

Hier kommt Alex

RISE & FALL

Können konventionelle Echtzeit-Strategie und eher simple Action-Einlagen zusammen ein gutes Spiel ergeben?

FACTS

- 2 Kampagnen
- 4 Zivilisationen
- 8 Helden
- 80 Einheiten
- 24 Multiplayer-Karten

Aus den zehn Geboten für GameStar-Redakteure: »Beginne einen Test nie, nie, nie mit uninteressanten Fakten zum Entwickler oder der meist öden Entstehungsgeschichte des Spiels!« Jetzt muss es aber doch sein, denn **Rise & Fall** hat nun mal einen spannenden Werdegang hinter sich, der sich oben- und unten deutlich auf die Qualität des Titels auswirkt: Ursprünglich stammt **Rise & Fall** von Rick Goodman und seinen Stainless Steel Studios. Der kompromisslose Perfektionist Rick ist für häufige Publisher-

wechsel bekannt, sein **Empire Earth** erschien bei Vivendi, der inoffizielle Nachfolger **Empires – Die Neuzeit** bei Activision. Mit **Rise & Fall** landete er schließlich bei Midway. Das Spiel sollte bereits 2005 erscheinen, wurde aber aus Furcht vor **Age of Empires 3** verschoben. Dazu kamen Streitereien zwischen Rick Goodman und seinem Publisher, so dass Stainless Steel wegen Geldmangel schließen musste. **Rise & Fall** wurde danach von einem Midway-internen Team und ehemaligen Kollegen von Rick fertig gestellt. Der Entwicklerwechsel hat dem Spiel nicht gut getan: KI- und Balance-Mängel der Action-Einlagen plagen die Historien-Hatz.

Allein in der Übermacht

Mittlerweile Standard bei Echtzeit-Strategiespielen: Auch in **Rise & Fall** kämpfen Helden wie Alexander der Große, Caesar oder Ramses. Doch während Sie den

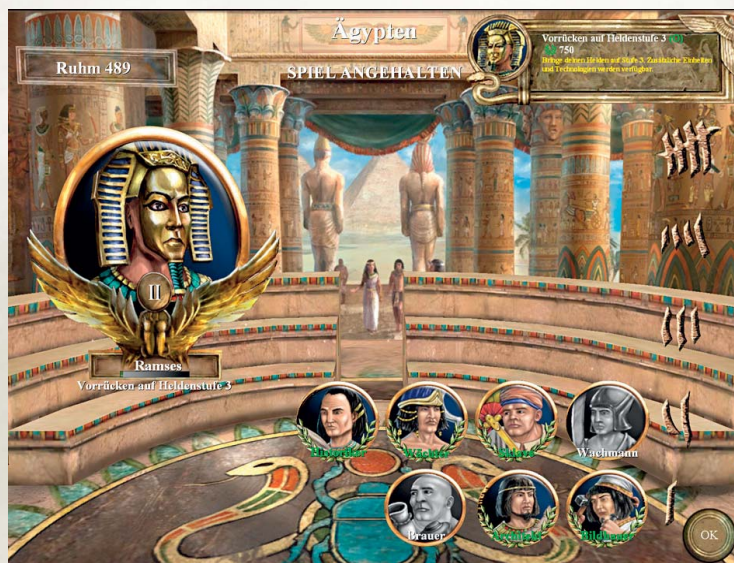


In den Zwischensequenzen stört die lächerliche Gestik der Helden die Atmosphäre.

Recken sonst nur von oben auf die Helme schauen, wechseln Sie jetzt auf Knopfdruck (oder wenn es die Missionsskripts wollen) in eine Schulterperspektive. Dann mutiert **Rise & Fall** zum Actionspiel, mit den WASD-Tasten laufen Sie über die Karten und pflügen zum Beispiel mit Nebukadnezars Krummsäbel durch die gegnerischen Reihen. Auch wenn **Rise & Fall** technisch kaum mit reinrassigen Actiontiteln mithalten kann: Die Kampfszenen machen durch die unheimlich dichte Schlachtfeld-Atmosphäre einen Riesenspaß. Der Held ist superstark und nahezu unverwundbar – so lange seine Ausdauer gefüllt ist. Lediglich im Level verteilte Amphoren halten den Balken oben. Die Designer verhindern so, dass Sie mit dem übermächtigen Kämpfer leichte Siege erringen.

