschland als Bedrohung ausgeschaltet hat. Der Auftritt des jungen Hitler wird in der hiesigen Version übrigens aus dem Intro geschnitten – abermals in vorauseilendem Gehorsam gegenüber den Jugendschützern. Mit seinem alternativen Weltkrieg könnte **Alarmstufe Rot** sogar die Vorgeschichte von **C&C** erzählen. Was »könnte« bedeutet? Louis Castle klärt auf: »Wir wollten es nicht explizit »Prequel« nennen, das Prequel aber auch nicht explizit ausschließen. Diese Möglichkeit wollten wir uns für die Zukunft offen halten.« Selbst ein Zwischenfilm-Auftritt von Joe »Kanex« Kucan als Lakai Stalins ist laut Castle nur ein Gag,

für den man erst später eine Erklärung suchen will. Eine andere Frage klärt sich dagegen schnell: Das Team arbeitet so gerne an **Alarmstufe Rot**, dass Westwood beschließt, das Spiel zum allein lauffähigen **C&C**-Ableger zu befördern. »Das Szenario war zu abgedreht für das ernste Tiberium-Universum«, begründet Castle. »Außerdem sollten die Waffen spektakuläre Effekte auffahren. Auch das passte nicht unbedingt zur Tiberium-Reihe.« Deshalb gibt's in **Alarmstufe Rot** Superwaffen wie die Chronosphäre der Alliierten, die Einheiten teleportiert. Oder den Eisernen Vorhang der Sowjets, der Panzer kurzfristig in undurchdringliche Energieschilde hüllt. **Alarmstufe Rot** erscheint schließlich 1996, vielen Fans gilt es bis heute als Höhepunkt der Serie. Es bietet nämlich nicht nur Superwaffen, sondern auch noch vielfältigere Einsätze, besser ausbalancierte Parteien sowie erstmals steuerbare Kriegsschiffe und Flugzeuge. Zudem läuft der alternative Weltkrieg in einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln, man sieht also viermal so viel wie bei den 320 mal 200 Bildpunkten des Vorgängers. Abgesehen davon bleibt spielerisch vieles beim Alten, statt Tiberium sammeln die Ernter einfach Gold ... das an der Erdoberfläche rumliegt. Das muss man nicht logisch finden, aber es funktioniert.

Nach **Alarmstufe Rot** werbelt Westwood an der **C&C**-Fortsetzung **Tiberian Sun**, an einem Shooter-Ableger mit dem Arbeitstitel **C&C Commando** – und an einem Machwerk, das als erster Tiefpunkt in die **C&C**-Geschichte einget: **Sole Survivor** schickte seine Spieler 1997 in reine Online-Schlachten, was ja eigentlich eine gute Idee wäre, wenn nicht jeder Teilnehmer nur eine einzige Einheit steuern würde. Das ist einerseits langweiliger als Tennisspielen ohne Ball, weil die Einheiten absurd langsam über die Karte kriechen, andererseits miserabel ausbalanciert: Dicke Mammutpanzer zerbröseln alles, kleine Soldaten sehen kein Licht. Westwood beweist so zwar Gespür für die wachsende Beliebtheit von Multiplayer-Spielen, setzt aber alles mit einer Idee in den Sand, die keinerlei Spaß macht. Louis Castle kann ihr dennoch Positives abgewin-

nen: »Man könnte sagen, dass wir versucht haben, das erste Dota zu bauen. Aber wir hatten nicht alle Puzzleteile dafür und blieben auf halbem Wege stecken.« Die Fans vergessen den Online-Fehlschuss immerhin schnell, Westwoods Ruf leidet kaum.

Als einschneidender entpuppt sich ein Ereignis im Folgejahr. Nein, nicht die Veröffentlichung des **Dune 2**-Remakes **Dune 2000**, für das Westwood eigens Realfilm-Zwischensequenzen dreht. Und gar nicht die Veröffentlichung von **Tiberian Sun**, das ist noch lange nicht fertig. Auch, weil das Team für die Fortsetzung Innovationen erdacht hat, deren Umsetzung hakt, etwa anpassungsfähige KI-Feinde, die aus den Aktionen des Spielers lernen sollten. Klar, darauf warten wir bis heute! Überhaupt experimentieren die Designer viel mit Ideen, die es nicht ansatzweise ins Spiel schaffen. Die dummen Tiberium-Ernter des Vorgängers, die gerne blindlings in die Feindbasis rumpelten, sollen Gefahren nun selbstständig erkennen und umgehen. Das klappt zwar, doch nun halten sich die Vehikel für schlauer als der Spieler. »Unser Lead Designer Adam Isgreen

schrie seinen Computer an, weil seine Ernter einen Rückzugsbefehl verweigerten«, witzelt der Producer Rade Stojavljevic später in einem Making-Of-Artikel. Die Idee wird verworfen. Für die Schlachtfelder planen die Entwickler dynamische Veränderungen: Artilleriegranaten sollen Krater reißen, angezündete Wälder niederbrennen und neue Wege freigeben. Beides führt jedoch zu Wegfindungs-Chaos – ab in die Tonne!

Weitere Probleme macht die Engine. Zunächst möchte Westwood bei **Tiberian Sun** auf polygonreiche 3D-Grafik umsteigen, was allerdings zeitgenössische Hardware überfordert hätte. Also entscheidet man sich für eine Promenadenmischung aus 2D- und 3D-Grafik, zweidimensionale Infanterie-Sprites schießen in einer isometrischen Ansicht auf dreidimensionale Voxel-Fahrzeuge – eine technische Herausforderung, die das Projekt verzögert. Zumal die dreidimensionale Landschaftsarchitektur die Wegfindung erschwert Westwood merkt,

»Unser Lead Designer schrie seinen Computer an«



dass Einheiten erst mal lernen müssen, wann sie über eine Brücke laufen sollen und wann drunter hindurch. Um möglichst abwechslungsreiche Missionen zu ermöglichen, schreiben die Entwickler für zahlreiche Ereignisse eigene Skripte – bedenken dabei jedoch nicht, dass sie die hinterher ja auch alle auf Bugs abklopfen müssen. Auch das frisst Wochen, letztlich verschiebt sich der **C&C**-Nachfolger um neun Monate.

Na ja, so lange wenigstens bei den Zwischenfilm-Dreharbeiten alles reibungslos läuft ... denkste! Zwar hat Westwood diesmal bekannte Darsteller wie den Darth-Vader-Sprecher James Earl Jones und das **Alien 2**-Raubein Michael Biehn engagiert, stößt aber auf zwei Probleme. Erstens planen die Designer das Drehbuch akribisch, haben letztlich aber dennoch zu wenig Vorlaufzeit, um sämtliche Details der Bluescreen-Aufnahmen im hauseigenen Studio festzulegen. Deshalb müssen sie schon während des Drehs mit Schnitt und Postproduktion loslegen. Beispielsweise passen sie die Beleuchtung der Schauspieler direkt der Lichtstimmung der Computergrafik-Hintergründe an. Am Set herrscht also die entspannte Ruhe eines Bienenstocks. Zweitens hat man die Datenmenge unterschätzt, die 500 Gigabyte Videomaterial treiben das Westwood-Netzwerk an die Belastungsgrenze. Louis Castle denkt dennoch gerne an die Dreharbeiten zurück: »Als wir die Hollywood-Stars im Studio begrüßten, musste ich mich fast zwicken, weil ich es nicht glauben konnte. Das war ein großer Moment.« Damals steht Westwood am Zenit. Das weckt natürlich Begehrlichkeiten ...

Damit zurück zum einschneidenden Ereignis des Jahres 1998, einer Offerte von Electronic Arts: 122,5 Millionen Dollar bietet der Publisher für Westwood und ein weiteres Studio im kalifornischen Irvine. Deren Mutterfirma Virgin nimmt dankend an, ihr US-Geschäft läuft nämlich katastrophal. Selbst im **C&C**-Rekordjahr 1995 fahren die Briten 14,8 Millionen Dollar Verlust ein. Gewissermaßen über Nacht wird Westwood so in die EA-Familie zwangsverheiratet. Kein schlechtes Geschäft für Electronic Arts, schließlich hält Westwood damals fünf bis sechs Prozent des weltweiten PC-Spielemarkts. Castle und Sperry unterschreiben jeweils Fünfjahresverträge, einige andere Mitarbeiter

Tiberian Sun weckt große Erwartungen, enttäuscht dann aber viele Fans.



kehren dem Studio jedoch bald darauf den Rücken. Der langjährige **C&C**-Producer Ed Del Castillo etwa gründet im Folgejahr den **Battle Realms**-Entwickler Liquid Entertainment. Die Aussteiger fürchten, unter der EA-Ägide nicht mehr so frei, so kreativ arbeiten zu können wie zuvor. Denn die Aktionäre des Branchenriesen lechzen nach Rendite, für Entwicklerträume bleibt da kein Platz. Diese Befürchtung lässt sich nicht von der Hand weisen, schließlich hat Westwood in den Vorjahren von der langen Virgin-Leine profitiert und im Grunde getan und gelassen, was es wollte. In dieser Hinsicht ist man verwöhnt, EA hat den Ruf, seinen Studios mehr auf die Finger zu schauen. »EA ist sehr gut darin, negative Überraschungen in der Firmenbilanz zu vermeiden – für die Aktionäre ist das natürlich wichtig«, gesteht Louis Castle 1999 im GameStar-Interview. Zunächst begehrt der neue Besitzer jedoch einen großen Fehler: Er unterstellt Westwood nicht nur das Studio in Irvine, das fortan Westwood Pacific heißt, sondern lässt Castle und Sperry auch so weitermachen wie bisher. Castle erzählt: »Als wir Teil von EA wurden, haben sie eigentlich nur die Geldkoffer geöffnet und gesagt: ›Hier ist Geld. Seid einfach brillant und macht etwas damit!‹« Etwas machen wird Westwood auch. Nur mit dem »brillant« hapert es.

