Da Vinci trifft Fantasy

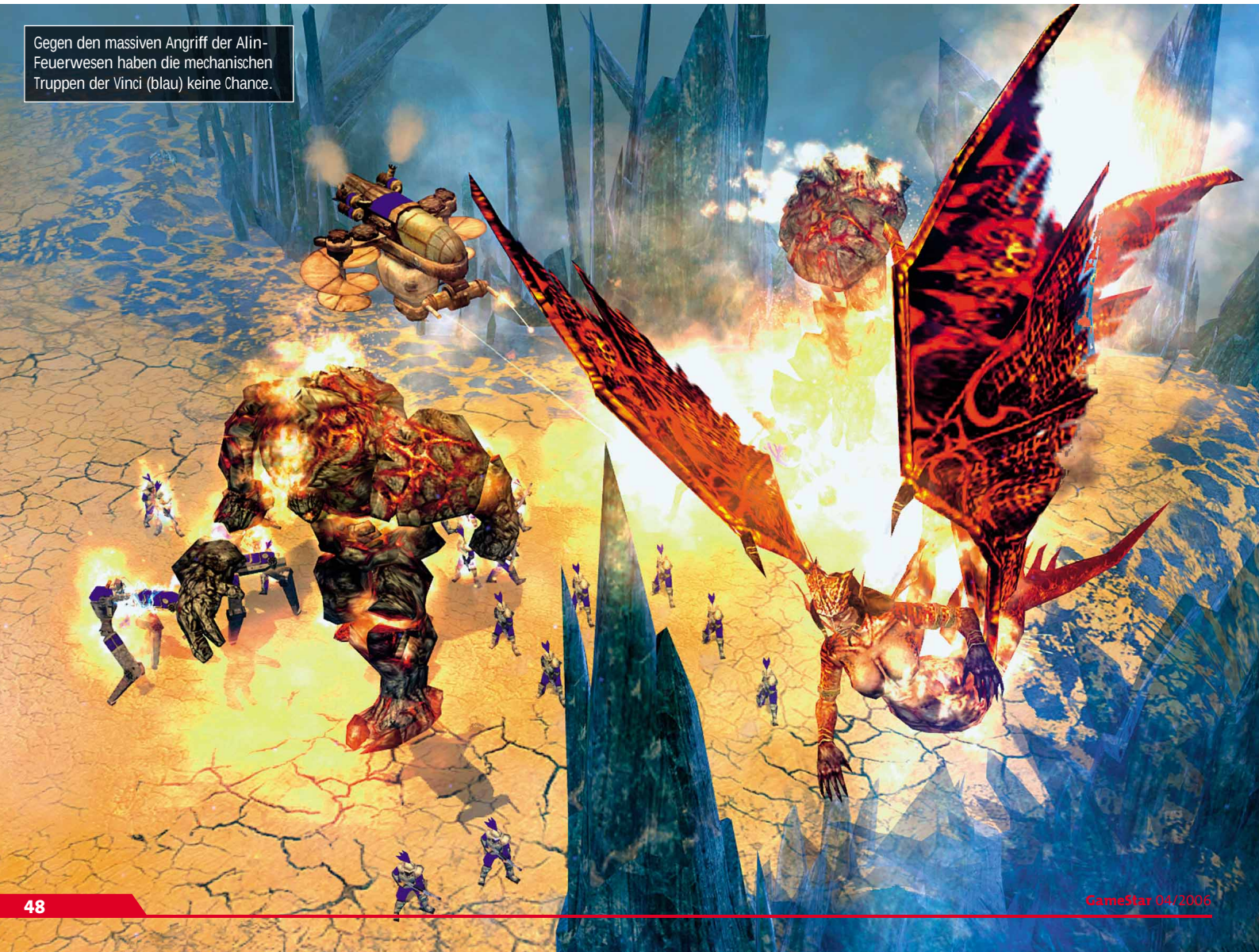
RISE OF LEGENDS

Orks – nein danke, Fantasy – ja bitte! Big Huge Games feilt fieberhaft am Echtzeit-Strategietitel Rise of Legends, der mit toller Story und innovativen Ideen WarCraft 3 und Age of Empires 3 Konkurrenz machen soll.

