



Schnitzel-Strategie

RISE & FALL

In Rick Goodmans Antik-Strategiespiel legen Sie auf dem Schlachtfeld als Alexander der Große oder Cäsar selbst Hand an Schwert und Scharfschützen-Bogen.



wichtiger ist die zeitliche Planung des Einsatzes: Wer den Perspektivenwechsel in einem unwichtigen Geplänkel verbrät, kann später seinen Truppen nicht mehr per Scharfschützen-Bogen den Weg durch eine Schlucht frei räumen. Apropos: Goodman plant durchschlagskräftige Waffen für die Helden. Mit dem Medusa-Bogen verschießen Sie zum Beispiel mehrere Pfeile gleichzeitig, die Projektile des Herkules-Bogens durchbohren dafür eine ganze Reihe von Feinden. Helden können nicht sterben; wenn sie in der Schlacht fallen, werden Sie nach einer Strafzeit im Stadtzentrum wiedererweckt.

Trotz dieser Action-Komponente soll **Rise & Fall** ein Strategiespiel bleiben. »Wer die klassischen Elemente – Aufbau, Eroberung, Forschung – nicht beherrscht, hat selbst als Actionprofi keine Chance im Spiel«, droht Rick Goodman.

Das kennt jeder Echtzeit-Strategiespieler: Die optimalen Formationen sind gewählt, Helden platziert, die Armee aufgestellt. Doch sobald Sie den Befehl zum Angriff geben, liegt der Ausgang des Geplänkels fast komplett in Gottes Hand. Einheiten verlieren sich blitzschnell im Gewusel, und es bleibt nur noch, auf den (hoffentlich positiven) Ausgang des

Gemetzels zu warten. In **Rise & Fall** sollen Sie dagegen wesentlich aktiver als gewohnt in laufende Kämpfe eingreifen können. Allerdings nicht mit Maus und Hirnschmalz, sondern per Schwert oder Bogen. Denn auf Knopfdruck wird aus dem Echtzeit-Strategiespiel die Light-Version eines Ego-Shooters.

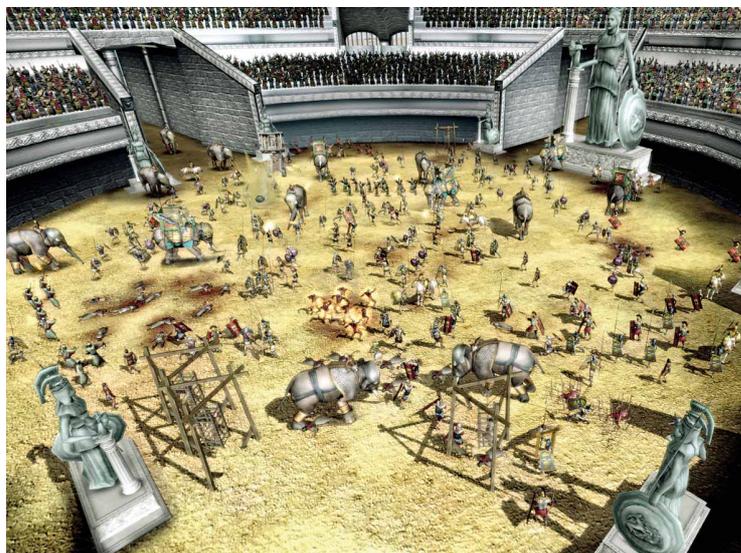
Superwaffe Feldherr

»In Rise & Fall ist der Held nicht nur eine besonders starke Figur

auf dem Schlachtfeld, sondern zugleich die beste Superwaffe«, erklärt Chef-Designer Rick Goodman (**Empire Earth**). Mit dem Schwert sollen Sie inmitten Ihrer vorher rekrutierten Armee dem Feind gegenüber stehen. Allerdings kämpft etwa Alexander der Große ungleich effektiver als ein normaler Fußsoldat. Deshalb wird es pro Partie lediglich für ein paar Minuten möglich sein, in die Haut des Helden zu schlüpfen. Umso

FACTS

- > 2 Kampagnen
- > 4 Nationen
- > 8 Helden
- > 80 Einheiten



In der römischen Arena kämpfen Elefanten gegen schwer bewaffnete Infanteristen.