Bevor die EA-Geldspritze erste Früchte trägt, erscheint im August 1999 aber erst mal **Tiberian Sun**. Alle damals Beteiligten schwören, dass dies nicht auf Druck von EA geschieht, man selbst habe beschlossen, dass vier Jahre Entwicklungszeit genug seien. Tatsächlich ist **Tiberian Sun** ein gutes Spiel – aber kein so gutes wie von vielen Fans erhofft. Das beginnt damit, dass Westwood fast keines seiner hochtrabenden Versprechen halten konnte. Die anpassungsfähige KI fehlt ebenso wie die zerstörbaren Landschaften, noch dazu sah das Spiel vorab auf Bildern viel schöner aus als nun auf den Monitoren der Spieler. Die Vorab-Aufnahmen sollen jedoch nicht geschönt worden sein, sondern aus Hardware-Fehleinschätzungen resultieren. »Wir gehörten zu einem Forschungsprogramm von Intel und einigen Grafikkarten-Herstellern, wir hatten also Hardware, die öffentlich noch gar nicht verfügbar war«, erinnert sich Louis Castle. »Dann passierten zwei Dinge: Ein Großteil dieser Hardware kam niemals auf den Markt. Das größere Problem war aber, dass das Spiel immer größer wurde. Wir bauten immer mehr Elemente ein, mehr Einheiten liefen herum – das belastete auch die Hardware immer mehr. Also mussten wir unsere Texturen reduzieren, die möglichen Auflösungen herunterschrauben, und so weiter.«

Vorab veröffentlicht Westwood geschönte Bilder von Tiberian Sun (links), die farbenfroher sind als das fertige Spiel.



C&C: Tiberian Sun



Veröffentlicht:
27. August 1999
Entwickler:
Westwood Studios
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Apokalyptische Tiberium-Welt, viele enttäuschte Fans

Berühmtes Zitat: »Willkommen zurück, Commander.« – Computer-Beraterin EVA begrüßt nach der Installation

Addons: Feuersturm (2000)

Gut, das erklärt die schöneren Vorab-Bilder, entschuldigt aber nicht, dass das EA-Marketing sie später sogar auf die Schachtel drucken lässt, um Käufer zu täuschen. Für Verdross sorgen auch die spielerischen Mängel von **Tiberian Sun**, alles voran die wackelige Balance, Nod-Artillerie wischt mit allen anderen Einheiten den Boden auf. Peinlich für die Väter der Echtzeit-Strategie, zumal Blizzard ein Jahr zuvor mit **Starcraft** gezeigt hat, wie perfekt man drei Fraktionen balancieren kann. Folgerichtig avanciert **Starcraft** zum Multiplayer-Hit, während **Tiberian Sun** vorrangig ein Solo-Titel bleibt – ein Fingerzeig für die Zukunft. Die Verkäufe jedoch stimmen, binnen sechs Monaten wandert **Tiberian Sun** anderthalb Millionen Mal über die Ladentheken, das bis dahin am schnellsten verkaufte Westwood-Spiel. Folgerichtig reicht Westwood noch das Addon **Feuersturm** nach, das sich um den durchgedrehten Nod-Supercomputer Cabal und seine Cyborg-Armee dreht. Bitte merken, der Rowdie-Rechner wird später noch wichtig. Oder besser: unwichtig.

Nach **Tiberian Sun** grübelt Westwood über die Zukunft des Studios und von **Command & Conquer**. Und Achtung, jetzt wird's wild. Statt sich auf seinen Goldesel **C&C** zu konzentrieren, tun Sperry und Castle das, was sie schon immer getan haben: was sie wollen. Sperry möchte sich an einem Online-Rollenspiel versuchen, er sieht Potenzial im Genre. Electronic Arts, das mit **Ultima Online** gerade Geld drückt, zeigt sich interessiert und lässt Sperry sein bereits ein Jahr zuvor unter dem Arbeitstitel **Project G** begonnenes Online-Experiment zum Weltraum-MMO **Earth & Beyond** ausarbeiten. Castle und seinem Team schwebt hingegen ein Piratenspiel vor, daraus entsteht drei (!) Jahre später das unbedeutende Konsolen-Abenteuer **Pirates: The Legend of Black Kat**. Und **C&C**? Nun, einerseits arbeitet Westwood weiter am inzwischen in **C&C: Renegade** umgetauften Shooter-Spinoff, andererseits gibt's da ja noch dieses Studio in Irvine! Castle und Sperry befürchten, dass EA die neue Westwood-Zweigstelle schlie-

»EA ist gut darin, negative Überraschungen in der Bilanz zu vermeiden«

ßen könnte, falls die kein ertragreiches Projekt vorzuweisen hätte. Bis dahin blickt das ehemalige Virgin-Studio auf ein wenig beeindruckendes Portfolio zurück, sein bekanntestes Werk ist das Comic-Adventure **Toonstruck**, in dem 1996 immerhin der Schauspieler Christopher Lloyd (Doc Brown aus **Zurück in die Zukunft**) mitgespielt hat. Dennoch beschließt Westwood, die Kollegen in Irvine an **C&C** arbeiten zu lassen. Zumindest teilweise, die Außendienstler übernehmen die Entwicklung von **Alarmstufe Rot 2**, mit dem Westwood selbst schon begonnen hatte. Dass **C&C** dort in schlechten Händen sein könnte, bereitet Louis Castle seinerzeit keine schlaflosen Nächte: »Wir hatten ehrlich gesagt keine Zeit und keine Leute mehr, um in Vegas weiterhin an Echtzeit-Strategiespielen zu arbeiten. Die Jungs unten in Kalifornien wollten hingegen Echtzeit-Strategie machen.« Mit »den Jungs« meint Castle vor allem den Studiochef Mark Skaggs, der zuvor schon die Nintendo-64-Umsetzung des ersten **C&C** als Producer betreut hat, sowie Dustin Browder, der viele Jahre später als **Starcraft 2**-Chefentwickler zu Blizzard wechseln wird. Ja, das sind gute Leute. Dass Westwood **C&C** aus der Hand gibt, wird sich jedoch bitter rächen.

Zwei Jahre nach der EA-Übernahme, im Oktober 2000, veröffentlicht Westwood Pacific schließlich **C&C: Alarmstufe Rot 2**. Es ist beileibe kein schlechtes Spiel, trägt aber eindeutig die Handschrift der neuen Entwickler. Während selbst das erste **Alarmstufe Rot** halbwegs ernst und »schmutzig« daher kam, versetzt das zweite den Weltkrieg zwischen Alliierten und Sowjets vollends in ein überdrehtes Jahrmarkt-Universum, wo Riesentintenfische Flugzeugträger in die Tiefe zeren und Glatzkopf-Psioniker ihre Gegner gedankenkontrollieren – inklusive Zwischenfilmen mit der deutschen B-Movie-Legende Udo Kier als Psi-Mastermind Yuri. Die ab-

wechslungsreichen Einheiten und grandios inszenierten Kampagnen finden viele Fans, alteingesessenen **C&C**-Veteranen stößt die ausufernde Albernheit jedoch auf – sie hatten bis dahin ja angenommen, das erste **Alarmstufe Rot** erzähle die Vorgeschichte der Tiberium-Serie. Doch diese Hoffnung ist passé, das **Alarmstufe**-Universum hat sich zur schrillen Parallelwelt gewandelt. Westwood zeigt sich zufrieden und beauftragt Browder & Co. damit, auf Basis der Engine des Shooter-Ablegers **Renegade** endlich auch eine echte 3D-Engine für ein neues **C&C**-Strategiespiel zu entwerfen. **Alarmstufe Rot 2** basiert nämlich immer noch auf dem 2D-3D-Mischgerüst von **Tiberian Sun**. Nebenher strickt Westwood Pacific an der Erweiterung **Yuris Rache**, die in letzter Sekunde eine Kontroverse umschifft: Die Schachtel des Addons, das im September 2001 erscheinen soll, zeigt explodierende Hochhäuser. Direkt nach den Anschlägen



Die Filmszenen im Wandel der Zeit, los geht's mit General **Sheppard** im ersten **C&C**.



In Alarmstufe Rot konferiert **Stalin** mit seinen Lakaien – und mit Kane.



GDI-Commander **McNeill** arbeitet in Tiberian Sun mit der Mutantin **Umagon**.



Yuri ist der Mastermind hinter der Sowjet-Invasion in Alarmstufe Rot 2.



Lando Calrissian? Nicht ganz, in Tiberium Wars spricht GDI-Direktor **Boyle**.



In Alarmstufe Rot 3 genießt der japanische Oberbefehlshaber **Tee** ... und andere Freuden.



Tiberian Twilight präsentiert: Kane und die unwichtigste **Spielerfrau** aller Zeiten.

C&C: Alarmstufe Rot 2



Veröffentlicht:
23. Oktober 2000
Entwickler:
Westwood Pacific
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Abgedrehtes Paralleluniversum mit Riesentintenfischen und Sonar-Delfinen

Berühmtes Zitat: »Ich bin nicht Ihre Kuschelmaus, Mr. President!« – Sowjet-Premier Romanov droht den USA

Addons: Yuris Rache (2001)

vom 11. September 2001 wäre das allerdings pietätlos. EA möchte **Yuris Rache** zu nächst komplett streichen, verschiebt es dann aber lediglich in den Oktober und lässt die Schachtel umgestalten.