Der kleine Roland möchte bitte aus dem Kinderparadies abgeholt werden! Nicht nur die helle, freundliche Einrichtung mit lindgrünen Wänden und viel Kiefernholz erinnert bei Big Huge Games an ein Möbelhaus. Die Macher des Echtzeit-Strategiespiels **Rise of Legends** haben sogar ein Spielzimmer für Mitarbeiterkinder eingerichtet – mit einer Webcam, um die lieben Kleinen bei ihrem Treiben zu beobachten. Dazu gibt es einen großen Aufenthaltsraum mit kostenlosen Getränken, einem Videospielautomaten mit mehreren tausend Spielhallenklassikern auf der Festplatte und einem Billardtisch zur Stärkung der Hand-Auge-Koordination. Kein Wunder, dass die Mitarbeiter alle entspannt und motiviert aussehen und sich von unserem Besuch kein Stück gestört fühlen.

Weg mit Tolkien!

Unser Reiseführer durch die Welt von **Rise of Legends** heißt Tim Train und koordiniert als Executive Producer die einzelnen Abteilungen wie Design, Programmierung, Grafik und Sound. Außerdem ist er einer der vier Spieldesigner. »Noch vor Beginn der Arbeiten an Rise of Legends haben wir uns den Vorgänger Rise of Nations zur Brust genommen«, erzählt Train. »Gutes Design, gute Verkaufszahlen, gute Testberichte – doch wir hätten gerne noch bessere Spielgrafik gesehen. Das war unser Ziel für den Nachfolger, dessen Optik sollte wirklich rocken.« Das war auch ein Grund für die Wahl des Fantasy-Szenarios für **Rise of Legends**: »Unser Spiel, seine Gebäude und Einheiten sollten von Anfang an großartig aussehen. Das ist bei historischen Strategietiteln nicht immer der Fall, da startet ihr mit Katapulten und Speerwerfern, die eher selten spektakulär aussehen.« Die Designer wollten allerdings nicht noch ein Fantasy-Spiel mit Orks, Elfen und Zwergen in die Welt setzen. Verständlich und trickreich zugleich: »Wir fanden heraus, dass es einen Grund für die unzähligen, an Tolkien angelehnten Welten gibt«, erklärt Train. »Es ist fast schon Allgemeinwissen, das Orks böse, Elfen edel und Zwerge draufgängerisch sind. Die Lösung dieses Problems: Die Rassen in Rise of Legends lehnen sich an Epochen der Menschheitsgeschichte an, unter denen sich die Spieler etwas vorstellen



Gegen den massiven Angriff der Alin-Feuerwesen haben die mechanischen Truppen der Vinci (blau) keine Chance.

Mit einer Spezialwaffe aus der Prototypwerkstatt brutzelt der Vinci-Held Giacomo Gegner.

Zwar sind die Vinci-Truppen zahlreicher, doch die Alin-Einheiten (rot) wehren sich wacker.

können.« So leben in der Welt von **Rise of Legends** die technikverliebten Vinci, die magischen Alin-Wüstensöhne und die Cuotl, das bei unserem Besuch enthüllte dritte Volk, das an die südamerikanischen Maya und Azteken erinnert.

Nationale Vielfalt

Dass es in **Rise of Legends** nur drei statt 18 Nationen wie noch in **Rise of Nations** gibt, hat vor allem einen Grund: Die Entwickler können sich so ganz darauf konzentrieren, die drei Rassen, ihre Einheiten und Strategien so individuell wie nur möglich zu gestalten. »Bei 18 Nationen gab es dann doch viele Gemeinsamkeiten«, gibt Tim Train zu bedenken. Mit nur drei Rassen können sich die Entwickler so richtig austoben: Jedes Volk besitzt seine eigenen Technologiebäume. Die Vinci forschen beispielsweise in den Bereichen Politik, Wohlstand, Plünderung und Bergbau, während die Alin neue Zaubersprüche zur Beschwörung starker Truppen ausbaldowern. Ein auflevelbarer nationaler Zauberspruch pro Volk mischt die Gegner auf: »Industrial Devastation« der Vinci ist beispielsweise ein Flächeneffekt, der angreifende Feinde stoppt. Dazu gibt es vier Sonderfähigkeiten, die nur jener Spieler einsetzen darf, welcher eine bestimmte Voraussetzung erfüllt: Wer die meisten Einheiten besitzt, lässt gegnerische Soldaten ins eigene Heer überlaufen, wer die meisten Rohstoffe spart, heilt die eigenen Truppen. Die eifrigsten Forscher beordern Alliierte in die Kampfzone, während die besten Eroberer ziviler Einrichtungen einen Waffenstillstands-Zauber einsetzen dürfen. Dazu besitzt jede Nation Helden wie die Hauptfigur Giacomo und seine Gefährten, die Spezialfähigkeiten wie Moralverstärkung, Extraschaden oder sogar globale Effekte wie Gewitterstürme beherrschen.

