

Das blaue Tiberium

18.08.2006 12:40 Uhr - EA-Forenmitarbeiter "APOC" hat heute im offiziellen C&C3-Forum bekannt gegeben, dass in *Tiberium Wars* auf jeden Fall auch blaues Tiberium zu finden sein wird. Die Sonderform des Kristallgewächses soll außerdem Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Schon in *Tiberian Sun* gab es die blaue Version und hat damals heftige Explosionen ausgelöst. In welcher Weise es im neuen Teil eingesetzt werden kann sei aber noch nicht bekannt.

"APOC" gab außerdem bekannt, dass auf der Games Convention in Leipzig das erste Multiplayer-Gefecht zwischen Nod und GDI zu sehen sein wird. Eine Traube vor dem EA-Stand lässt sich also wohl nicht vermeiden. Für alle, die nicht nach Leipzig fahren können, will Electronic Arts aber auf "APOC" in der nächsten Woche die offizielle Seite zu *Tiberium Wars* online stellen sowie einen neuen Newsletter einführen. Als geheimen Wink nannte "APOC" noch den Namen "Blue Knight" - "Blauer Ritter". Wer weiss, was es damit auf sich hat.

Echtzeit-Strategie

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

29.05.2006 00:10 Uhr - **Der Kane ist ihr Schicksal: Neue Details von A bis Z zur Kultstrategie-Fortsetzung, direkt aus der Kommandozentrale des Entwicklungsteams.**

Wie im Tiefflug über die Landschaft knatternden Orcas wirbeln Luft und Staub auf, während ein dicker Mammut-Panzer schläfrig vor einer GDI-Militärbasis parkt. Indes macht sich eine Kolonne des leichteren Tank-Typs Predator auf den Weg, begleitet von einigen spritzig kurvenden Pitbull-Geländewagen.

Orange-bräunliche Farbtöne dominieren die verödet wirkende Szenerie, in den Ruinen halb zerstörter Städte sind vereinzelt Infanteristen verschanzt. Und dann nähern wir uns einem Feld ebenso verführerisch wie bedrohlich funkelnder grüner Kristalle, die in verschiedenen Größen herangewachsen sind. Ein Erntefahrzeug tuckert durch den Kristallwald und baut den wertvollen Rohstoff namens Tiberium ab, der die Kriegsmaschinerie des Jahres 2047 am Laufen hält ...

Nach der ersten Ankündigung von Command & Conquer 3: Tiberium Wars war die Erregung groß im PC-Games-Offiziersstab. Command & Conquer war schließlich eines der richtungsweisenden Programme der Neunzigerjahre, faszinierte durch Strategiespiel-Innovationen und die originelle, eigenwillige Story. Der unbezähmbare Drang, erstmals Tiberium auf dem fruchtbaren Boden einer modernen 3D-Grafik-Engine wuchern zu sehen, trieb uns ins Entwicklungsstudio Electronic Arts Los Angeles.

Dort kündigt die Innenausstattung mit zahlreichen Tolkien-Modelle und Fantasy-Gemälden noch von der Produktion des unlängst veröffentlichten Die Schlacht um Mittel Erde 2. Wir

streben aber in den "War Room", eine vergleichsweise gemütliche Mischung aus Konferenzraum und Wohnzimmer, in dem die Entwicklungsteams sonst ihre Besprechungen abhalten. Hier empfangen uns Executive Producer Mike Verdu, Lead Designer Jason Bender und Producer Amer Ajami.

Einheiten-Skizzen zieren die Wände, auf dem Monitor flimmert der erste Test-Level von Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Um richtig in Kampagnen-Missionen reinzuspielen, dafür ist es zu früh: Manche Details sind noch nicht festgelegt, am Engine-Code wird intensiv gehämmert. Kein Wunder, schließlich ist eine Veröffentlichung des Spiels erst im Laufe des Jahres 2007 zu erwarten (ohne nähere Andeutungen zum mutmaßlichen Monat).

Zwar bleibt die Identität der neuen, dritten Fraktion vorerst ein Tabuthema (Mike Verdu kommentierte unsere vorgetragenen Theorien lediglich mit einem höflich-neutralen Grinsen), ansonsten haben wir bei unserem Studiobesuch aber gründlich neue Informationen gesammelt - nur Tiberium ernten ist schöner.