Doch was ist denn nun mit dem »richtigen« **C&C**, mit der Tiberium-Serie? Nun – nichts. Auf die Frage des Magazins PC Gamer, wann **C&C 3** erscheinen wird, antwortet Brett Sperry im Oktober 1999: »Sagen wir, es wird eine Weile dauern. Eine lange Weile.« Sperry soll mehr Recht behalten, als ihm lieb ist, denn **C&C 3** plagen drei große Sorgen. Erstens fehlen Westwood die Mitarbeiter, um weiter ernsthaft an der **C&C**-Mutterserie zu arbeiten, mit **Earth & Beyond** und **Pirates: The Legend of Black Kat** ist man ausgelastet. Zweitens verwickelt sich die Tiberium-Story zum Kuddelmuddel. Drittens werden sich die Entwickler in den Folgejahren in spielmechanischen Hirngespinnsten verrennen. Doch zunächst zur Story: Schon bei der Arbeit an **Tiberian Sun** haben Sperry und sein Team gemerkt, dass sich die ursprüngliche Trilogie-Idee kaum halten lässt: Wenn man die Handlung so weitererzählen möchte wie geplant, würde das angedachte Serienfinale **Tiberian Twilight** nicht in ein einzelnes Spiel passen. »Wir wollten es dann in drei Teile zersägen«, erzählt Louis Castle. Um festzuzurren, wie sich das Universum weiterentwickeln soll, beauftragt Westwood gleich mehrere Autoren damit, eine **Command & Conquer-Bibel** zu verfassen. Die soll unter anderem die Hintergründe von GDI und Nod festschreiben und die Tiberium-Mutanten der »Vergessenen« einordnen, die in **Tiberian Sun** erstmals als Splittergruppe auftraten. Zudem gibt es viele Fragen zu klären: Was ist das »Tacitus«, ein geheimnisvolles Gerät, dem man in **Tiberian Sun** hinterher jagt? Was hat es mit dem abgestürzten Raumschiff auf sich, das man in einer Mission findet? In der Bibel – beziehungsweise den Bibeln, eine endgültige Version des Dokuments wird es nie geben – tauchen daher auch Aliens auf. Dass Westwood erst jetzt versucht, alle Elemente der Tiberium-Welt unter einen Hut zu bringen, spricht Bände: Das Universum hat sich verselbständigt, vor lauter Andeutungen weiß niemand mehr, was Sache ist. Später

wird der Designer Adam Isgreen enthüllen, dass das Team sogar darüber nachdenkt, die Handlung von **Alarmstufe Rot 2** wieder ins Tiberium-Universum einzubinden, um Fan-Beschwerden gerecht zu werden: Der Sowjet-Gedankenleser Yuri sollte als fehlgeschlagenes Experiment von Nod-Oberglatze Kane in die Vergangenheit reisen und dabei ein Paralleluniversum schaffen. Das wird nie umgesetzt, wie viele andere Ideen für **C&C 3**, das den Arbeitstitel **Incurion** trägt.

Stattdessen veröffentlicht das Studio zu nächst im Sommer 2001 den **Dune 2-Erben Emperor: Battle for Dune** und dann im Februar 2002 endlich **C&C: Renegade**. Jedoch nicht, ohne im Vorfeld erneut geschönte Bilder zu zeigen, die laut Louis Castle wie bei **Tiberian Sun** Prototypen-Hardware entspringen. Über die Verschiebungen des ursprünglich für Anfang 2000 angekündigten Shooters hat sich Westwood zuvor selbst mit einem Video lustig gemacht, in dem Havok, der Held des Spiels und Duke-Nukem-Bruder im Geiste, das Studio besucht und die Designer auf Vordermann bringt, damit sich sein Auftritt nicht noch weiter verschiebt. Offensichtlich vergebens, kurz darauf musste Westwood **Renegade** abermals verschieben. Doch 2002 ist der Shooter endlich da – und der letzte Spross von Westwoods »Wir machen, was wir wollen«-Credo. Denn er beruht nicht auf der strategischen Überlegung, dass die **C&C**-Serie sich weiterentwickeln und in andere Genres vorstoßen muss – er beruht auf Leidenschaft: »Brett und ich wollten schon immer ein C&C in 3D machen. Und da wir selbst gerne Shooter spielten, war Renegade naheliegend!« Daraus erwuchs auch die Idee, Schießereien mit Strategieelementen zu verknüpfen: Im Multiplayer-

Modus verwalten die rivalisierenden Team Stützpunkte, schicken Tiberium-Ernter aus und bauen aus dem ersten **Command & Conquer** bekannte Vehikel, die sie dann selbst lenken dürfen. Auch wenn **Renegade** unter Verbindungsproblemen leidet, fesseln die originellen Online-Schlachten bis heute eine eingeschlossene Community, die sogar an einem Remake feilt. 2002 enttäuscht der Shooter jedoch mit mageren Verkaufszahlen und diversen Schwächen, von der veralteten Grafik bis zur miserablen KI. So verschenkt **Renegade** Potenzial, widerlegt aber zugleich das Vorurteil, Westwood habe es auf Druck von EA vorschnell veröffentlicht – schließlich hat die Entwicklung fast fünf Jahre gedauert.

»C&C 3 wird eine Weile dauern. Eine lange Weile«

Die lange Entwicklungszeit dürfte für Electronic Arts auch ein Grund sein, nun genauer hinzuschauen, was Westwood treibt. Dort laufen nämlich bereits die Arbeiten am Prototyp von **Renegade 2**, das im **Alarmstufe Rot-Universum** spielen und den Untertitel **Battlegrounds** tragen soll. Für die Handlung gibt es zwei Entwürfe: Der ältere sieht vor, eine Brücke zwischen **Red Alert 2** sowie dem ersten **C&C** zu schlagen und spielt der nuklear verseuchten Sowjetunion, wo eine Plünderer-Kultur entsteht – die Keimzelle der Bruderschaft von Nod. Der neuere Entwurf versetzt den Spieler hingegen in die Rolle eines russischen Kommandanten, der San Francisco angreift. Beide werden nie umgesetzt, EA lässt das Spiel einstellen. Angesichts der enttäuschenden Verkaufszahlen des ersten Teils traut man dem zweiten keinen Erfolg zu. Darüber hinaus will man dem hauseigenen **Battlefield 1942** keine Konkurrenz machen und **Doom 3** aus dem Weg gehen, das für 2003 angekündigt ist, dann aber erst 2004 erscheint. Sei's drum, **Renegade** ist das jedenfalls letzte



Alarmstufe Rot 2 spielt in einem abgedrehten Paralleluniversum, in dem die Sowjets Amerika angreifen.



In **Renegade** schießen wir nicht nur zu Fuß, sondern fahren auch Panzer.



Command & Conquer, das beim Westwood-Hauptquartier in Las Vegas entsteht.

Westwood Pacific hat derweil die Engine von **Renegade** in ein SAGE (Strategy Action Game Engine) getauchtes Strategiespiel-Gerüst umgemodelt. Einem dreidimensionalen **Command & Conquer** steht also nichts mehr im Wege – eigentlich. Westwood prüft, ob sich damit der nächste Teil der Tiberium-Saga umsetzen ließe und experimentiert mit Prototypen. Allerdings scheitert man an den eigenen Ambitionen: **C&C 3** soll dynamisch wachsende Tiberium-Felder bieten, die Karten nach und nach überwuchern, Kristallmutationen auslösen und Monster gebären. Es stellt sich jedoch heraus, dass SAGE das nicht darstellen kann. Stattdessen beschließt man, auf SAGE-Basis einen **C&C**-Ableger zu stricken, dessen Grundidee im Konkurrenzkampf mit Blizzard fußt. Denn als der Rivale anno 2002 **Warcraft 3** veröffentlicht, kippen bei Westwood die Kinnladen in die Tiefgarage: Wie zuvor **Diablo 2** erzählt das Fantasy-Strategiespiel seine Geschichte mit todschicken Renderfilmen. Da können Westwood und EA nicht mithalten – aus finanziellen Gründen. »Wir wollten unsere Produktionskosten nicht derart steigern, also suchten wir einen Weg, diesen Krieg zu umgehen«, erinnert sich Louis Castle. Um das aussichtslose Renderfilm-Wettrüsten zu vermeiden und dennoch mit schicken Effekten zu punkten, will Westwood die Story des nächsten **C&C** mit ansehnlichen Zwischenfilmen in Spielgrafik weiterspinnen. Dafür eignet sich das SAGE-Gerüst ideal, nicht aber die Tiberium-Serie. »Die hatten ja immer gefilmte Zwischensequenzen und sollte sie auch weiterhin haben. Also entwarfen wir eine neues Szenario«, erzählt Castle. »Außerdem glaubten wir, dass die eigentliche Geschichte nicht so wichtig war für die Marke, am wichtigsten war uns, dass das Szenario die echte Welt

widerspiegelte, deshalb lehnten wir es mehr ans reale politische Geschehen an.« Das nächste **C&C** bekommt also ein realistisch angehauchtes Terrorismus-Szenario, das Fundament für **Generäle** ist gelegt.