Sim City

Der Städtebau in **Rise of Legends** unterscheidet sich deutlich von anderen Echtzeit-Konkurrenten. An einen zentral gelegenen Stadtkern flanschen Sie weitere Viertel an, die Sie je nach gewünschter Spielweise wählen und aufrüsten. Wollen Sie den Gegner überrollen? Dann setzen Sie alles auf den Militärbezirk. Möchten Sie ihn mit wirtschaftlichen Mitteln in die Knie zwingen? Handelsbezirke helfen Ihnen, dieses Ziel zu erreichen. Bevorzugen Sie, Ihre Stadt zur Festung auszubauen, um gegnerischen Angriffen Paroli zu bieten? Eine ausgewogene Balance aus Handels-, Militär- und Industriebezirken ist dafür wie geschaffen. Es war bei unseren Probepartien eine wahre Freude, die Stadt zu betrachten: Maschinengestänge bewegen sich hin- und her, Zahnräder drehen sich und Kamine spucken schwarzen Rauch aus, während sich die fliegenden Späher der drei Rassen von Flugfeldern aus in die Luft schwingen. »Eine wirkungsvolle Methode, euch vor unliebsamen Überraschungen zu schützen: Schickt so schnell wie möglich Scouts in Richtung des Gegners«, verrät Tim Train. »Seht ihr in seiner Stadt mehrere Militärbezirke, wisst ihr, dass ihr euch besser gegen einen Angriff wappnen solltet.«

Abenteuer Forschung

Jedes der drei Völker besitzt eigene Stadtteile. Bei den Alin ist das der Magierbezirk, der die Ausbeute magischer Energie erhöht – der Alin-Rohstoff, den Scouts aus Ruinen gewinnen. Damit steigt auch die Schlagkraft der Truppenbeschwörer, denn fast alle Einheiten der Alin erscheinen auf magische Weise auf dem Schlachtfeld. Jeder Industriebezirk, den Sie in einer Vinci-Stadt errichten, erlaubt Ihnen den Besuch der Prototypfabrik. Hier stellen Sie technische Wunderwerke wie Uhrwerk-Bergarbeiter her, die effektiver nach dem Vinci-Rohstoff Timonium schürfen. Ebenfalls im Angebot: ein Angriffs-Upgrade für Ihre gesamten

Quotl-Scouts attackieren einen entlegenen Vinci-Stützpunkt, den der Anführer Giacomo in seinem Mech-Walker verteidigt.

Die Übersichtskarte: Hier planen Sie Ihr Vorgehen und kontrollieren Städte, Nachschublinien und Wirtschaft.

Wie in einem Rollenspiel verteilen Sie beim Levelaufstieg Fertigkeitspunkte auf die Eigenschaften Ihrer Helden.

Showdown am Tempel der Sturmgöttin: Oben links sehen Sie Details zu Rohstoffen und Einwohnern, darunter Ihre Helden. Oben rechts befinden sich die Symbole für vier Sonderfähigkeiten und den nationalen Zauberspruch der Quotl. Am unteren Bildrand: Die Landkarte und die Icons für Bau, Forschung, Spezialkräfte und Gefechtsverhalten der Heldin Shok sowie weitere Optionen.

Truppen, ein Uhrwerk-Scharfschütze und ein Tarnkappen-Scoutschiff. Oft sind das allerdings nur einmal pro Partie einsetzbare Einheiten, um die Rassenbalance nicht aus dem Tritt zu bringen. Taktik-Kostprobe: Wir parken ein Tarnkappen-Scoutschiff unsichtbar neben einer neutralen Stadt und warten darauf, dass einer unserer Gegner diese erobert. Das passiert kurze Zeit später. Sofort rücken wir gegen den geschwächten Feind vor, um ihm die Stadt mit ihren wertvollen Gebäuden wieder abzuluchsen.