A wie Alarmstufe Rot

Die Entwicklung von Alarmstufe Rot 3 wurde zugunsten der Tiberium-Kriege erst einmal zurückgestellt, ist aber nicht vom Tisch. Der sich nicht übertrieben ernst nehmende Paralleluniversums-Cousin der Command & Conquer-Reihe soll zu einem späteren Zeitpunkt sein Comeback feiern. Auch der mit Realwelt-Beigeschmack versehene Serien-Ableger Generäle ist keinesfalls vergessen, "Zu jedem dieser Spiel-Universen blubbern bei uns Ideen herum, aber jetzt ist der Fokus erst einmal auf Tiberium Wars", fasst es Executive Producer Mike Verdu zusammen.

B wie Blaue Zonen

Es grünt so grün wo Tiberium-Kristalle sprießen. Wegen der farblichen Verwechslungsgefahr wurden die lebensfreundlichen, weitgehend Tiberium-freien Spielgebiete namentlich umgetüncht und heißen jetzt "blaue Zonen" (unbedenklich, weil es die blaue Tiberium-Darstellungsvariante aus Tiberian Sun nicht mehr gibt). Keine Farbcode-Änderungen dagegen bei den roten (lebensfeindliche Tiberium-Wüsten) respektive gelben Zonen (ökologisch angeschlagene Mischgebiete).

C wie C & C Twilight

Dieser jahrelang spekulativ als Tiberian Sun-Nachfolger gehandelte Titel wird für ewig ein Mythos bleiben. Das Projekt wurde niemals offiziell angekündigt. Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, dass Westwood Las Vegas vor der Schließung dieses Studios an einem Command & Conquer-Projekt arbeitete, das nie das Licht der Welt entblickte. Tiberium Wars hat damit nichts zu tun, ist ein Neuanfang.

D wie Dipl.-Ing.

"Ingenieure mussten unbedingt wieder rein - die armen Kerle rennen als einzige unbewaffnete Einheit übers Schlachtfeld", grinst Lead Designer Jason Bender. Die Fähigkeit dieses Einheitentyps, feindliche Gebäude kurzerhand für die eigene Seite umzuwandeln, ist eine wichtige Würze fürs Command & Conquer-Rezept: "In Multiplayer-Partien fragst du dich ständig, an welchem Punkt der Gegner einen Ingenieurs-Rush versucht ...", sinniert Jason.

E wie Einheiten kombinieren

Man kann nicht beliebig jegliches Kriegsgerät miteinander verschrauben. Aber unter dem Stichwort "Kombinationsfreudigkeit" stellen sich die Designer verschiedene Methoden vor, wie jede Fraktion durch bestimmte Zusammenfügungen zusätzliche Sonderfähigkeiten erhält.

Typisches GDI-Beispiel: Scharfschützen können auch als Aufklärer fungieren, die Luftangriffsziele für Orcas und Firehawks ausspähen und markieren. Angedacht sind auch Boni und Spezialmanöver, die sich ergeben, wenn man bestimmte Einheiten in einer Formation zusammenpackt.

E wie Erntedankfest

Keine Änderungen beim Ressourcen-System: Energie (durch Kraftwerke-Bau) und Tiberium (durch Schürftaktivitäten der Erntefahrzeuge) sind alles, was das Kommandanten-Herz begehrt.

F wie Fan-Treffen

Das Studio will während der Entwicklung auserwählte Vertreter der Community einladen, um das Spiel zu begutachten und Verbesserungsvorschläge anzubringen. Diese Methode wurde bereits bei der Produktion von Schlacht um Mittelamerika 2 erfolgreich praktiziert: "Basierend auf dem Feedback haben wir dann Änderungen bei der Funktion der Marine-Einheiten und der Spiel-Balance vorgenommen", berichtet Mike Verdu vom letzten gemütlichen Beisammensein.