Darauf errichten Dustin Browder und sein Team ein Spiel, das Anfang 2003 erscheint und eindeutig von **Starcraft** inspiriert ist: Wie im Blizzard-Vorbild bekriegen sich drei Parteien, die sich viel stärker voneinander abheben als die von **Tiberian Sun** oder **Alarmstufe Rot 2**. Denn Amerikaner, Chinesen und die Terroristen-Armee GBA setzen jeweils andere Schwerpunkte. Die Amerikaner trumpfen vor allem mit ihrer Hightech-Luftwaffe auf, die GBA muss als einzige Fraktion komplett auf Kampffjets verzichten, und chinesische Einheiten profitieren bei Massenangriffen von einem »Hordenbonus«. Auch wenn die Balance nicht perfekt ist, greift das Schere-Stein-Papier-Prinzip hier besser als bei jedem anderen **C&C** zuvor, selbst die althergebrachten Tank Rushes scheitern gerne mal an ein paar Bunkern voller Raketen Soldaten. Die verkürzte Einheiten-Lebensdauer verschärft auch das Spieltempo – hat da jemand **Starcraft** geflüstert? Auch das Wirtschaftssystem erinnert an die Blizzard-Konkurrenz, es gibt nämlich keine Rohstofffelder mehr, sondern Containerdepots, die ausgebeutet werden wollen. Und Gebäude errichtet man nicht mehr per Icon-leisten-Klick, sondern mit Arbeitern, die zum Bauplatz eilen. »Die Jungs waren nun mal große **Starcraft**-Fans, und sie bewegten sich in einigen ihrer Kernprinzipien ein bisschen von **C&C** weg«, bekräftigt Louis Castle. »Dennoch war **Generäle** ein interessanter Schritt, der sowohl neue Fans als auch alte **C&C**-Veteranen ansprach.« Und zwar nicht nur mit den etwas kurzen, aber abwechslungsreichen Kampagnen, sondern auch mit dem grandiosen Multiplayer-Partien, in denen jeder Spieler einen General wählt, der ihm besondere Vorteile und Spezialfähigkeiten spendiert – eine Idee, die später unter anderem **Company of Heroes** aufgreift. Kurzum: Mit **Generäle** erholt sich der Fieberpatient **Command & Conquer** auf einen Schlag, die Bombastschlachten sind einfach ein Vergnügen.

Das heikle Szenario bleibt aber nicht ohne Folgen. Nach Beschwerden von Testspielern entfernen die Entwickler noch vor dem Release eine Mission der GBA-Kampagne, in der man Zivilisten mit Giftgas töten muss. In Deutschland wird das Spiel jedoch trotz einer USK-Freigabe ab 16 Jahren von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert, vor allem wegen der Parallelen zum aktuellen Weltgeschehen. Absurd: Wäre das Spiel zwei Wochen später erschienen, wäre die Indizierung nach dem neuen Jugendschutzgesetz nicht mehr möglich gewesen. So aber fürchtet

C&C: Renegade



Veröffentlicht:
26. Februar 2002
Entwickler:
Westwood Studios
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Erster und letzter **C&C**-Shooter mit bis heute treuer Multiplayer-Fangemeinde

Berühmtes Zitat: »Interessenkonflikt? Nein, aber ich habe Interesse am Konflikt.« – Havok macht einen auf Duke

Addons: keine

die BPJS, dass **Generäle** mit seinem Szenario »Kriegsbereitschaft in höchstem Maß« fördere und Jugendliche »sozialethisch desorientieren« könne. Die BPJS habe wohl die Ironie von **C&C** nicht verstanden, ätzt die USK-Fachbereichsleiter Christine Schulz zurück – vergebens, der Indizierungsbeschluss wird erst mehr als zehn Jahre später im Oktober 2013 aufgehoben. Auch Electronic

Arts sieht den Bannhammer seinerzeit nicht kommen und bereitet keine entschärfte Version vor. Erst im September erscheint in Deutschland eine nicht jugendgefährdende Fassung, in der unter anderem die Selbstmord-Attentäter der Terroristen durch rollende Dynamitfässer und echte Orts- sowie Fraktionsnamen durch Fantasiebezeichnungen ersetzt wurden. Das schadet der Atmosphäre, nicht aber dem Spielspaß. **Generäle** und das Addon **Die Stunde Null** gelten einem Großteil der **C&C**-Fans als zweiter Frühling der Serie, wenn nicht als ihr Höhepunkt.

Allerdings markiert **Generäle** auch die Stunde null von Westwood. Fast zeitgleich zum Verkaufsstart des Spiels im März 2003 gehen in Las Vegas die Lichter aus, nach 18 Jahren muss das Traditionsstudio schließen. Es ist das tragische Ende einer strategischen Zwickmühle, in die sich Westwood selbst gebracht hat. Die Entwickler haben all ihre

»Wir wollten schon immer ein **C&C** in 3D machen«

Im originellen Multiplayer-Modus von **Renegade** attackieren wir mit Panzern den feindlichen **Stützpunkt**.



Große C&C-Umfrage

Auf GameStar.de und unserer Facebook-Seite haben uns über 14.000 Spieler ihre Meinung über Command & Conquer und die jüngere Serienpolitik gesagt. Hier die Ergebnisse.

Was halten Sie vom Ende des Free2Play-C&C?

Finde ich gut	34%
Finde ich schlecht	41%
Ist mir egal	25%

Ergebnis: Knapp 60 Prozent der Teilnehmer konnten sich mit dem neuen Command & Conquer nicht anfreunden oder standen ihm zumindest gleichgültig gegenüber.

Wünschen Sie sich, dass EA ein neues C&C veröffentlicht?

Ja	84%
Nein	1%

Ergebnis: Die überwiegende Mehrheit der Teilnehmer möchte die Serie nicht aufgeben und hofft auf ein neues C&C.

Wie sollte EA die Serie fortsetzen?

Mit einem Strategiespiel aus der Generäle-Serie	44%
Mit einem Strategiespiel aus der Tiberium-Serie	33%
Mit einem Strategiespiel aus der Alarmstufe-Rot-Serie	17%
Mit einem Shooter à la Renegade	3%
Mit einem Free2Play-Spiel	2%
Mit einem völlig anderen Spiel (MMO etc.)	1%

Ergebnis: EA war auf dem richtigen Weg, die Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer wünscht sich ein neues Generäle. Immerhin ein Drittel hofft auf eine Tiberium-Fortsetzung, mit der EA die Scharte von Tiberian Twilight auswetzen könnte.

Was ist Ihnen an einem C&C am wichtigsten?

Die Solo-Kampagne	46%
Multiplayer und Singleplayer sind gleich wichtig	43%
Der Multiplayer-Modus	11%

Ergebnis: Fast 90 Prozent der Teilnehmer wünschen sich von einem C&C (auch) eine gute Kampagne. EA hat beim Free2Play-Ableger offensichtlich am falschen Ende gespart.

Glauben Sie, dass EA C&C tatsächlich fortsetzen wird?

Ja	53%
Nein	47%

Ergebnis: Nur knapp über die Hälfte der Teilnehmer glaubt tatsächlich noch an ein Lebenszeichen von C&C.

Wer oder was ist schuld am Niedergang der Serie?

Electronic Arts	77%
Der schrumpfende Markt für Strategiespiele	11%
Westwood	1%
Alles davon	6%
Nichts davon	4%

Ergebnis: Ein klares Votum, 83 Prozent der Befragten geben EA die (Mit)Schuld an der C&C-Misere. Das können wir ihnen nicht verübeln angesichts dessen, was in den letzten Jahren aus Entwicklerkreisen nach draußen drang: Streit in und mit der Führungsetage, ewiges Hin und Her – das spricht nicht gerade für einen besonnenen Umgang mit der Marke.

Quelle: GameStar.de.

Zeit und all ihr Geld in **Earth & Beyond** gesteckt – doch das im September 2002 gestartete MMO verzeichnete sechs Monate später nur 20 bis 25.000 Abonnenten. **Ultima Online** hat zum gleichen Zeitpunkt grob das Zehnfache. Zudem ist Westwood sowie so nur noch ein Schatten seiner selbst, zwei Drittel der Mitarbeiter mussten das Studio bereits zuvor verlassen. Der Exodus kommt nicht von ungefähr, außer **Earth & Beyond** hat Westwood keine Projekte mehr vorzuweisen, **C&C 3** kommt nicht aus dem Prototypen-Quark, **Renegade 2** ist eingestellt. Auch eine dritte Idee überzeugt die EA-Verantwortlichen nicht: Brett Sperry betrachtet **Earth & Beyond** eigentlich nur als Testballon für ein **Command & Conquer**-MMO namens **Continuum**, das in einer sich dynamisch verändernden Welt spielen und actionlastige Kämpfe fernab stumpfer Icon-Klickorgien bieten soll. Nachdem bereits der Testballon abgestürzt ist, fehlt Electronic Arts aber das Vertrauen in das MMO. Es stirbt gemeinsam mit Westwood.

Louis Castle gesteht die strategischen Fehler ein: »Wir hätten nach der Übernahme durch EA das tun sollen, was Infinity Ward und Treyarch mit Call of Duty gemacht haben: die C&C-Serie zweiteilen. Es wäre clever gewesen, die Jungs in Irvine an Alarmstufe Rot arbeiten zu lassen, während in Las

Vegas der nächste Tiberium-Serienteil entstanden wäre. Dann hätten wir auch nicht mit Earth & Beyond alles auf eine Karte setzen müssen.« Dass EA Westwood damals einfach nur viel Geld in die Hand gedrückt hat, wirkt im Nachhinein so, als würde man einem Kind, das am Strand Sandburgen baut, eine Tonne Sand hinschütten und sagen: »Bau mir einen Wolkenkratzer!« Mit dem Verzicht auf **C&C** hat Westwood letztlich ebenfalls – auf Sand gebaut. »Das Beste, was man als EA-Studio tun kann, ist, dem treu zu bleiben, was EA in einem sieht. Und EA sah Westwood nun mal als Studio für Strategiespiele, die wir aber nicht mehr entwickelt haben«, fügt Castle hinzu. Die Planlosigkeit von Westwood, dieses Vor-sich-hin-Werkeln, dieses fatale »Mia san mia« besiegelt letztlich das Ende des Studios.

