

Rauchende Köpfe gegen rauchende Maschinen

RISE OF LEGENDS



Massenschlachten, Basisbau, dynamische Kampagne, Story, tolle Grafik, Helden, Handel, Forschung: endlich ein Echtzeit-Strategiespiel, das alles kann?



FACTS

- > 3 Kampagnen
- > 49 Missionen
- > 42 Skirmish- und Multiplayer-Karten
- > 35 Einheitentypen
- > 40 Gebäude
- > Missions-Editor

Zitat Sid Meier: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Folge interessanter Entscheidungen – diese müssen ebenso häufig wie bedeutsam sein.« Brian Reynolds, der gemeinsam mit Sid an **Civilization 2** und **Alpha Centauri** gearbeitet hat, bekam diese Weisheit offensichtlich täglich aufs Pausenbrot geschmiert, hörte es zur Begrüßung, bei Teambesprechungen, auf Pressekonferenzen, beim Feierabendbier. Denn anders ist sein neues Spiel **Rise of Legends** kaum zu erklären: Es stellt Sie nicht nur häufig vor bedeutsame Entscheidungen, sondern sogar im Sekundentakt!

Fantastisch ohne Orks

Während Sie sich im Quasi-Vorgänger **Rise of Nations** durch die Weltgeschichte spielen, schicken Sie die drei Kampagnen von **Rise of Legends**

auf eine fantastische Reise, angenehmerweise fernab der ausgelatschten Elfen- und Ork-Pfade. Hauptfigur ist Giacomo, ein Erfinder des Da-Vinci-Volkes. Die Da Vinci lieben alles, was raucht und aus Metall besteht, und erinnern mit ihren skurrilen Robotern und klobigen Panzern an die Fantasien von Jules Verne. Als der fiese Doge den Bruder von Giacomo tötet, begibt sich der auf einen Ra-

chefeldzug, der ihn bis in die Wüstenländer der Alin führt. Die Alin pfeifen auf Technik und stehen stattdessen total auf Magie, Drachen, Elementare und ähnlich mystisches Zeug. Giacomo hilft den Alin beim Kampf gegen ihre besessenen Artgenossen, findet den Dogen und enthüllt die eigentlichen, selbstverständlich weitaus gefährlicheren Strippenzieher. Um sie zu besiegen, reist er in der dritten Kampagne schließlich in den Dschungel der Quotl – ein aztekenähnliches Volk, das steinerne Raubkatzen, Götterstatuen und fliegende Städte in die Schlacht führt.

Was so wirr zusammengewürfelt klingt, wirkt im Spiel erstaunlich logisch, vor allem dank der eigenwilligen, aber sehr stimmigen Optik. Die durchgehende, ordentliche Geschichte hilft zwar ebenfalls beim Verständnis der Spielwelt, verschenkt jedoch viel Potenzial durch die lückenhafte Erzählweise. So bekommen die ei-

gentlich sympathischen Helden nur zu Beginn und am Ende jeder Kampagne mit schönen Rendersequenzen eine adäquate Bühne. Dazwischen langweilen anonyme Kamerafahrten über die Schlachtfelder.

Kampagne rundenweise

Trotz der durchgehenden Story sind alle drei Kampagnen voll dynamisch: Auf einer **Rome**-ähnlichen Strategiekarte müssen Sie rundenweise das jeweilige Ziel erreichen, etwa die Hauptstadt des Dogen. Ob Sie den direkten Weg nehmen oder zuvor möglichst viele Territorien erobern, bleibt Ihnen überlassen. Was das bringt? In besetzten Ländern dürfen Sie Stadtbezirke bauen, die entweder die Verteidigung verbessern und Ihnen Armeepunkte verschaffen (Militärbezirk), Ihren Reichtum vergrößern (Handelsbezirk) oder Forschungspunkte liefern (Industriebezirk). Je größer der Reichtum, desto mehr Bezirke können Sie errichten. Armeepunkte investieren Sie in



Eine **Alin**-Stadt samt Produktionsgebäuden (links). Oben schwirrt eine Käfer-Karawane.