G wie Gebäude

"Infanterie ist generell viel flexibler als in den Vorgängern", betont Jason Bender. Eine der zahlreichen modernen Genre-Konventionen, die erstmals auch bei einem Tiberium-Spiel Einsatz finden, ist das Verschanzen von Soldaten in Gebäuden, um besser geschützt zu sein. Wie lange man dabei ein Dach über dem Kopf hat, ist die andere Frage, denn mit viel grafischem Glitter wie dynamisch weggesprengten Einzelteilen lässt sich so ziemlich jedes Gebäude auf der Karte zerstören. **H wie Humvee**

Dieser Geländewagen aus Command & Conquer Generäle ist die Inspirationsquelle für den neuen Pitbull-Jeep der GDI.

I wie Intelligenz, künstliche

Nicht nur die Schwierigkeit, sondern auch der Stil der Computergegner lässt sich einstellen. Damit sollen versierte Spieler gezielt bestimmte Situationen trainieren können, die sich in Multiplayer-Partien ergeben: Wie reagiere ich auf Rush-Taktiken? Was mache ich gegen drei Defensivkünstler, die in ihren Basen vor sich hin produzieren? Auch die Charakteristik von Computer-Verbündeten lässt sich auf diese Weise definieren. Bei der Einstellung "adaptiv" versucht die künstliche Intelligenz, Ihren Spielstil zu analysieren und mit ähnlichen Taktiken dagegenzuhalten.

J wie Jason Bender

Der Lead Designer von Tiberium Wars ist ein erfahrener Stratege, arbeitete zuvor an Generäle sowie Schlacht um Mittelamerika. Seine Lieblingserinnerung an die klassischen Serienstory: "Als Seth auf der NOD-Seite dir damals sagte, dass es an der Zeit wäre, die Ostküster der USA zu überfallen und hinzufügte: ‚Kane weiß davon nichts, aber mach dir deswegen keine Sorgen ...‘ Und dann kam Kane mit seiner Pistole herein, beseitigte Seth von der Bildfläche und sagte trocken: 'Hallo, ich bin Kane' - das werde ich nie vergessen, das war doch mal eine gute Selbstvorstellung! □

K wie Kampagnen

Für jede der drei Fraktionen ist eine eigene Kampagne geplant, die voraussichtlich jeweils rund fünf bis sieben "Theatre of War" genannte Einsatzgebiete enthalten, welche wiederum aus mehreren nicht-linearen Missionen bestehen. Ob man mit GDI oder NOD beginnt, ist dem Spieler freigestellt. Aber erst nach Absolvierung dieser beiden Seiten lässt sich die

abschließende Kampagne mit der geheimnisvollen neuen Partei freischalten. Die Story soll dabei einem eindeutigen Ende entgegenstreben, ohne verschiedene Schlussvarianten.

L wie Leitbild

Beim Design der Einheiten orientiert sich das Entwicklungsteam primär am allerersten Command & Conquer, aber weniger am zweiten Serienteil Tiberian Sun. Ausnahmen (in Form von Mech-Einheiten) bestätigen diese Regel.

M wie Multiplayer

Bis zu acht Spieler tummeln sich gleichzeitig in Online-Partien. Dank integrierter VOIP-Technik können Sie Ihren Mitstreitern dabei etwas flüstern, Sprachkommunikation per Headset ist also Standard. Zudem ist mit genre-üblichen Statistik- und Ranglisten-Features zu rechnen.

N wie NOD

Die Tiberium-verehrende Bruderschaft unter Führung des Ehrenvorsitzenden Kane ist der traditionelle GDI-Gegenspieler. Die NOD-Fraktion soll die Sonderfähigkeit erhalten, mit ihrer kompletten Basis umziehen zu können. Zu den wiederkehrenden Einheiten dürften auf jeden Fall Stealth-Panzer und Attack Bike gehören. "Die sind einfach zu spaßig, um sie zu vergessen", meint Jason Bender.

O wie Observer-Modus

Lust aufs Zugucken ... bei Online-Partien? "Die Idee dazu kam angesichts unserer internen Spielturniere, bei denen sich immer wieder Zuschauertrauben bildeten", berichtet Jason Bender: "Es kann schon sehr unterhaltsam sein, zwei wirklich gute Spieler zu beobachten, wie sie aufeinander losgehen." Turniere und Webseiten sollen auf sehenswerte Paarungen von Top-Spielern hinweisen. Dank entsprechender Tools sind auch Features wie Reportercommentare oder grafische Hervorhebung von Schlüsselszenen denkbar, ähnlich wie bei einer Fußball-Übertragung im Fernsehen.