Neben Dustin Browder & Co. aus Irvine übernimmt EA allerdings auch einen Gutteil der ehemaligen Westwood-Mitarbeiter aus Las Vegas ins neue Sammelstudio Electronic Arts Los Angeles in – nun ja, wo wohl. Viele Entwickler wollen allerdings in Vegas bleiben, wo ihre Familien wohnen und ihre Kinder zur Schule gehen. Also müssen sie neue Jobs suchen – oder eigene Studios gründen. Die seit 1986 für Westwood tätigen Joe Bostic, Mike Legg und Steve Tall heben Petroglyph Games aus der Taufe, den spätere

ren Entwickler von **Universe at War**. Dort kommt auch Frank Klepacki unter, der Westwood-Hauskomponist, der für den kultigen Metal-Soundtrack von **C&C** verantwortlich zeichnete. Brett Sperry zieht sich zunächst aus der Branche zurück und eröffnet eine Galerie, heute arbeitet er wieder mit Rade Stojasavljevic und Adam Isgreen zusammen – an Mobile-Spielen. Aus der prominenteren Vegas-Riege bleibt nur Louis Castle Electronic Arts treu. Er versucht zwar noch, Las Vegas als Standort für das Sammelstudio durchzusetzen, scheitert aber, weil die Stadt Los Angeles die besseren Konditionen (Steu-

C&C: Generäle



Veröffentlicht:
10. Februar 2003

Entwickler:
EA Los Angeles

Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Starcraft-inspirierte Fraktionen, heikles Terrorismus-Szenario

Berühmtes Zitat: »Lieben Sie es auch, wenn Ihre Cyborgs nachts leuchten?« – GLA-General Dr. Trax mag seinen Beruf

Addons: Die Stunde Null (2003)



Generäle ist das erste C&C-Strategiespiel in echter 3D-Grafik.



Ein Prototyp von **Renegade 2** spielt im Alarmstufe-Rot-Universum.

ersparnisse etc.) bietet. Schließlich wechselt Castle zwar als Studiochef zu EALA, die Tiberium-Serie hat aber ihre Köpfe verloren. Und das wird sich bald bemerkbar machen.

Denn mit der Tiberium-Serie, mit der gesamten Marke **C&C** passiert jahrelang – nichts. Schuld daran sind Gandalf und die Hobbits. Denn 2002 hat Electronic Arts die Lizenzrechte an Peter Jacksons **Herr der Ringe**-Filmen erworben und lässt seine Studios nun unter Hochdruck an Umsetzungen arbeiten, EALA zeichnet verantwortlich für den Echtzeit-Ableger **Schlacht um Mittelerde**, der Anfang 2004 erscheint. **Command & Conquer** muss erst mal zurück-

stehen, die EA-Marktforscher trauen der Tolkien-Saga offensichtlich mehr Hype-Zugkraft zu als dem Strategieklassiker – eine Entscheidung, die finanziell richtig sein mag, aber einen weiteren Nagel in den **C&C**-Sarg treibt: Der Markenglanz verblasst, die Fans beginnen, zu grummeln. Noch dazu dringen immer mehr hässliche Interna an die Öffentlichkeit. Anonyme **C&C**-Entwickler echauffieren sich in Foren über die »hohen Tiere« (also die EA-Chefs), die ihnen Änderungen an Spielen aufzwingen, ohne dafür mehr Zeit und Geld zu bewilligen. Ein besonders saurer Mitarbeiter schreibt über den EALA-Studiochef: »Mark Skaggs könnte in dieser Sekunde von einem Laster überfahren werden, und ich würde mich absolut freuen für seine Familie und für alle, die ihn je gekannt haben.« Harte Worte, die von zerrütteten Verhältnissen künden. Mitarbeiter von EALA verklagen Electronic Arts sogar, weil sie für Überstunden keinen Lohn bekommen. Im Zuge des Verfahrens beschwert sich der Programmierer Leander Hasty, dass er und seine Kollegen »keine originelle und kreative Arbeit leisten, keine Entscheidungsgewalt besitzen und selten ihrem eigenen Urteilsvermögen folgen dürfen.« Man kann sich des Eindrucks kaum erwehren, EALA habe sich zum Anti-Westwood entwickelt, zur Diktatur der Chefetage statt zum Kreativparadies. Und selbst wenn dieser Eindruck täuscht, selbst wenn hier nur unzufriedene Arbeitnehmer über ihre Bosse

»Wenn Mark Skaggs jetzt überfahren wird, würde ich mich für seine Familie freuen«

lästern wie täglich Millionen andere, selbst wenn es eigentlich nicht so schlimm zugehen sollte – selbst dann schadet diese öffentliche Schmutzwäsche dem Image des Publishers. In den Köpfen vieler Fans setzt sich das Bild vom großen, bösen Electronic Arts fest, das die kleinen **C&C**-Entwickler knechtet. Abermals kein gutes Zeichen.

Zumal die Marke **C&C** weiter auf Eis liegt. Kurz nach dem Verkaufsstart von **Schlacht um Mittelerde** enthüllt der EALA-Chef Mark Skaggs zwar in einer E-Mail an die **C&C**-Community, dass man an einem **Alarmstufe Rot 3** arbeitet. Doch kurz darauf verlässt Skaggs das Studio, **Alarmstufe**

Rot 3 verschwindet im Nirwana. Später wird bekannt, dass EALA zu dieser Zeit auch Prototyp-Ideen für **Generäle 2** wälzt. Unter seinem neuen Leiter Mike Verdu konzentriert sich das Studio jedoch erst mal auf **Schlacht um Mittelerde 2**, das 2006 auf den Markt kommt. Beide Teile der **Herr der Ringe**-Reihe veröffentlicht EA auch für die Xbox

360, man testet das Wasser für spätere Konsolen-Strategiespiele – und leistet gute Arbeit, vor allem beim kritischen Aspekt der Bedienung. Mit dem Gamepad steuern sich die **Herr der Ringe**-Schlachten zwar längst nicht so präzise und intuitiv wie mit der Maus, aber durchweg gut – auch wenn es mehr darum geht, den Feind mit großen Armeen zu überrennen, als im Detail zu taktieren. PC-Veteranen trauern dem spielerischen Anspruch hinterher, die Xbox-Fassung ist zwar Echtzeit, aber wenig Strategie. Entsprechend enttäuschen die Verkaufszahlen.

Erst im April 2006, zwei Monate nach der Veröffentlichung von **Schlacht um Mittelerde 2**, funkt **C&C** wieder ein Lebenszeichen: EA kündigt **Tiberium Wars** an, das die Tiberium-Serie fortsetzen und 2007 erscheinen soll – acht Jahre nach **Tiberian Sun**. Am neuen **C&C** arbeitet das **Schlacht um Mittelerde**-Team, dessen Mitglieder zuvor jedoch nie an der Tiberium-Serie mitgewirkt haben. Außerdem feilt Dustin Browder, der Kopf hinter **Alarmstufe Rot 2**, inzwischen bei Blizzard an **Starcraft 2** – ein großer Ver-

lust. Immerhin wird schon lange vor Release öffentlich, dass **Tiberium Wars** mit den Screens endlich die Aliens einführt, deren Existenz die Tiberium-Bibeln und **Tiberian Sun** angedeutet haben. Apropos: Um die ausgeferte Geschichte wieder in klare Bahnen zu lenken, schreibt ein zehnköpfiges EA-Team eine neue Tiberium-Bibel, als PR-Gag lässt man den fiktiven Rohstoff sogar von echten Wissenschaftlern untersuchen. Die Abkehr von alten Dokumenten und der Wegfall Tiberium-erfahrener Designer lassen dennoch Ungutes erahnen. Entsprechend hin und her gerissen sind die Fans: Einerseits misstrauen sie dem Team, andererseits freuen sie sich auf die Rückkehr von Kane & Co.

Zur Veröffentlichung im März 2007 entpuppt sich **Tiberium Wars** als spielerisch und optisch gelungenes Strategiespiel, das der Marke **C&C** voll gerecht wird: im Guten mit den hervorragenden Missionen und der knalligen Inszenierung, im Schlechten mit den dummen Erntern und der wackeligen Multiplayer-Balance (das Scrin-Mutterschiff äschert im Vorbeifliegen ganze Stützpunkte ein). Für die Filmsequenzen hat EA diesmal tiefer in die Tasche gegriffen und bekannte Darsteller engagiert, durch die HD-Schnipsel geistern unter anderem Billy Dee Williams (Lando Calrissian aus **Krieg der Sterne**), der aus **Starship Troopers** bekannte Michael Ironside, Jennifer Morrison aus **Dr. House**, Josh Holloway aus **Lost** und Tricia Helfer aus **Battlestar Galactica**. EA will es noch einmal wissen und kratzt an Blizzards Renderfilm-Dominanz. Doch die Starriege täuscht nicht darüber hinweg, dass in der Handlung größere Löcher klaffen als in einem Emmentaler, den jemand mit einer Panzerfaust aufgeschnitten hat. Beispielsweise bleibt ungeklärt, warum Kane noch – oder wieder – lebt, nachdem er am Ende



Im deutschen C&C: Generäle wüten **Cyborgs** statt Menschen.

von **Tiberian Sun** das Zeitliche gesegnet hat. Die Tiberium-Mutanten der »Vergessenen« tauchen ebenso wenig auf wie der aus dem **Tiberian Sun**-Addon **Feuersturm** bekannte Supercomputer Cabal, dessen Cyborg-Heer nicht mal erwähnt wird. Außerdem wurde die Welt in **Feuersturm** vermehrt von bizarren Tiberium-Gewächsen und -Monstern heimgesucht, die zeigen sollten, dass sich die Kristalle allmählich in eine gefährliche Biomasse verwandeln. Dazu passte auch der **C&C 3**-Prototyp, für den Westwood dynamisch wachsende, das Schlachtfeld verschlingende Kristallfelder geplant hatte. In **Tiberium Wars** ist davon nichts mehr zu spüren, stattdessen stehen einfach grüne Riesenklunker auf den Karten herum.