Eine **Massenschlacht** im Detail: Der Doge ❶ greift samt Strahlenwaffe und Begleitarmee unsere Stadt ❷ an. Held Giacomo ❸ hält sich zunächst im Hintergrund. Auf unserer Seite der Grenze ❹ erleiden die Feinde Verschleißschaden. Deshalb die Taktik: mit Dampfkanonen ❺ die feindliche Mine ❻ schleifen, um durch die folgende Eroberung das Territorium zu erweitern.

den Ausbau Ihrer Kerntruppe. Und mit Forschungspunkten schalten Sie neue Einheiten frei, etwa den Monstrum-Panzer der Da Vinci (oben in der Bildmitte).

Kanonenklauer und Drachenretter

Wer fleißig Länder erobert, erhöht außerdem die Chance, neue Heldenfreunde zu finden. Obendrauf gibt's für absolvierte Einsätze Erfahrungspunkte, die Sie wie in einem Rollenspiel in die Spezialfähigkeiten Ihrer Kameraden investieren. Doch damit nicht genug der Belohnung: Die ideenreich designten Missionen machen durchgängig viel Spaß. So erobern Sie eine riesige Kanone, um Sie schließlich selbst einzusetzen, befreien Drachen aus einem Glasgefängnis und kämpfen immer wieder gegen imposante Endgegner. Die Routine-Skirmish-Einsätze

aus **Rise of Nations** bleiben in **Rise of Legends** die Ausnahme – sei denn, eine gegnerische Armee erobert eine Ihrer Provinzen, indem sie auf ein militärbezirkloses Land zieht (pro Angriffversuch wird ein Militärbezirk zerstört). Dann müssen Sie den Feind in einem klassischen Deathmatch bezwingen, um ihn erneut zu vertreiben.

Die Karawane zieht weiter...

Egal ob Skirmish- oder designte Mission: Wer in **Rise of Legends** Erfolg haben will, braucht einen sorgfältig geplanten Basisbau. Und das erfordert deutlich mehr Nachdenken als in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen. Dabei stehen Städte bereits zu Missionsbeginn an fest vorgegebenen Stellen, Sie dürfen sie lediglich um Bezirke erweitern. Militärbezirke erhö-

hen etwa das Einheitenlimit, Handelsbezirke ermöglichen Karawanen, die Geld aufs Kontoschaufeln. Zweite Ressource ist das Erz Timonium, das Arbeit

ter klassisch in Minen abbauen. Aber spätestens jetzt fängt der Kopf an zu rauchen: einen dritten Militärbezirk in der gesicherten Hauptstadt bauen oder



Luftpiratin Lenora verteidigt die Warenlieferung (rechts) mit ihrem **Himmelsknüppel-Angriff**.

DER STRATEGIEMODUS



Per Menü vergrößern wir unsere Kernarmee.



Der Fähigkeiten-Baum unserer Helden.



Im Forschungsmenü schalten wir neue Einheiten und generelle Kampfboni frei.

Die Strategiekarte der ersten Kampagne: Unser Held Giacomo (1) steht kurz vor der Hauptstadt (2) des Dogen (3). Der wiederum attackiert eines unserer Länder (4). Im Baumenü (5) bestellen wir einen neuen Handelsbezirk für unsere Provinz Monte Laguna (6).

lieber einen ersten und damit deutlich günstigeren an die ungeschützte Grenzsiedlung hängen?

Die Forschungspunkte des Industriebezirks in den schnelleren Einheitenbau investieren

oder in die mächtige Spezialfähigkeit? Die Gebäude für die Einheitenproduktion bei der wehrhaften Stadt oder doch besser in Frontnähe platzieren?