P wie Petroglyph

Viel Personal aus den Tagen des ersten Command & Conquer-Spiels hat sich inzwischen beim Entwicklungsstudio Petroglyph in Las Vegas angesammelt. Diese Veteranen haben mit der neuen Tiberium-Fortsetzung aber nichts zu tun, sie arbeiten an Forces of Corruption, einer Erweiterung zu Lucas Arts' Star Wars: Empire at War.

R wie Reaktionszeit

"Bei einem Command & Conquer-Spiel erwartest du ein flottes, flüssiges Spielerlebnis, die Einheiten müssen wirklich sofort auf jeden Klick reagieren", stellt Executive Producer Mike Verdu fest. Diese gewisse Trägheit, die man vom Kommandieren der mittelirdischen Massenverbände in Erinnerung hat, soll deshalb ausgemerzt werden. Die Anzahl der Logik-Frames pro Sekunde wird im Vergleich zu den Render-Frames erhöht, das Programm checkt also häufiger die Eingaben des Spielers und setzt sie rascher um.

S wie SAGE-Engine

Die zuletzt bei Schlacht um Mittel Erde 2 verwendete SAGE-Engine wird nicht nur mit neuen Grafikeffekten (Wasser, Feuer, Rauch et cetera) aufgewertet. Auch bei größeren Truppenansammlungen sollen die Einheiten flotter reagieren (siehe "Reaktionszeit"). Zu den Performance-Optimierungen gehört zudem eine Renovierung der Speicherverwaltung, um Ladezeiten zu verringern.

T wie Tiberium

An der Spielwelt-Ausarbeitung war sogar die amerikanische Elite-Hochschule Massachusetts Institute of Technology beteiligt, wie Mike Verdu erzählt: "Wir haben einige MIT-Wissenschaftler gebeten, mit uns die Eigenschaften von Tiberium und seiner Ursprünge zu definieren. Zum Beispiel, wie es auf der atomaren Ebene funktioniert, wie es Lebewesen beeinflusst und warum es solch eine starke Energiequelle ist." Dieses so genannte "White Paper" bekamen wir bei unserem Besuch zu sehen und blätterten durch aufschlussreiche Kapitel wie "So bastelt man eine simple Tiberium-Batterie" oder "Richtiges Verhalten, wenn man mit Tiberium in Berührung kommt".

T wie Theatre of War

Jede Kampagne besteht aus mehreren dieser Einsatzgebiete, die sich auf eine bestimmte geografische Region konzentrieren. Dabei haben Sie häufig die Wahl zwischen verschiedenen, zum Teil eher kurzen Nebenmissionen, die Auswirkungen auf spätere Schlachten an diesem Schauplatz haben. So könnte man vor dem Sturm auf eine NOD-Basis erst versuchen, in einer Vormission den Flughafen zu erobern, um dem Feind die Luftunterstützung zu nehmen. Oder Sie verzichten auf diese Maßnahme, starten gleich den Hauptangriff und hoffen, durch die Zeitersparnis mit weniger NOD-Nachschub konfrontiert zu werden. Das Absolvieren von Nebeneinsätzen kann auch bestimmte Truppentypen für Ihre eigene Streitmacht freischalten. Die finale Mission in einem Theatre of War lässt sich durch solche Erfolge um einiges leichter gestalten.

T wie Transporter

"Truppentransporte sind immer so ein Mühsal in Echtzeit-Strategiespielen - du könntest es machen, lässt es wegen der Fummelei aber oft sein", bemerkt Lead Designer Jason Bender. In Command & Conquer 3: Tiberium Wars wird der Mitfahrbereich einfacher zu bedienen sein. Routine-Aufgaben wie das Ausladen der Passagiere am Ziel und die Rückfahrt des Transporters zur Basis erfolgen auf Wunsch vollautomatisch. Passagiere dürfen aus dem Gefährt heraus schießen, angesichts von Anti-Infanterie-Einheiten packt man sein Fußvolk also in einen Transporter, um eine schlagkräftige Angriffseinheit zu erhalten. Auch Erntefahrzeuge sollen ein paar Einheiten mit an Bord nehmen können, quasi als eingebaute Schutztruppe.