Immerhin verkauft sich das Spiel ordentlich, binnen zwei Monaten wandern die Tiberiumkriege rund eine Million Mal über die weltweiten Ladentheken. Doch auf dem wichtigen US-Markt erreicht **Tiberium Wars** nach Zahlen der NPD Group im Jahr 2007 nur 343.000 Verkäufe. Woran liegt's? Während der Konsolenmarkt wächst, schrumpft der amerikanische PC-Spielemarkt 2007 um sechs Prozent – und über den restlichen 94 liegt **World of Warcraft** wie eine Bleiendecke. Alleine das Addon **Burning Crusade** findet in diesem Jahr 2,5 Millionen US-Käufer, das Hauptspiel weitere 914.000, die daneben kaum noch Zeit für andere Spiele haben. Ausgerechnet der ehemalige **Dune 2**-Klon **Warcraft** hat sich zur marktbeherrschenden PC-Marke entwickelt – das kann EA nicht schmecken. Auch die lange Auszeit dürfte **C&C** geschadet haben, mit 433.000 Verkäufen übertrumpft sogar das **Sims 2**-Addon **Vier Jahreszeiten** das aufwändig produzierte **Tiberium Wars**. Und zu allem Überfluss verschläft EA auch noch den Boom des digitalen Vertriebs: Eine eigene Plattform hat man nicht, auf Steam erscheint **Tiberium Wars** erst zwei Jahre später. Von der Strahlkraft alter Tage ist die Serie weit ent-

fernt, das hohe Filmbudget dürfte sich in EA-Augen kaum gelohnt haben. Ab jetzt muss **C&C** den Gürtel enger schnallen.

Um zumindest einige Story-Lücken zu kitzeln, reicht EA im März 2008 das Addon **Kanes Rache** nach, dessen zusammenhanglose Solo-Missionen vor, während und nach **Tiberium Wars** spielen. So erklären die Entwickler mehr Zusammenhänge, aber längst nicht alle. Das Team denkt überdies darüber nach, weitere Addons zu basteln, verwirft diese Idee jedoch spätestens, als sich die allein lauffähige Xbox-Version von **Kanes Rache** schlecht verkauft. Gleichzeitig kehrt man zu Mark Skaggs' altem Plan zurück und wagt mit **Alarmstufe Rot 3** einen letzten Parallelwelt-Abstecher, der im Oktober 2008 erscheint und neben schicken Seeschlachten (das Wasser!) ein frisches Grundkonzept bietet: In sämtlichen Missionen kämpft man gemeinsam mit einem Mitstreiter, der von der KI oder von einem menschlichen Kameraden übernommen wird. Die Koop-Einsätze sind spaßig, das Universum bleibt so abgedreht wie eh und je. Neben Alliierten und Sowjets kämpfen nun auch die Japaner mit, die drei Fraktionen erinnern an **Starcraft**, das Tempo ist hoch. Doch mit klassischen **C&Cs** hat der Koop-Ansatz nur noch wenig gemein. EA sucht offensichtlich nach Aufhängern, um die Serie wieder attraktiver zu machen.

Natürlich auch für andere Plattformen. Doch **Alarmstufe Rot 3** ist der letzte Strategietitel, den EA für die Xbox veröffentlicht, offensichtlich ist man mit den Verkaufszahlen unzufrieden – just im wachsenden Konsolenmarkt spielt **C&C**, spielt das ganze Echtzeit-Genre keinerlei Rolle. Immerhin erscheint **Alarmstufe Rot 3** Anfang 2009 auch auf Steam, als erstes **C&C** überhaupt. Außerdem feilt EA an einem Online-Ableger der Strategieserie (dazu gleich mehr) und bemüht sich, die Marke in konsolentaugli-

»Wir hätten es machen sollen wie bei Call of Duty«

C&C 3: Tiberium Wars



Veröffentlicht: 29. März 2007
Entwickler: EA Los Angeles
Publisher: Electronic Arts

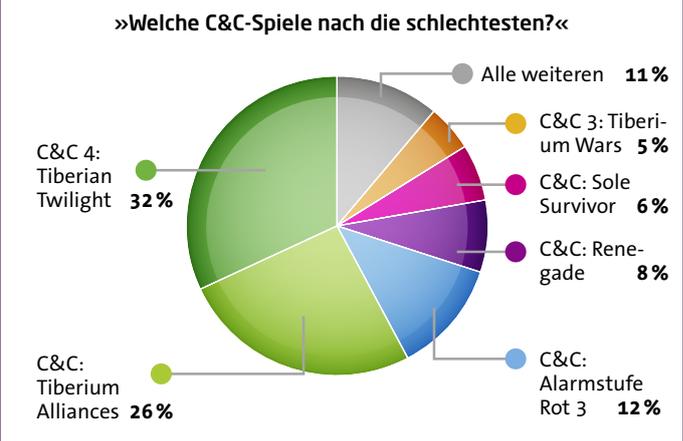
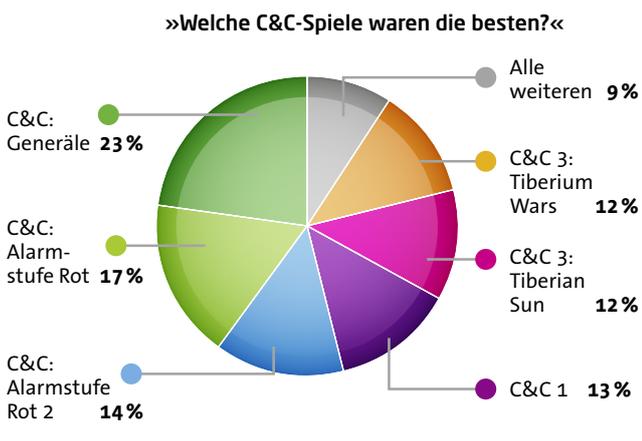
Besonderheiten: Die Aliens sind endlich da, dafür sind die Tiberium-Mutanten weg
Berühmtes Zitat: »Geht zurück auf den Mars ... oder wo auch immer ihr herkommt!« – GDI-Soldat, der den Scrin gute Ratschläge gibt
Addons: Kanes Rache (2008)

cheren Genres zu etablieren. Genauer gesagt: im Shooter-Genre! Anfang 2008 enthüllt EALA den Taktik-Shooter **Tiberium**, in dem man als GDI-Elitesoldat auf Scrin-Aliens schießen und Kameraden, Panzer sowie Flieger befehligen soll. Ansatzweise lässt EA damit die Action-Strategie-Mischung von **Renegade** wieder aufleben. Nach der Ankündigung wird es jedoch still um **Tiberium**, im Sommer ist zu hören, dass sich der Shooter wohl auf 2009 verschiebt, im Oktober wird er eingestellt. Louis Castle, der EALA bislang als Kreativchef vorstand und nun an anderen Projekten arbeitet, kennt die Hintergründe: »Ich hielt das Spiel für vielversprechend, aber es war noch lange nicht fertig und hätte noch viel Geld gekostet. Dadurch war es schließlich eines der Spiele, das die Gewinnhürde nicht genommen hat, die EA angesichts der schlechten wirtschaftlichen Entwicklung vorgab.« **Tiberium** scheidet an der Rezession – oder an zu hohen Gewinnerwartungen seitens EA.

Wie wenig Vertrauen Electronic Arts noch in **C&C** hat, oder besser: Wie wenig die **C&C**-Entwickler noch an eine Zukunft glauben, erkennt man auch daran, dass bereits um die Veröffentlichung von **Alarmstufe Rot 3** herum viele namhafte Designer ihren Hut nehmen. Der EALA-Chef Mike Verdu und der

Die besten und schlechtesten C&C-Spiele

Bei einer Online-Umfrage haben wir die GameStar-Leser nach ihren C&C-Favoriten und -Hassspielen gefragt. Hier die Ergebnisse nach rund 30.000 abgegebenen Stimmen, alle C&C-Teile unterhalb der Fünf-Prozent-Hürde fassen wir unter »alle weiteren« zusammen.



Quelle: GameStar.de.



Tiberium Wars-Producer Jim Vesella etwa wechseln zum **Farmville**-Entwickler Zynga, wo sie gemeinsam mit Amer Ajami und Greg Black – also dem ehemaligen Produzenten und dem Einheiten-Designer von **Alarmstufe Rot 3** – am Facebook-Strategie-Spiel **Empires & Allies** arbeiten. Wer dessen Initialen liest, kann verstehen, auf wen die Entwickler schlecht zu sprechen sind.

Die Marke **C&C** liegt am Boden, doch hinter den Kulissen laufen – zumindest halbherzige – Wiederbelebungsversuche. Angesichts des Booms im digitalen PC-Spielemarkt arbeitet EA an einem Online-Turnierspiel namens **C&C Arena**, das auf einem neuen Grundprinzip basiert und offenbar auf den lukrativen asiatischen Free2Play-Markt abzielt: Statt Tiberium zu ernten, sammeln die Spieler »C&C-Punkte«, mit denen sie Einheiten und Upgrades kaufen. Offiziell angekündigt wird **Arena** nie, auch wenn in der Schachtel von **Alarmstufe Rot 3** Betatest-Keys dafür angepriesen werden. Doch **Arena** stirbt – angeblich. Bis heute sind viele Fans felsenfest davon überzeugt, dass der Titel als Grundgerüst für das spätere **C&C 4** dient – auch wenn EA das niemals zugibt. »Davon weiß ich nichts«, sagt auch Louis Castle, der Electronic Arts einen Monat vor der Enthüllung von **C&C 4** im September

2009 verlässt. Wie der Abschluss der Tiberium-Saga heißen soll, steht zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht fest. Später lässt EA die Fans darüber abstimmen, sie wählen **Tiberian Twilight** – schließlich enthielt bereits der Abspann des allerersten **C&C** einen Hinweis auf ein Spiel dieses Namens.

Zugleich hat das neue **Tiberian Twilight** mit dem ersten **C&C** noch in etwa so viel zu tun wie der Papst mit **Sister Act**. Neben dem Namen und dem Tiberium-Szenario werfen die Entwickler so gut wie alles über den Haufen, was die Serie einst ausgemacht hat. So gibt es keinen Basisbau und keine Tiberium-Ernter mehr, der einzige Rohstoff ist Zeit: Bestellte Einheiten rumpeln nach einigen Sekunden ganz ohne Bezahlung vom Fließband. Oder besser gesagt: aus dem »Crawler«: Dieser Stampfer dient als mobiles Hauptgebäude und kann sich jederzeit zur Einheitenfabrik entpacken. Stützpunkte baut man nicht mehr, sondern wählt aus offensiven, defensiven und unterstützenden Crawler-Typen, die jeweils andere Einheiten und Spezialfähigkeiten mitbringen. All das dient, wie der Lead Designer Samuel Bass in Interviews mehrfach betont, dazu, **C&C** »zugänglicher zu machen«. Wohl beeindruckt von Action-Strategieiteln wie Relics **Dawn of War**-Serie möchte EA auf Teufel komm raus neue Zielgruppen erschließen. Am Ende verlieren sie lediglich alte.

Denn **Tiberian Twilight**, das Samuel Bass als »spektakulären Abschluss« der Tiberium-Saga ankündigt, entpuppt sich zur Veröffentlichung im März 2010 als Rohrkrepieler. Okay, die Spielmechanik funktioniert, die Einheiten greifen dank Schere-Stein-Papier-Prinzip gut ineinander, die Solo- und Multiplayer-Schlachten spielen sich flott und taktisch. Doch die offensichtlich hastig zusammengestöpselte Handlung ist eine einzige Beleidigung (für Fans, schwelgt in Belanglosigkeiten (Warum hat der Spieler eine Ehefrau, wenn sie sowieso kaum auftaucht?) und erklärt so gut wie nichts. Ganz davon abgesehen, dass die lustlosen Schauspielerspieler auf einem Niveau vor den hässlichen Kulissen herumturnen, das jeden Fanfilmer

beschämen würden, bleiben bei diesem »spektakulären Abschluss« viele Fragen offen. Beispielsweise erfährt man nie, was nun eigentlich aus den Scrin geworden ist – die Aliens glänzen durch Abwesenheit. Dafür sind zwar die »Vergessenen« wieder mit dabei, aber nur als gesichtslose Füllfeinde. Die Tiberium-Saga endet mit ihrem Tiefpunkt. Ein Trauerspiel, das nur noch dadurch getoppt wird, dass EA einen Großteil des Entwicklerteams nach Projektende feuert.

Laut Louis Castle hat die Qualität von **Tiberian Twilight** auch damit zu tun, dass Electronic Arts die Konkurrenz zu **Starcraft 2** scheut. Man befürchtet, gegen den Blizzard-Koloss sowieso keine Chance zu haben, und wagt mit **C&C 4** daher kein Risiko mehr. Auch kein finanzielles, EALA steht für die Entwicklung nur ein kleines Budget zur Verfügung. »So kann man doch kein Produkt veröffentlichen, das im Wettbewerb mit Spielen bestehen kann, die buchstäblich 20- bis 50-mal so viel Geld gekostet haben«, spielt Castle auf **Starcraft 2** an, an dem Blizzard satte sieben Jahre lang gearbeitet hat. »Im Hinblick auf die Finanzierung und die Aufmerksamkeit, die ihm seine Mutterfirma zukommen ließ, war Tiberian Twilight das ungeliebteste Spiel der gesamten Serie.« Castle trifft den Nagel auf den Kopf, genau das ist aus **Command & Conquer** geworden: ein ungeliebtes Stiefkind von EA, ein Schatten seiner selbst, eine Altlast, die lieblos abgewickelt wird. Eine Schande.

C&C liegt im Sterben – aber es zuckt. Zum Verantwortlichen für die Marke ernannt EA einen Branchenveteran: Jon van Caneghem, den Schöpfer der Rollenspiel-Serie **Might & Magic**, soll die Serie zukunftsfähig machen. Nach einem Jahr Funkstille kündigt eine EA-

C&C: Alarmstufe Rot 3



Veröffentlicht:
28. Oktober 2008
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Koop ist der König, man spielt niemals alleine

Berühmtes Zitat: »Wer weiß, welche Alpträume wir erschaffen haben« – Sowjet-Wissenschaftler Dr. Zelinsky fragt sich, ob es eine gute Idee war, Albert Einstein umzubringen

Addons: Der Aufstand (2009)

Neben Seeschlachten bietet **Alarmstufe Rot 3** einen neuen Koop-Ansatz.



Website Anfang 2011 versehentlich ein neues **C&C** an, das beim **Dead Space**-Studio Visceral Games entstehen soll. Die Meldung verschwindet wieder. Auf den Spike Video Game Awards, einer amerikanischen Preisverleihungs-Show, platzt im Dezember 2011 schließlich die Bombe: Das neu gegründete Bioware-Unterstudio Victory Games, bei dem viele ehemalige Designer von EALA arbeiten, werkelt an **C&C Generäle 2** – auf Basis der Frostbite Engine 2, auf der auch **Battlefield 3** fußt. Die **Generäle**-Community jubiliert, denn EA verspricht ein klassisches **C&C** mit Basisbau und Solokampagne. Kurz darauf kündigt EA zudem das Browserspiel **Tiberium Alliances** an, für das der deutsche **Spellforce**-Macher Phenomic verantwortlich zeichnet – die Jungs kennen sich mit Echtzeit aus. Es geht aufwärts mit **C&C**.

Oder doch nicht? **Tiberium Alliances** ist vieles, aber kein **C&C**. »Das einzige, was es mit C&C zu tun hatte, waren das Setting und die Namen der Einheiten«, erinnert sich Louis Castle. »Es muss kein schlechtes Spiel gewesen sein, aber es fühlte sich für mich nicht wie ein C&C an.« Und auch für viele andere Fans nicht. Statt Echtzeit-Schlachten zu schlagen, baut man **Farmville**-ähnliche 2D-Stützpunkte und schaut den eigenen Pixel-Truppen bei Schlachten zu, in denen sie die Sektoren einer Weltkarte erobern. Das Spiel landet schnell in der Schublade »Große Marke, wenig dahinter«. Um **Generäle 2** ist es hingegen verdächtig lange verdächtig

still. Alexander Green, der am neuen **C&C** mitarbeitet, erzählt später in einem Foren-Posting, dass EA damals das Entwicklungsbudget zusammenstreicht. Offensichtlich wird in der Chefetage des Publishers heftig darüber gestritten, ob man überhaupt noch mit dem 4,5 Millionen Mal verkauften **Starcraft 2** konkurrieren könne. Schließlich setzen sich die kritischen Stimmen durch, die einem klassischen Echtzeit-Titel kaum noch Marktchancen zutrauen. Ein vollwertiges Strategiespiel sei mit dem verringerten Budget nicht mehr drin gewesen, enthüllt Green, das Team habe fieberhaft überlegt, wie es **C&C** überhaupt retten könne. Das Ergebnis präsentiert Jon van Caneghem, der auf der Gamescom 2012 mit der Gratistür ins Haus fällt: Das Spiel wird zum Free2Play-Titel umgemodelt, ab jetzt nur noch **Command & Conquer** heißen und erst mal nur Multiplayer-Schlachten bieten. Die sollen anfangs zwischen den **Generäle**-Fraktionen toben, später sollen auch Parteien aus dem Tiberium-Universum hinzustoßen. Eine Kampagne möchte EA eventuell nachreichen, »falls die Fans sie wollen«. Zunächst wollen die Fans aber mal eines: sich aufregen. Denn EA hat sie mit dem Kostenlos-Wandel kalt erwischt, die Vorfreude auf ein klassisches **C&C** verpufft.

»Tiberian Twilight war das ungeliebteste Spiel der Serie«

Nach der Free2Play-Ankündigung herrscht abermals monatelange Funkstille, außer bei Probestritten auf der E3 und der Gamescom und bei einem Event in München bekommen wir das neue **C&C** im Jahr 2013 nicht zu Gesicht. Das ist verdächtig – sollte EA nicht mal die Vorfreude auf das Spiel schüren? Lediglich die dritte spielbare Fraktion wird enthüllt, zur neuen Europäischen Union und der bekannten Terror-Armee GBA stößt die Asiatish-Pazifische Allianz. Doch statt echter Neuigkeiten gibt es schöne Worte, auf der Gamescom verlautbaren die Entwickler, das neue **C&C** solle »zehn Jahre überdauern«, und zeigen einen Trailer für eine Solo-Kampagne – offensichtlich ein letzter Strohalm, um alte Fans zu locken. Der offene Betatest, der schon im ersten Halbjahr 2013 starten sollte, wird hingegen wieder und wieder verschoben. Nur ein interner, kleiner Alpha-Test läuft – und mündet am 29. Oktober in der Einstellung des Spiels. Der Online-Ableger habe sich in der Testphase nicht als das Spiel herausgestellt, »das ihr spielen wollt«, wendet man sich auf der offiziellen Website an die **C&C**-Fans.