Ägyptische Bogenschützen nutzen ihren Höhenvorteil, um Kamelreitern einzuheizen.



Römische Katapulte knacken die Mauer. Die Käfiginsassen (links) müssen Sie befreien.



In der Heldenperspektive können Sie die detailreiche Grafik bewundern.

ENTWICKLER-CHECK



Nach der Entwicklung von Age of Empires verließ Chef-Designer Rick Goodman die von ihm mitbegründeten Ensemble Studios. Seine neue Firma Stainless Steel Studios veröffentlicht ausschließlich Echtzeit-Strategiespiele und lizenziert die hausinterne Titan-2.0-Engine an andere Entwickler, etwa an Tilted Mill für Kinder des Nils. Mit dem kürzlich erschienenen Empire Earth 2 hat Goodman nichts mehr zu tun, die Namensrechte liegen bei Vivendi, die mit der Entwicklung Mad Doc Software beauftragten.

Bisher veröffentlichte Spiele: Empire Earth, Empires Derzeit in der Mache: Rise & Fall

Antike Promis

Die vier Nationen in Rise & Fall – Perser, Römer, Ägypter und Griechen – haben erwartungsgemäß spezifische Vor- und Nachteile. Perser etwa siegen dank billiger Einheiten mit purer Masse. Zum Ausgleich schicken die Griechen den Spartaner ins Rennen. Der trainiert untätige Soldaten und steigert so deren Kampfkraft. Ägypter verlassen sich auf ihre Streitwagen-Bogenschützen, Römer profitieren von Formationsboni. Sämtliche Einheiten sammeln Erfahrung und steigen in drei Stufen zu Veteranen auf.

Während Perser und Römer nur im Multiplayer-Modus regierbar sein werden, lenken Sie in zwei ausführlichen Kampagnen die Geschehnisse der Griechen und Ägypter. Eine spannende, nicht unbedingt historisch korrekte Hintergrundgeschichte soll Sie durch die gesamte in der Antike bekannte Welt führen. Im Mittelpunkt der Abenteuer



Auf Schiffen montierte Katapulte machen die Flotte zur Belagerungsarmee. Zugleich sollten Ihre Truppen von Land her angreifen.

stehen Helden wie Achilles oder Kleopatra. Auf der Gegenseite kämpfen prominente Feldherren vom Kaliber eines Cäsar.

Kaserne mit Kombüse

Eine sehr große Rolle werden in Rise & Fall Seeschlachten spielen. »Viele antike Konflikte wurden zur See entschieden, dem werden wir Rechnung tragen«, erklärt Rick Goodman. Tatsächlich sind die Einsatzmöglichkeiten für Schiffe vielfältig: Onager auf dem Deck machen aus Ihrer Flotte zum Beispiel eine Belagerungsarmee. Auf manchen Kähnen dürfen Sie zudem Soldaten rekrutieren – ideal für Landungsoperationen. Wer sich

traut, kann gegnerische Pötte rammen oder sogar entern.

Ehrenmänner

Wer Feinde besiegt und Territorien erobert, sammelt Ehre. Die Ressource nutzen Sie, um den Helden aufzurüsten oder Berater (18 pro Nation) zu rekrutieren. Letztere kümmern sich um

einzelne Aspekte des Imperiums, etwa Wirtschaft, Forschung oder Militär. Der Marschall etwa lässt für jeden in Auftrag gegebenen Stadtverteidiger zwei aus der Kaserne marschieren. Und der Historiker erhöht die im Kampf gewonnene Ehre, die Sie dann wiederum für neue Berater einsetzen. MS

RISE & FALL

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Stainless Steel / Midway
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Bei Spielmechanik und Balance mache ich mir keine Sorgen, das hat Echtzeit-Routinier Rick Goodman drauf. Spannend wird dagegen, wie sich der actionreiche Heldenmodus ins Geschehen einfügt. So oder so: Rise & Fall sieht klasse aus und bietet antike Schlachten für Strategen, die sich mit dem Kolonialzenario von Age of Empires 3 nicht anfreunden können.«



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK E16
Interview mit Rick Goodman
QUICKLINK E67