

Von Dampfmaschinen und Magie

RISE OF LEGENDS

Keine Angst: Sie müssen nicht schon wieder die Welt erobern. Folgen Sie Big Huge Games auf eine fantastische Reise zu verrückten Erfindern und magischen Wüstenfüchsen.

Eigentlich wäre Giacomo am liebsten in seiner Erfinderwerkstatt geblieben und hätte bis ans Ende seiner Tage mal nützliche, oft seltsame Maschinen erfunden. Doch nach dem gewaltsamen Tod seines Bruders wählt ihn das Volk zu dessen königlichem Nachfolger. Wie man aus diesem Stoff ein spannendes Strategiespiel namens **Rise of Legends** fabriziert, führte uns Tim Train vor, Entwicklungsleiter bei Big Huge Games. Anders als der Vorgänger **Rise of Nations** spielt **Rise of Legends** in einer ganz und gar erfundenen Welt, in der zwei technische und zwei magisch begabte Völker miteinander im Clinch liegen. »Als wir uns Gedanken über die Spielwelt gemacht haben, wollten wir bewusst einen Bogen um die üblichen Tolkien-Rassen wie Elfen, Orks und Zwerge machen«, berichtet Tim Train. »Die

tummeln sich schon in so vielen anderen Spielen. Unsere Designer Brian Reynolds und Doug Kaufman brannten seit Jahren darauf, ein Spiel im orientalischen Szenario von Tausenden einer Nacht zu entwickeln – das erste magische Volk namens Alim ist das Ergebnis.« Giacomos Königreich gehört dagegen zu den Vinci, inspiriert von Leonardo da Vinci, den Filmen des japanischen Regisseurs Hayao Miyazaki und Zeichentrickfilmen wie **Steamboy**.

Spannung statt Routine

Kollege Schnelle bemängelte vor gut zwei Jahren in seinem **Rise of Nations**-Test, dass das Spiel rasch in Routinearbeit ausartete. Das soll sich beim Nachfolger durch besseres Design ändern: »An unseren Singleplayer-Kampagnen arbeiten dreimal so viele Entwickler wie am Welteroberungsmodus des Vorgängers«,

verkündet Tim Train stolz. So klären Sie als Giacomo nicht nur den Mord an Ihrem Bruder auf, sondern stoßen auf eine noch größere Bedrohung – nicht nur für Ihr Volk, sondern für die ganze Welt. Giacomos Reise erstreckt sich über vier nichtlineare Kampagnen, in denen er lernt, dass nur eine Kombination von Technik und Magie den drohenden Untergang abwenden kann.

Städtebau im Orient

Was uns bei der Vorführung sofort auffällt, ist **Rise of Legends'** farbenfrohe, hochgradig detaillierte Grafik. An jeder Ecke einer Vinci-Stadt drehen und bewegen sich kleine Rädchen und Gestänge, der Traum eines jeden Uhrmachers. Der Ausbau der Stadt nimmt eine Schlüsselrolle ein: Indem wir sie mit neuen Bezirken erweitern, heimsen wir diverse Boni ein. Der Militärbezirk erhöht Verteidigungswerte

und Einwohnerzahlen, der Gildenbezirk verbessert die Handelsmöglichkeiten und erlaubt uns, mehr Ressourcen zu sammeln. Das Ressourcen-Management selbst wurde stark entschlackt. Statt sechs gibt es jetzt nur noch zwei Rohstoffe: Gold und Timonium. Moment, haben wir da etwas falsch verstanden? Ist Timonium nicht der Firmensitz von Big Huge Games im US-Bundesstaat Maryland? »Schon ganz richtig«, grinst Tim Train, »das ist der Name unseres Rohstoffes und gleichzeitig unser Firmensitz.« Timonium gewinnen Sie aus Minen, die überall auf der Karte verstreut zu finden sind – je mehr Sie davon besetzt halten, desto besser. Zurück in die Stadt: Der Handelsbezirk lockt mehr Karawanen an und liefert Forschungspunkte für die Bibliothek, während der Palastbezirk erst nach dem Ausbau der drei übrigen Stadtteile errichtet werden darf, die Stadt stärkt und ihren Ausbau begünstigt. Während der Erklärungen beginnt ein Vinci-Stamm, Teile von Giacomos Hauptstadt in Schutt und Asche zu legen. Was passiert jetzt mit unserer Bibliothek? »Einmal verdiente Forschungspunkte könnt ihr nicht mehr verlieren«, beruhigt uns Tim Train.