Das Weiße im Auge...

Die Helden sind nicht nur exzellente Nahkämpfer, sondern auch Bogen-Scharfschützen. Dadurch pflückt etwa Kleopatra mit zweistufigem Zoom Feinde von den Zinnen einer Burg und unterstützt so die Leiterträger der eigenen Armee. Apropos: Während Sie im Heldenmodus spielen, müssen Sie das Kommando nicht abgeben. Über Tastaturkürzel befehlen Sie den Truppen anzugreifen oder zu warten und lösen Spezialfähigkeiten wie einen Moral-Booster aus. Die Männer gehorchen brav und halten die Stellung, wenn Sie mal alleine auf Erkundungstour gehen wollen. Klasse: Im Verlauf der Kampagne finden Alexander & Co. immer stärkere Waffen und verschießen etwa Flammenpfeile.



Im Beratermenü kaufen Sie gegen Ruhm Technologie-Upgrades oder verbessern den Helden.



Ägypteranführer Ramses prügelt sich mit Persern. ① Lebenskraft, Ausdauer und Bodycount ② Minikarte und derzeit verfügbare Waffen ③ Truppenbefehle mit Tastenkürzeln. (1600x1200)

Also alles gut im Heldenland? Nicht ganz, denn bei der Balance der Actionsequenzen haben die Entwickler geschlumpt. Dabei ist nicht das Problem, dass die Helden zu mächtig wären. Vielmehr stört der schwankende Schwierigkeitsgrad der Ein-

lagen. Mal erledigen Sie dank Flammenpfeilen hundert Perser mit links, gleich danach stehen Sie alleine mehreren Kriegselefanten gegenüber. Und der angeblich schwierige Kampf in der Arena von Babylon lässt sich mit einem simplen Trick

ganz einfach gewinnen (siehe Tipps-Teil). Hier merkt man, dass unterschiedliche Designer die Finger im Spiel hatten.

Ruhmloser Aufbau

So innovativ der Heldenmodus ist, so bieder fällt der Strategie-

teil von **Rise & Fall** aus: Sie bauen Stadtzentrum, Hafen, Tempel, drei Kasernentypen und Wachtürme, das war's an Gebäuden. Für manche gibt's teils mehrere Upgrades, die zum Beispiel die Reichweite der Türme oder das Bevölkerungslimit er-



Höchstpersönlich unterbricht der Held die gegnerische Goldproduktion, indem er Arbeiter erledigt. Mit der rechten Maustaste starten Sie einen Rundumschlag, der kostet aber Ausdauer.



Wer Ausdauer sparen will, startet die Gold-Sabotage-Aktion in der Standardperspektive und lässt die manchmal zweifelhafte KI ran. Die Kamera ist jederzeit frei dreh- und zoombar.



Zuerst holt **Kleopatra** mit ihrem Sniper-Bogen römische Schützen von den Zinnen...



...bevor sie mit ihrer Armee eine **Galeere** entert. Die Amphore rechts steigert die Ausdauer.

höhen. Das Stadtzentrum bildet ab Stufe 2 Helden aus, außerdem dürfen Sie Katapult und Rammbock erforschen. Praktisch: Wer auf der Karte verteilte Außenposten erobert, erhöht den Ausstoß der Kasernen. Wenn Sie etwa drei der Türme besetzt halten, galoppieren für jeden gekauften Kavalleristen gleich vier aus dem Stall. Deshalb sind die Außenposten hart umkämpft. Und noch eine Besonderheit: Neben Gold und Holz ist die dritte Ressource Ruhm. Die bekommen Sie durch den Bau von Statuen oder für erledigte Gegner. Ruhm ist wichtig, denn nur damit bringen Sie den Helden auf höhere

Stufen (insgesamt fünf), die ähnlich wie die Epochen in **Age of Empires 2** funktionieren. Außerdem kaufen Sie mit Ruhm Berater-Upgrades.