U wie User Interface

Die Bedienungsfeinheiten sind noch nicht alle festgelegt, aber an einer serientypischen Gewohnheit rüttelt man nicht: Der vertikal über den Bildschirm verlaufende Menübalken kehrt zurück, mit dem man von jedem Punkt des Spielfelds aus schnell Einheiten- und Gebäude-Produktionen in Auftrag gibt. Die Größe dieser Seitenleiste ist jetzt abhängig von der verwendeten Grafikauflösung und soll generell weniger Platz beanspruchen als früher.

V wie Videos

Die Entwickler betonen, dass auch kleinere, in den Spielverlauf integrierte Handlungselemente für Atmosphäre während der Missionen sorgen sollen. Aber alte Serien-Fans sind natürlich vor allem auf die Videoclips scharf, die bei den Vorgängern vor und nach den Missionen für Stimmung sorgten. Keine Sorge, demnächst beginnen die entsprechenden Dreharbeiten für Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Technisch wird die Videoqualität natürlich auf dem Stand von heute sein. Zu den geplanten Schauspielerinnen lässt man noch nichts verlautbaren (... wobei wir uns nur schwerlich jemand anderen als Joe Kucan in der Rolle von Kane vorstellen können). Stilistisch sollen die Videos weniger kitschig als in Tiberian Sun ausfallen, aber immer noch genug Humor haben.

W wie Wetterfähigkeit

Mike Verdu führt aus, was wir uns unter dem Feature "Wetter als Waffe" vorzustellen habe: "Stell dir vor, du bist in der Lage, einen gewaltigen Ionen-Sturm auf dem Schlachtfeld zu beschwören und kannst seine Intensität und Bewegungsrichtung bestimmen. Dann denke dir Einheiten dazu, deren Angriffskraft und Geschwindigkeit von ihrer Entfernung zum Sturmzentrum abhängen. Das sorgt für eine interessante neue Schlachtfeld-Dynamik und fügt eine weitere Strategie-Ebene hinzu."

W wie World Domination

Neben den Kampagnen gibt es diesen strategischen Spielmodus, bei dem Sie anhand einer Weltkarte planen, welche Territorien als nächste angegriffen und wo vorhandene Truppen stationiert werden. Dieser langfristige Eroberungsfeldzug ist quasi eine verbesserte Fortentwicklung des Ringkrieg-Modus von Die Schlacht um Mitteleuropa 2.

X wie Xenophobie

Pure Story-Spekulation: Rücken GDI und NOD angesichts einer Alien-Invasion zusammen? Wenngleich Electronic Arts zur Natur der dritten Fraktion hartnäckig schweigt, deutet der erste Trailer auf außerirdischen Besuch hin. Wetten auf die Scrin werden noch angenommen.

Y wie Yuri

"Das kann ich zumindest bestätigen: Bei der dritten Fraktion handelt es sich nicht um Yuri", schließt Mike Verdu eine skurrile Vermischung mit dem Alarmstufe Rot-Universum kategorisch aus.

Z wie Zukunftspläne

Naht mit Tiberium Wars das endgültige Ende der Tiberium-Serie? "Nein", sagt Lead Designer Jason Bender, denn die Trilogie-Theorie sei eine Fan-Szenen-Ausgeburt, aber nie offizielle Sprachregelung gewesen. Zwar soll es einen aufschlussreichen, befriedigenden Abschluss geben - aber mit genug Hintertürchen, um diese Spielwelt auch in Zukunft wieder besuchen zu können.

(Heinrich Lenhardt)

Heinrich Lenhardts Meinung



Man soll sich ja auf seine Stärken konzentrieren, und dazu gehört bei Command & Conquer nun mal die Story: Bemerkenswert viel Vorarbeit steckte das Team in die Ausarbeitung von Szenario und Handlungsrahmen. Für spielerische Detailanalysen ist es noch etwas früh, aber die Mischung aus Bewährtem (vertraute Einheiten, Ressourcen wie gehabt, flottes Spielgefühl) und Modernisierungen (interessante Spielmodi, neue taktische Optionen, Engine-Technik) zeugen von der Absicht, es Alt(-Serienkennern) und Jung(-Strategie-Einsteigern) gleichermaßen recht zu machen.