Vorsprung durch Technik?

Inzwischen schießen Giacomos Feinde alles mit einer Riesenkannone kurz und klein. Da die Brücke, die die Stadt mit der Kanone verbindet, von den Feinden zerstört wurde, schickt Giacomo seltsame Fluggeräte in die Luft. Diese machen gerade noch rechtzeitig Alteisen aus der Kanone. Zu den Einheiten beider Vinci-Stämme gehören Uhr-



Die mystischen Alim greifen eine als uneinnehmbar geltende Bergfestung der Vinci mit einem Rudel Glasdrachen an.



Action im Wüstensand: Die Glas-Dschinns der Alim widersetzen sich zusammen mit ein paar Skorpion-Reitern erfolgreich den anrückenden Vinci und ihren Uhrwerk-Männern.



Die Vinci-Städte sind Industrie-Hochburgen voller Dampfmaschinen.



Die schmalen Brücken über Schluchten sind durch Beschuss zerstörbar.

werk-Männer, Spinnenroboter und Panzer. Eine besonders interessante Erfindung ist das Werkstatt-Gebäude, das sich in acht andere Bauwerke verwandeln kann. So wird daraus beispielsweise ein Teleskop, das den Kriegsnebel über Kartenpunkten lüftet. Das funktioniert aber nur einmal im ganzen Spiel. Die mystischen Alim haben für Technik nicht viel übrig. Die meisten ihrer Einheiten sind Wüstentiere wie gezähmte Riesenskorpione oder Wesen aus dem Geisterreich. Herbeigezauberte Einheiten wie die Dschinn sind so mächtig, dass sie sogar einer deutlichen Übermacht von Vinci-Robotern standhalten.

Drachen gegen Roboter

Ab geht's in die Wüste – über eine Art Satellitenkarte, die eine freie Missionswahl à la **Rome: Total War** ermöglicht. Unser Ziel: eine Stadt der Alim, um die behäbig ein paar Drachenwächter kreisen. Unsere Vinci-Armee greift an, wird jedoch von drei riesigen Dschinns gestoppt, die mit ihren jeweils vier Armen dreschflügelgleich unter unseren Truppen aufräumen. Zeit für die Gegenmaßnahme: den Land-Leviathan, eine riesige Stahlspinne, die gleichzeitig Raketen auf Drachen und Stadt schießt. Die Alim beschwören daraufhin zwei Glasdrachen, die ver-

geblich versuchen, den Leviathan mit ihrem Eisatem einzufrieren. Erst als die Drachen das Sonnenlicht mit ihren Flügeln wie mit einer Lupe bündeln, muss sich unser Spinnenpanzer geschlagen geben. Eine eindrucksvolle Vorstellung – wir wollen von Tim wissen, ob die Entwickler eine bestimmte Anzahl von Einheiten im Sinn ha-

ben. »Wir sind große Fans der Prototyp-Spielentwicklung, bei der wir unsere aktuelle Version täglich spielen«, antwortet er. »Ihr könnt euch vorstellen, wie viele Verbesserungen uns auf diese Weise einfallen. Das bedeutet aber auch, dass sich die Zahl unserer Einheiten noch wöchentlich ändert – fragt uns Anfang 2006 noch einmal.« **RA**

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Mai 2006

Entwickler: Big Huge Games / Microsoft
Status: zu 40% fertig

Roland Austinat: »Nicht nur 3D-Shooter brauchen Grafik-Power: Beim Angriff auf die Alim- und Vinci-Städte ruckelte selbst der Vorführungsrechner leicht. Doch zum Erscheinen im Mai 2006 sind es ja noch ein paar Tage. Ich freue mich über das ausgefallene Szenario und auf die abwechslungsreichen Kampagnen.«