Männer mit Einfluss

Hinter den hochtrabend titulierten Beratern verbirgt sich nichts anderes als ein profaner Forschungs-Technologiebaum. Abhängig von der Heldenstufe erhöhen Sie gegen Ruhmpunkte zum Beispiel die Produktivität der Holzfäller oder die Kampfkraft der Speerträger. In den Kampagnen ist es reichlich egal, welche Upgrades Sie wählen – die Missionen sind mit jeder Wahl zu schaffen, und ge-

gen Ende haben Sie ohnehin alles erforscht. Wesentlich spannender sind die Berater in Skirmish- oder Multiplayer-Matches, da sie Ihre grundlegende Strategie bestimmen. Wer erst mal ruhig siedeln will, investiert vornehmlich in die Produktion. Wenn Sie jedoch einen frühen Angriff fürchten, verbessern Sie lieber das Militär oder verstärken die Gebäude.

Hopliten wie gehabt

Griechen, Perser, Römer, Ägypter – die vier Zivilisationen in **Rise & Fall** sind sattem bekannt, entsprechend überraschungslös fällt das Einheiten-Spektrum aus. Die Griechen schi-

cken unter anderem Hoplitzen, die Ägypter Streitwagen, die Perser Kriegselefanten. Eine wichtige Rolle spielen Schiffe; Sie können darauf sogar Truppen rekrutieren und so auf dem Weg zum Gegner die Armee aufstocken. Immerhin: Trotz des Entwicklerwechsels haben die Designer das Einheiten-Balancing hervorragend hinkommen. Das Papier-Stein-Schere-Prinzip funktioniert einwandfrei, und nicht mal die kampfstarken Helden sind zu mächtig.

Zu doof zum Entern

Wie im Genre üblich können Sie den Truppen Verhaltensbefehle erteilen, ausgeklügelte Forma-

»MEHR ABWECHSLUNG = MEHR TAKTIK!«



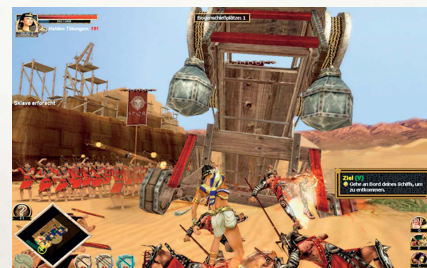
Actionspiele mit Strategie-Elementen gibt es einige. Strategiespiele mit Action-Anleihen sind noch immer selten. Warum eigentlich? Die Sorge, dass hektische Ego-Klickerei vom Kampfesgeschehen ablenken könnte, entkräftet Rise & Fall stilvoll. Denn die Action-Helden sind in erster Linie ein zusätzliches Element für die eigene Schlacht-Taktik: als Kundschafter, als Lockvogel, als Nothilfe-Einheit. Das gibt den Kämpfen zusätzliche Tiefe. Für Leute wie mich, die Strategie genauso mögen wie Action, ist Rise & Fall doppelt süß. Denn die entspannenden, gut geskripteten Solo-Einlagen machen sehr viel Spaß und bieten eine willkommene Abwechslung. Der Atmosphäre tut das gut: Ich habe ein ganz neues, spannendes Mittendrin-Gefühl. Hardcore-Strategen werden also nur eines lernen müssen: die Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur. Aber ich bin sicher, die meisten von Ihnen können das schon.

Christian Schmidt

»ZWISCHEN DEN STÜHLEN WILL NIEMAND SITZEN«

Wenn ich ballern und mich abregieren will, dann spiele ich einen Ego-Shooter. Habe ich dagegen Lust auf Nachdenken, dann stürze ich mich in Strategie-Gefechte. Aber beides gleichzeitig? Nein danke, ich mische ja auch nicht Kasko und Orangensaft – jedes für sich schmeckt lecker, aber zusammengepanscht wird's ungenießbar. Wenn Rise & Fall mir wenigstens die Wahl lassen würde, wann ich mich abregieren und wann ich grübeln will! Aber nein, das enge Skript-Korsett der Story-Missionen zwingt mich garantiert genau dann zum Action-Einsatz, wenn ich am wenigsten Lust dazu habe. Oder umgekehrt: Ich würde gerne kämpfen, habe aber wieder mal nicht genug Ausdauer. Und für sich betrachtet sind die Baller- und Schnetzeleinlagen noch nicht einmal sonderlich gut. Unter Zeitdruck hundert Feinde zu erschießen, ist für mich keine spannende Aufgabe, sondern Fleißarbeit. Rise & Fall kann mir gestohlen bleiben, ich spiele – je nach Stimmung – Rise of Legends oder Darkstar One.