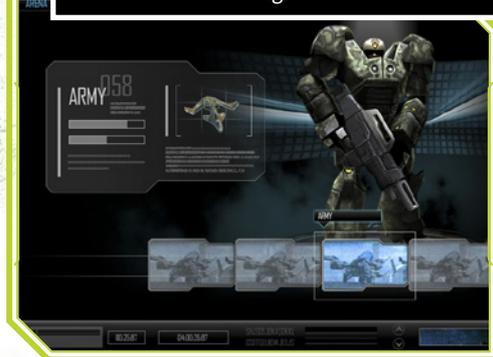
Im Namen der **C&C**-Fans antworten wir: Ach was.

Gut, auch ein reines Online-**C&C** hätte seinen Reiz gehabt. Doch bei unseren Probestritten erweist sich das neue **C&C** als blutleerer Erbe, dem neben traditionellen Spielelementen (Soldaten lassen sich nicht überfahren!) vor allem eine Kernstärke der Serie abgeht: das intuitive Schere-

Stein-Papier-System. Welcher Panzer oder Infanterist denn nun mehr oder weniger Schaden bei welchem Gegner anrichtet, erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Was aber eh erst auffällt, wenn die eigenen Einheiten die Güte haben, sich nicht mehr ineinander zu verhaken, so viel zur Wegfindung. Auch das Bezahlmodell ist mit heißer Nadel gestrickt: Neben Kosmetik-Schnickschnack will EA **Generäle** verkaufen, die den Spielern vor der Partie zur Wahl stehen und wie gehabt individuelle Spezialtalente und Superwaffen beschenken. Dafür hätten die Befehlshaber aber erst mal zahl- und abwechslungsreich genug sein müssen, um unterschiedliche Spielstile zu ermöglichen (Warum sollte man sie sonst kaufen?), und zugleich gut genug austariert, um Pay2Win-Frust zu vermeiden – willkommen in der Balancing-Hölle. EA denkt zudem darüber nach, bestimmte Spielmodi ausschließlich gegen Echtgeld anzubieten. Die Entwickler deuten an, dass selbst Eins-gegen-eins-Partien hinter der Bezahlschranke verschwinden könnten, was Grattisspieler vor den Kopf stoßen würde. Kurzum: Nein, das ist nicht das Spiel, das die **C&C**-Fans wollen. Es ist nicht das Spiel, das überhaupt jemand will.

Fragt sich, ob man es deshalb gleich einstampfen muss. Als das Ende kommt, feilt Victory Games (das EA mittlerweile wieder

In der Community halten sich Gerüchte, Tiberian Twilight basiere auf dem eingestellten Online-Ableger **C&C: Arena**.



C&C: Tiberium Alliances



Starttermin:
15. März 2012

Entwickler:
EA Los Angeles

Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Browserspiel, das bis aufs Szenario nix mit C&C zu tun hat

Berühmtes Zitat: »Jetzt kostenlos spielen!« – Offizielle Website

Addons: keine

Statt Basisbau und Tiberium-Erntern gibt es in **Tiberian Twilight** mobile Crawler-Fabriken und Rohstoff-Knoten zum Erobern. Pah!



vom Bioware-Label getrennt hat) angeblich bereits an Verbesserungen. Zwei Tage nach der Einstellung enthüllt der Community Manager Eric Krause, dass das Überfahren von Soldaten und eine bessere Wegfindung bereits eine Woche später per Patch eingefügt werden sollten. Der französischen Fansite CnCSaga.com werden zudem unfertige Videos aus dem Solo-Feldzug zugespielt. Und auch im **C&C**-Forum machen die gefeuerten Designer ihrem Ärger Luft. Ein Mitglied, das die Website IncGamers.com als Victory-Games-Mitarbeiter identifiziert, echafft sich, die Pressemeldung zur Einstellung sei »Bullshit« gewesen. Man habe das Spiel nicht wegen des Fan-Feedbacks eingestellt, sondern wegen »engstirniger Firmenpolitik und Schwindeleien«. Auch Samuel Bass, der an **Tiberian Twilight** und am neuen **C&C** mitgewirkt hat, tröstet die Community: »Es war nicht eure Schuld.«

Stattdessen scheint es abermals böses Blut zwischen den Entwicklerteam und der EA-Führung gegeben zu haben, die **C&C** keine Chance mehr gab. Auf Gamereplays.org spekuliert der Ex-Designer Jon LeMaitre, der plötzliche Vertrauensverlust habe damit zu tun, dass Anfang 2013 der EA-Geschäftsführer John Riccitiello abtritt und zugleich Frank Gibeau in die Handyspiel-Abteilung versetzt wird. Sie erinnern sich: Gibeau hatte während der E3 2012 gefordert, EA müsse sich zur Free2Play-Firma wandeln. Riccitiello und Gibeau seien laut LeMaitre große **C&C**-Fürsprecher gewesen, nach deren Abgang das neue **Command & Conquer** »reif für die Axt« gewesen sei. Wohl auch angesichts der Tatsache, dass im Bereich der Gra-

tis-Strategie derzeit **Dota**-Klone angesagt sind, zu denen **C&C** garantiert nicht gehört – und hoffentlich, diese persönliche Anmerkung sei dem Autor dieser Zeilen gestattet, nie gehören wird. Doch der Markt kriselt, nicht umsonst hat Trion sein Free2Play-Strategieprojekt **End of Nations** erst zum **Dota**-Ableger umgemodelt und seither nie mehr öffentlich gezeigt. Nicht umsonst hat Relic **Company of Heroes Online** im Betatest beendet. Nicht umsonst schaltet Microsoft am 1. Juli 2014 sein **Age of Empires Online** ab, Begründung: Der Einbau neuer Inhalte lohne sich nicht. Die Zweckehe zwischen Free2Play und Echtzeit-Strategie ist geschieden. Zumindest in der klassischen PC-Form.

Auf Smartphones und Tablet-PCs hingegen feiert das kostenlose Echtzeit-Spiel **Clash of Clans** phänomenale Erfolge, nach eigenen Angaben verdient der Entwickler Supercell damit im ersten Quartal 2013 pro Tag (!) 2,4 Millionen Dollar. Louis Castle sieht »sein« Echtzeit-Genre daher noch nicht am Ende: »Clash of Clans ist riesig und ein Echtzeit-Spiel. Ich glaube fest daran, dass es weitere Echtzeit-Titel geben wird, die in der Zukunft große Erfolge feiern.« Wobei man einhaken muss, dass **Clash of Clans** eben doch meilenweit entfernt ist von klassischer Echtzeit-Strategie à la **C&C**, sondern auf dem »Warte ewig oder bezahle Geld«-Ansatz fußt, der Gratisispiele in den Augen vieler altgedienter Strategen zur Geißel der Spielebranche macht. Soll so etwa die Zukunft von **C&C** aussehen? Ein Free2Play-Handyspiel, das zum Geldausgeben drängt, wenn man nicht fünf Tage warten will, bis der Mammutpanzer aus der Fabrik rollt? »Ich müsste lügen,

wenn ich sagen würde, dass ich nicht an Free2Play glaube. Ich habe nach meiner EA-Zeit drei Jahre lang in diesem Bereich gearbeitet«, sinniert Castle. »Ich denke aber nicht, dass Free2Play der einzige Weg ist.«

Der Ball liegt bei EA, der Publisher muss sich nun zur Zukunft von **Command & Conquer** äußern. Das könne noch dauern, mutmaßt Erik Krause: »Obwohl ich auf eine würdige Fortsetzung hoffe, die C&C 4 vergessen macht, glaube ich nicht, dass das in nächster Zeit passieren wird.« Alexander Green, der bis zuletzt an **C&C** gearbeitet hat, antwortet verbittert auf die Fan-Frage, ob es ein neues **Generäle 2** geben wird: »Nein. Ich weiß nicht, warum ihr euch da überhaupt Hoffnungen macht. Der letzte Anlauf war schon das Beste, auf das ihr hoffen konntet.« Und er ist gescheitert. Nur EA selbst hält sich ein Hintertürchen offen. Man ziehe eine »Vielzahl von Alternativen« in Betracht, heißt es in der Einstellungs-Pressemeldung, »um das Spiel wieder auf den richtigen Kurs zu bringen«. Gerüchten zufolge arbeitet derzeit ein kleines Team an einer neuen Strategie für **C&C**. Und die braucht es auch, nach all dem Hin und Her, all den Tiefschlägen der letzten Jahre muss endlich jemand vernünftig darüber nachdenken, wie es mit **C&C** weitergehen soll. Und dieser Jemand braucht dann auch das Vertrauen des EA-Managements, denn ohne dieses Vertrauen verschwindet **C&C** in der Versenkung, vielleicht für immer. Und genau wie **Age of Empires**, genau wie **Total Annihilation**, genau wie **Dawn of War**, genau wie all die anderen verschollenen Echtzeit-Serien werden wir's vermissen. Aber sicher nicht vergessen. **GR**

C&C 4: Tiberian Twilight



Veröffentlicht:
16. März 2010
Entwickler:
EA Los Angeles
Publisher:
Electronic Arts

Besonderheiten: Verrät fast alles, wofür C&C steht: Basisbau, Kristallernte, Spaß

Berühmtes Zitat: »Die Menschheit ist einfach anfällig für Fanatismus. Ich fand das immer sehr ... nützlich.« – Kane sinniert über seine Sektenboss-Karriere

Addons: keine



Im Taktik-Shooter **Tiberium** sollten die Spieler gegen die Scrin kämpfen.



Abgesehen vom Szenario hat **Tiberium Alliances** nichts mit dem klassischen C&C zu tun.