Wie schon in **Rise of Nations** gibt es Landesgrenzen. Grundsätzlich dürfen Sie nur auf eigenem Territorium bauen, Einheiten erleiden auf fremdem Terrain zudem Verschleißschaden. Um Ihre Grenzen zu erweitern, müssen Sie zusätzliche Städte erobern: Das funktioniert entweder mit langfristigerem Handel oder mit kurzfristiger Gewalt. Für Letzteres müssen Sie zunächst sämtliche Verteidiger eliminieren (dargestellt als Zahl über der Stadt) und danach im Stil von **Battlefield 2** mehr Einheiten als der Feind im Siedlungsumkreis postieren.

Dienste – viel schlauer ist es jedoch, mit ihm zunächst sämtliche Infanteristen platt zu rollen. Natürlich können Sie die Glaskanone der Alin auch gegen die Mechanischen Kämpfer der Da Vinci einsetzen – nur verursacht sie dabei nur leichte Kratzer, während sie Gebäude binnen Sekunden zerbröckelt. Und klar haben Helden wie Giacomo, Luftpiratin Lenora oder Dschinn Sawu starke Kampfwerte und viele Lebenspunkte. Aber es sind ihre Spezialfähigkeiten, die verloren geglaubte Schlachten noch wenden können. So betäubt Giacomos Schallwelle sämtliche Infanteristen im Einflussgebiet, und Lenora lässt per »Piraterie« eine Feindeinheit die Fronten wechseln.

Alles taktische Feinheiten, die der Computergegner ebenfalls kennt und wunderbar hinterhältig einsetzt: Er attackiert Sie gleichzeitig an mehreren Fronten, wechselt überraschend die Angriffsrouten, platziert die Giftgas-Explosion genau auf Ihrer größten Infanterie-An-

...der Feind ist bald tot

Wenn Sie jedoch einfach nur große Armeen unbeaufsichtigt zur nächsten Stadt schicken, haben Sie die Mission bereits verloren: Klar leisten die Kanonen des Monstrum-Panzers gute

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie Ihre Auflösung um eine Stufe verringern, holen Sie etwa 10 Prozent mehr Frames aus Ihrer Hardware.
- 2 Wenn das Spiel bei Ihnen sehr flüssig läuft, aktivieren Sie »Anti-Aliasing«. Die Grafik sieht dann noch eine Stufe besser aus.

3 Lassen Sie die Schatten auf »Realistisch«, das kostet kaum Leistung und sieht klasse aus.

CHECKLISTE

- 3,6 GByte Speicherplatz
- 1,4 GHz Prozessor
- 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce										
			4 TI	9500/9600/9700	FX 5900	Radeon 9700/9800	6600 GT	X800 GT	6800 GT	X850 XT	7800 GT		
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP/2200+	1280x1024 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	3,0 GHz XP/2800+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) niedrige Details: »Leistung-Grundeinstellung« auf »Schnelleres Spiel«
 2) Mittlere Details: »Leistung-Grundeinstellung« auf Mittel

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Der Golem hat diese Bodenangriffe, deshalb attackieren wir mit fliegenden Feuerelementaren.



Multiplayer-Duell: Alin-Pia beißt sich an Heikos stark befestigter Cuotl-Stadt die Zähne aus.

sammlung, attackiert gezielt Helden und Artillerie. Frustramente erleben Sie in **Rise of Legends** dennoch nur äußerst selten. Zum einen dürfen Sie vor jeder Mission den Schwierigkeitsgrad wechseln. Zum anderen erleichtern unzählige Komfortfunktionen das Feldherrenleben, wie pausierbare Schlachten, stufenlose Zeitbeschleunigung und Dutzende Shortcuts.

Hübsch komplex

Rise of Legends beweist eindrucksvoll, dass Komplexität und effektvolle Grafik sehr wohl zusammenpassen. Natürlich ist es schön zu sehen, wie ein Plan funktioniert. Aber noch schöner ist es, wenn gewaltige Explosionen dabei Hitzewellen über den Monitor jagen, Soldaten von der Druckwelle in alle Richtungen

davon geschleudert werden und der feindliche Geschützturm physikalisch korrekt zusammenbricht - untermauert von atmosphärischen Orchesterklängen und akkurat bollern dem Kanonendonner.