Heiko Klinge



Kleopatra zerstört schlauerweise zuerst das **Katapult**.



Doofe KI: **Landungsoperationen** gehen oft schief.



In der Arena muss **Alexander der Große** gegen den Champion bestehen. Der hat wie alle wichtigen Gegner einen Energiebalken.

tionen fehlen jedoch. Die würden die Männer vermutlich ohnehin nicht einhalten, denn mit der Wegfindungs-KI der Soldaten ist es nicht allzu weit her. Manchmal bleiben sie an Furchen oder anderen Engstellen hängen; dann müssen sie von Hand nachhelfen. Diese Mängel

behindern auch die eigentlich eindrucksvollen Seeschlachten von **Rise & Fall**: Das Entern von Schiffen und die Landungsoperationen am Strand werden durch die offenbar blinden Kapitäne erschwert, so dass man diese Aktionen kaum befehlen mag. Doof, denn was nützt die

Möglichkeit, an Bord Einheiten zu rekrutieren, wenn man sie danach nur mit Glück an Land bekommt? Hoffentlich kuriert Midway diese Probleme bald mit einem Patch. Dafür setzt der Computergegner seine Einheiten richtig ein und postiert etwa Bogenschützen auf Mauern. Oder er zieht sich angesichts einer Übermacht zurück, um gestärkt wieder anzugreifen.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Für bessere Performance sollten Sie die sanften Schatten deaktivieren sowie einfachen Schatten verwenden.

2 Lassen Sie die Sichtweite ruhig auf »Hoch«. Das Spiel sieht deutlich besser aus, zudem stören auf niedrigeren Einstellungen graue Schemen.

3 Die aktivierte »Pflanzenwelt« zieht die Performance in den Keller – abschalten.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

[illegible]

1) minimale Details 2) mittlere Details, sanfte Schatten aus, einfache Schatten

☐ nicht möglich
 ☒ stark ruckelnd
 ☒ mäßig ruckelnd, spielbar
 ☒ perfekt spielbar



Realistisch: Mauern und Tore lassen sich nur mit Belagerungstürmen und **Rammen** überwinden.



Der noch neutrale **Außenposten** rechts steigert die Militärproduktion seiner Besatzer.

LESER-TEST: RISE & FALL

Action und Epos

Welcher Strategie-Fan wünscht sich nicht, das Schlachtenglück mit eigenen Händen wenden zu können. Und genau hier setzt Rise & Fall an. Jedoch tröstet das nicht darüber hinweg, dass man mitten in einem Gefecht mit der doofen Wegfindung zu kämpfen hat und so zum Beispiel dringend benötigte Reserven partout nicht mit der Galeere anlanden wollen. Ebenso ist der wirtschaftliche Spielraum zu beschränkt und bietet kaum Variationen, was den Basisbau teilweise langatmig gestaltet.



Tassilo Singer,
19, Student

Doch lässt man diese Kleinigkeiten außer Acht, erkennt man die wahren Stärken von Rise & Fall: die gelungene Mischung aus Action und Epos in einer wunderschönen Szenerie.

Ich bin ein Held

Rise and Fall begeistert mich von Anfang an. Das tolle Intro versetzt mich sofort in die Welt der großen Schlachten. Dann die Ernüchterung, es beginnt wie jedes andere Strategiespiel: Ich sammle Rohstoffe, baue Einheiten und kümmere mich um meinen Helden. Bisher öde, aber in der ersten richtigen Schlacht zeigt sich die geniale Neuerung: Mein Held lässt sich per Egoperspektive selbst steuern, großartig! Ich verteele Schwerthebe an die Gegner und kann trotzdem Befehle an den Rest der



Thomas Uebe,
20, Auszubildender

Truppe weitergeben. Dieses einzigartige Spielerlebnis lässt mich über die häufigen KI- und Balancingfehler hinwegsehen. Es macht einfach zu viel Spaß und ich freue mich auf jede neue Schlacht!

treue. Alexander klappert in seiner Kampagne immerhin den ein oder anderen realistischen Schauplatz ab, bei Kleopatra dagegen werden sich Ägyptologen wegen der hanebüchenen Story in tiefste Grabkammern wünschen. Wenn Sie diese Hollywood-Herangehensweise

nicht stört, bekommen Sie allerdings hübsch ausgedachte und designte lineare Aufträge mit vielen Unterzielen serviert, in denen sich Strategie und Action in etwa die Waage halten.

