



Ego-Feldherren

RISE & FALL

Groß wie Alexander, schön wie Kleopatra: An vorderster Front kämpfen Sie mit Schwert und Bogen auf den Schlachtfeldern der Antike.

Im Jahr 333 v. Chr. greift Alexander in der Ego-Perspektive direkt in die Gefechte ein. Wir haben mit einer spielbaren Version von **Rise & Fall** bei der großen Keilerei von Issos mitgemischt.

Erst ganz bieder...

Zu Beginn der Alexander-Kampagne erinnert **Rise & Fall** an **Age of Empires 3** oder ein beliebiges anderes Echtzeit-Strategiespiel: Mit einem kleinen Trupp Männer durchstreifen wir als der makedonische Prinz die erste Karte, befreien Dörfer, erobern Außenposten und suchen nach versteckten Schatztruhen. Mit Holz und Gold errichten wir Gebäude und rekrutieren zum Beispiel Hoplitensoldaten. Für erledigte Gegner gibt es die dritte Ressource: Ruhm. Damit kaufen wir auf einem separaten Bildschirm Upgrades für unser Volk. Die Steuereintreiber-Verbesserung erhöht etwa die Gold-Schürfrate. Diese Forschungsmöglichkeit ist übrigens das letzte Überbleibsel des zu Be-

ginn der Entwicklung groß angekündigten Beratersystems. Außerdem ist das Ruhmkonto für den Anführerrang verantwortlich, erst mit 2.500 Punkten klettert Alexander auf Stufe 2. Damit schalten wir endlich den Heldenmodus frei, und aus den Echtzeit-Schlachten werden auf Knopfdruck packende Mitendrin-Gefechte.

...dann ganz wild

Wie funktioniert dieser Heldenmodus denn nun genau? So: Per Doppelklick auf das Heldenicon oder Tastendruck wechseln wir in die Schulterperspektive. Jetzt steuern wir Alexander (oder in der zweiten Kampagne Kleopatra) mit den WASD-Tasten und hauen mit der linken Maustaste zu. Wie es sich für einen Helden gehört, schnetzelt sich Alexander weitgehend unbeeindruckt von den Schwertern der Feinde durch deren Reihen. Allerdings begrenzt ein Ausdauerbalken die Ego-Zeit, den wir jedoch mit herumstehenden Weinkrügen wie-

Drei, drei, drei – bei Issos Keilerei.« Was wirklich hinter der Eselsbrücke aus dem Geschichtsunterricht steckt, können Sie bald im Echtzeit-Strategiespiel **Rise & Fall** (oder mit der Demo auf unserer DVD) selbst ausprobieren. Denn in der ersten der beiden Kampagnen des Spiels verfolgen Sie den Werdegang Alexanders des Großen und bestreiten seine wichtigsten Schlachten gegen die Perser. Der Clou: Dank des Heldenmo-



Im Beraterbildschirm investieren wir Ruhmpunkte in Upgrades oder den Helden-Aufstieg.



Das römische Palintonos-Katapult schleudert mehrere Felsen gleichzeitig auf die Ägypter.



Kleopatras Truppen erobern einen **Außenposten** in Ägypten. Die Heldin ist gerade tot, taucht jedoch bald in der Basis wieder auf.

der auffüllen können. Alexander kämpft entweder mit Schwert oder Bogen, letzterer verfügt sogar über zwei Zoomstufen für Scharfschützen-Angriffe. Motivierend: Im Lauf der Kampagne verdienen wir uns bessere Waffen wie einen Dreifachbogen oder eine schärfere Klinge.



Pech für den **Champion von Pydna**: Alexander gibt ihm gleich was auf die Mütze und ebnet so den Weg.



Bogenschützen auf Schiffen ballern von Deck aus fleißig weiter auf die Perser am Strand der Meerenge.

Metzeln auf Kommando

Grundsätzlich können wir jederzeit in den Heldenmodus schalten. Der begrenzte Ausdauer-Vorrat zwingt aber dazu, für besonders knifflige Situationen zu »sparen«. Zum Beispiel knüppeln wir als Kleopatra zwei Trupps römischer Bogenschützen nieder, damit unsere Armee anschließend unversehrt durch eine Schlucht ziehen kann. Moment: Kleopatra knüppelt? Sollte die nicht eher in Eselsmilch baden und ihre Schönheit pflegen? Schon, doch während sich die Entwickler in der Alexander-Kampagne recht genau an historische Tatsachen halten, regiert bei den Kleopatra-Aufträgen zu Gunsten spannender Missionen die Fantasie.

Während der Kampagne zwingt uns **Rise & Fall** öfter mal in den Heldenmodus. Zum Beispiel, wenn sich uns während der Eroberung der persischen Stadt Pydna plötzlich deren bester Kämpfer in den Weg stellt. Mit heftigen Streichen verkürzen wir seinen separat eingeblendeten Energiebalken, während rundherum die Schlacht weitertobt. Denn sogar in der Schulterperspektive können

wir unseren Armeen noch rudimentäre Befehle wie »Folgt mir« oder »Stellung halten« geben. Dadurch kommt erstklassi-

ge Befehlshaber-Atmosphäre auf, man fühlt sich tatsächlich richtig heldenhaft.

Und die Strategie?

Keine Sorge, trotz Heldenmodus soll die Strategie-Komponente in **Rise & Fall** nicht zu kurz kommen. Wie gewohnt schicken wir Arbeiter zum Rohstoff-Abbau und errichten eine Basis. Allerdings gibt es neben den Kasernen für die diversen Truppentypen nur wenige nichtmilitärische Gebäude (dort kaufen wir auch simple Upgrades für die Einheiten), die zudem meist nur die Ruhm-Ausbeute, Truppenmoral (wichtig!) oder das Bevölkerungslimit erhöhen. Dafür funktionieren die automatische Gruppenbildung der Einheiten sowie die Formationsbefehle schon hervorragend. Die Wegfindung der Männer macht noch manchmal Mucken, vor allem, wenn sie ein Schiff besteigen sollen. Die Entwickler wissen aber von diesem Manko und wollen es bis zur Verkaufsversion beheben, damit Alexander den Persern bei Issos bugfrei einheizen kann.



Alexanders Galeere hat ein **persisches Schiff** gerammt, mit dem Bogen schießt er im Heldenmodus auf die Gegner im Wasser und sammelt Ruhm.

RISE & FALL markus@gamestar.de
 Genre: Echtzeit-Strategie Entwickler: Midway San Diego / Midway
 Termin: Juni 2006 Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Echtzeit-Strategie, Heldenmodus, Antike – bis jetzt konnten wir nie so richtig ausprobieren, ob die viel versprechenden Einzelkomponenten von Rise & Fall auch in der Summe funktionieren. Nach etlichen Stunden mit der Preview-Version in Persien und Ägypten steht jedoch für mich fest: Dieses Spiel muss ich haben! Nicht zuletzt, weil mir der gute alte Alexander wesentlich näher steht als die Amerika-Eroberer aus Age of Empires 3.«

POTENZIAL SEHR GUT



 DVD AB 16/18: spielbare Demo
 **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK D115**