Gut so, schließlich müssen die Soundeffekte die Jubelschreie und unflätigen Beschimpfungen übertönen, auf die Sie sich bei Ihrer nächsten

LAN-Party einstellen sollten. Denn **Rise of Legends** macht im Multiplayer-Bereich wirklich alles richtig: 42 Karten, Aufnahme- und Zuschauerfunktion, Handicaps, Nicht-Angriffspakte, Map-Editor und Dutzende konfigurierbare Regeln. Jede Wette, dass Sid Meier seinem Ex-Kollegen demnächst anerkennend auf die Schulter klopft. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E18**

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Holla, da steckt was drin! Auch wenn ich ob der vielen Möglichkeiten und Zusammenhänge schon fast Kopfschmerzen bekomme, ziehe ich immer wieder gern mit Giacomo los. Denn Brian Reynolds und seine Leute haben es geschafft, ein trotz aller Komplexität und Vielfalt faires Spiel abzuliefern, das konstant motiviert. Eine Warnung jedoch an Strategie-Einsteiger: Versuchen Sie sich lieber erst an zugänglicheren Programmen. Multitasking- und lernfähige Profis hingegen müssen Rise of Legends abgeben, es gibt im Echtzeit-Genre momentan nichts Besseres.



»Strategie-Wundertüte«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Gehirn anwerfen, auf Hochbetrieb schalten und los: komplexe Strategiekarte, unzählige Einheitenaktiken, anspruchsvoller Basisbau, vielschichtiges Forschungssystem. Puh, das muss erstmal verarbeitet werden. Doch sobald Sie die komplexen Zusammenhänge von Rise of Legends durchschaut haben, erschließt sich Ihnen ein gigantischer Abenteuer-Spielplatz für die grauen Zellen. In nahezu jeder Mission entdecken Sie neue Strategien, die Sie an einer fast schon menschlich wirkenden KI oder im exzellenten Multiplayer-Modus erproben können.

Und Rise of Legends belohnt Ihre Denkarbeit mehr als angemessen: Die tolle Präsentation inszeniert jedes Manöver mit spektakulären Grafikeffekten, das unverbrauchte Steampunk-Szenario hält die »Was kommt als Nächstes«-Neugierde auf einem konstant hohen Niveau, trotz der nur lückenhaft erzählten Story. Bitte kaufen!



»Denken, staunen und genießen!«

RISE OF LEGENDS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Big Huge Games / Microsoft	RELEASE (D)	26.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 38 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT **Age of Empires 3** (89, GS 12/05) Grafisch besser, weniger Langzeit-Motivation.
Rome (89, GS 11/04) Historische Alternative, noch komplexere Strategiekarte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,4 GHz Athlon	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	GeForce 6800/GT	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800			

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Handicaps, Zuschauerfunktion, 42 Karten – ein Traum für Multiplayer-Generäle.
MODI: Einzelschlacht für bis zu acht Spieler (menschlich oder KI) via LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekte + Animationen - Landschaftstexturen	9 / 10
SOUND	+ Musik + krachende Waffen - Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor Mission änderbar - steile Lernkurve	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Steampunk-Welt + Physik - Engine-Sequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ Pausefunktion + Dutzende Shortcuts + Tempo regulierbar	10 / 10
UMFANG	+ 49 Missionen + Wiederspielwert + 42 Skirmish-Karten	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ ideenreich + Endgegner - Skirmish-Einsätze	8 / 10
KI	+ unberechenbar + setzt Fähigkeiten ein + schummelt nicht	10 / 10
EINHEITEN	+ Städtensystem + Heldenfähigkeiten + jede Einheit sinnvoll	10 / 10
KAMPAGNE	+ Strategiekarte + Render-Sequenzen - Story lückenhaft	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden - SOLO-SPASS 60 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: LECKERBISSEN FÜR STRATEGIE-GOURMETS.