Atmosphäre-Manko: Die Geschichte wird in grobkörnigen Zwischenfilmen erzählt, die mit der Spiel-Engine aufgenommen wurden. Nicht so schlimm, hätte man nicht für das Motion Capturing offenbar einen Gangsta rekrutiert, der mit seiner Hip-Hop-Gestik besser zu **Need for Speed Most Wanted** passen würde als zu Alexander.

Multi-Geschnetzel

Erstaunlich: Trotz mächtiger Helden hatten wir in unseren

MARKUS SCHWERTDEL

markus@gamestar.de

Zu Beginn war ich ganz schön enttäuscht: Alexanders Startmission ist ein ödes Abklappern von Stationen auf der Karte, die miese Wegfindung hat ihren ersten »großen« Auftritt. Doch schon im zweiten Auftrag steht eine Passage im Heldenmodus an, von da an war ich gefangen. Rundum schlagen Pfeile ein, Feinde schreien, die eigene Armee jubelt – und mit-tendrin stehe mit blutigem Schwert ich, Markus der Große!

Das Third-Person-Geschnetzel vermittelt ein unglaubliches Gefühl der Überlegenheit. Das wissen offenbar auch die Entwickler und zwingen Sie während der Kampagne deshalb immer wieder in diese Perspektive. Dadurch kommt jedoch in den stark geskripteten Missionen der Strategieteil für meinen Geschmack fast schon etwas zu kurz.

Im freien Spiel oder im Multiplayer-Modus dagegen müssen Sie sehr wohl gut planen, um gegen KI oder menschliche Gegner eine Chance zu haben. Dann gewinnen auch die im Soloteil eher unwichtigen Berater an Bedeutung. Und der Heldenmodus erfüllt seine ursprünglich geplante Funktion als sinnvolle Action-Ergänzung eines Echtzeit-Strategiespiels und macht Rise & Fall zu etwas ganz Besonderem – trotz der Mängel.



»Mit Schwert und Strategie«

Multiplayer-Duellen mit keinerlei Balanceproblemen zu kämpfen. Im Gegenteil, der Einsatz der Recken kann das Blatt wenden. In den Matches laufen auch die Berater zur Hochform auf und werden wichtig. Rusher haben keine Chance: Mauern und Tore lassen sich nur mit Rammen

und Belagerungstürmen knacken, die Sie bewacht von einer gemischten Armee losschicken sollten. Und damit wäre zumindest eins der zehn Gebote für Spiele-Redakteure erfüllt: »Der Multiplayer-Absatz kommt immer zum Schluss!«

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F123](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F123)



RISE & FALL ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Stainless Steel / Midway	RELEASE (D)	23.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT

Rise of Legends (89, GS 07/06) Hardcore-Strategie mit komplexer Weltkarte.
Empires (80, GS 11/03) Inoffizieller Vorgänger, drei starke Kampagnen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1600+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
GeForce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Schnelle Gefechte mit vier Nationen, Balance trotz Heldenmodus gut.
 MODI Deathmatch, Wunderrennen

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ bombastische Schlachten - manchmal kantig	8 / 10
SOUND	+ treibende Musik + passende Effekte + Synchronisation	9 / 10
BALANCE	+ Tutorial + fordernde Strategie - schwankend schwere Action	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ im Heldenmodus erstklassig - lächerliche Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ Strategie-Standards + auch im Heldenmodus volle Kontrolle	10 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen + Multiplayer-Modi - keine Szenarios	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ mehrstufig + Strategie-/Helden-Wechsel - wenig Variation	8 / 10
KI	+ setzt Einheiten geschickt ein - grobe Wegfindungs-Probleme	6 / 10
EINHEITEN	+ überschaubare Menge + Berater... - ...später unwichtig	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute Story + Alexander historisch... - ...Kleopatra nicht	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: BIEDERE STRATEGIE, MITREISSENDER HELDENMODUS.

83 SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie
- QUICKLINK F87