Mörder gesucht

Zeit für einen Sprung in die Singleplayer-Kampagne. Petruzzo, der Bruder des Vinci-Düsentriebs Giacomo, wird vom miesen Dogen Arlisari ermordet. Mit ein paar Getreuen, darunter seinem Freund Carlini, jagt Giacomo den Mörder durch die Provinz Pirata. Dort erbeutet er zwar seinen Mech-Walker zurück und erhält von der Piratensöldnerin Venza die Baupläne für fliegende Maschinen, doch Arlisari entwischt ihm. Zeit, auf die Übersichtskarte zu wechseln und die nächsten Schritte zu planen. Sollen wir Arlisari zügig angreifen? Oder besser seine Nachschublinien von beiden Seiten unterbrechen? Rund 40 Missionen umfasst die Kampagne, die uns mit ihrer spannenden Geschichte und vielen überraschenden Wendungen bei Laune hält. »Genau unser Ziel«, freut sich Designer Paul Stephanouk. Tim Train ergänzt: »Entscheidungen, die ihr auf der Übersichtskarte trefft, bestimmen, wie die Einwohner in den Missionen auf euch reagieren – und ob ihr in kritischen Momenten militärische oder wirtschaftliche Verstärkung bekommt.«

Außen Globus, innen Geschmack: Produzent und Designer Tim Train zeigt uns ein Geheimversteck.

Götter aus dem All

Im zweiten Drittel der Kampagne reist Giacomo ins Land der Alin. Dort ging er einst zur Schule, und dort wohnen noch immer einige Freude, die er bittet, sich seiner Sache anzuschließen. Im letzten Drittel haben die Cuotl ihren großen Auftritt. Die sind eigentlich Außerirdische, deren Raumschiff auf Aio, dem Planeten der Vinci und Alin, eine Bruchlandung hingelegt hat. Seitdem unterjochen sie eine hilflose Rasse Eingeborener und versuchen mit deren Hilfe, die Ressourcen des Planeten an sich zu reißen, um ihn wieder verlassen zu können. Die vier Cuotl, die den Absturz im Dschungel überlebt haben, herrschen von ihren Tempeln aus mit Hilfe einer Priesterkaste über den Rest der Bevölkerung und zeigen sich gelegentlich, um eindrucksvoll mit Blitzen und Feuer um sich zu schmeißen und damit ihren gottgleichen Status zu festigen. Spielerisch sind die Cuotl die stärksten Einheiten, müssen jedoch umfangreiche Städte bauen und große Mengen an Energie horten, bevor sie Spezialangriffe wie einen Hurrikan entfesseln oder Feuer vom Himmel auf Gegner regnen lassen.

Kartenspielertricks

Vorbei sind Multiplayer-Schlachten, die bis zu einer Stunde dauern – **Rise of Legends'** Mann-gegen-Mann-Partien sollen in rund 30 Minuten zu schaffen sein. »Die ersten fünf bis zehn Minuten sind doch immer das Gleiche«, klagt Tim Train. »Baue Gebäude, züchte Einheiten hoch, sortiere Rohstoffe, ein ziemlich mühsames Unterfangen. In Rise of Legends reichen zwei, drei Klicks, schon entscheidet ihr, welche Spielweise ihr wollt und errichtet die entsprechenden Stadtbezirke.« Mit größeren Karten und mehr als zwei Spielern sind Sie natürlich dennoch länger beschäftigt. RA

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

roland@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Mai 2005
Entwickler: Big Huge Games / Microsoft
Status: zu 80 % fertig

Roland Austinat: »Hurra, endlich mal keine Reise durch die Menschheitsgeschichte, die nach ein paar Stunden schon vorbei ist. Keine drögen Missionen, in denen ich meine Speerwerfer lustlos auf gegnerische Reiter hetze. Und was mir als Rollenspiel-Fan besonders gut gefällt: Die Story von Rise of Legends ist fantastisch in das Echtzeit-Spektakel integriert. Bonusaufgaben und -quests, Helden, deren Fähigkeiten ich wie in Rollenspielen verbessere – man sieht, dass die Designer viel WarCraft 3 gespielt haben. Die Systemanforderungen sollte Big Huge Games aber noch in den Griff kriegen – selbst mit der Minimalkonfiguration Geforce 6800 und einem GByte RAM ging das Spiel häufig in die Knie.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET