

Rein ins Getümmel!

RISE & FALL

Wie funktioniert der Heldenmodus? Designer Rick Goodman schaute in der Redaktion vorbei und ließ uns spielen.

Wir wollen noch größere Helden sein! Klar wühlt man sich als GameStar-Redakteur jeden Morgen durch kreischende Fanhorden zum belagerten Verlag, geht nur mit Sonnenbrille einkaufen und trägt bei Staatsakten die Ordenssammlung am Revers. Aber wann haben wir zuletzt Ägypten angegriffen? Haben wir jemals eine Perserstadt niedergebrannt? Natürlich nicht! Schon wollten wir ob dieser Ungerechtigkeit all unsere Autogrammkärtchen zerreißen, da kam Stainless-Chef Rick Goodman in der Redaktion vorbei und ließ unsere Träume wahr werden.

Drei wollen kämpfen

Vor zwei Monaten durften wir Rick Goodmans neues Echtzeit-Strategiespiel **Rise & Fall** auf der E3 ausführlich ansehen, waren begeistert vom Schlachtpart und fragten uns: Funktioniert der Heldenmodus? In dem



Im Heldenmodus sehen wir unserem Recken (hier: Alexander der Große) beim Kämpfen über die Schulter.

schlüpfen Sie mitten im Gefecht in die Haut von Anführern wie Alexander dem Großen und schnetzeln in Action-Manier durch die Gegnerreihen. Nun durften wir selbst Hand anlegen – und waren so angegan von pfiffigen Helden-Alleingängen, dass gleich drei Redakteure sich um einen Platz an der Tastatur stritten. Wie das ausging, erfahren Sie im Video auf unserer DVD. Tatsächlich schneidet der übermächtige Held mit einem Arsenal von Nahkampfwaffen (samt mehrerer Schlagvarianten) und Bögen durch gegnerische Legionäre wie durch Butter, ganze Kohorten sind im Handstreich weggewischt. Allerdings begrenzt ein Adrenalin-Balken die Zeit im Heldenkörper; zudem können Sie aus der Heroensicht keine Armeen kommandieren. Deshalb wird der Recke zur Geheimwaffe in großen Schlachten, mit dem Sie unentschiedene Situationen flugs zu Ihren Gunsten drehen.

Kleopatra schwimmt

Vor allem aber baut Stainless Steel die Kampagnenmissionen konsequent so auf, dass Sie den Helden sinnvoll einsetzen müssen. Beispiel Kleopatra: Weil nur Helden schwimmen können, krawlt die Pharaonin zu einer Insel hinüber und schlägt sich dort im Action-Solo gegen Römer durch. Mit einem gekaperten Schiff kehrt sie zurück zu ihrer Armee – ab jetzt geht's wieder strategisch weiter. Manche Einsätze spielen sogar kom-

plett im Heldenmodus, etwa wenn wir uns mit Alexander dem Großen hautnah durch eine belagerte Perserstadt kämpfen – die Mittendrin-Atmosphäre ist großartig, weil ringsum die eigenen Truppen mit den Verteidigern ringen. In solchen Missionen ist der Held unverwundbar, aber die verbündeten Armeen sind es nicht; in diesem Fall müssen wir eine Belagerungsmaschine vor der Zerstörung beschützen. Wer das schafft, darf sich hinterher zu Recht als noch größerer Held fühlen. **CS**



Kleopatra ist Meisterschützin und die einzige Heldin, die auch in Schlachten mit dem Bogen kämpft.



Stainless-Chef Rick Goodman (links) brachte Rise & Fall vorbei, Markus Schwerdtel spielte Probe.

RISE & FALL

christian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Oktober 2005

Entwickler: Stainless Steel / Midway
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Erst waren wir uns unsicher über den Heldenmodus – der ist nach dem Probespielen über jeden Zweifel erhaben, so viel Spaß hatten wir. Jetzt kommt's drauf an, dass Stainless die Balance zwischen den (großen!) Schlachten und Alleingängen gut hinkriegt. Die auf Abwechslung angelegten Missionen sind da ein sehr guter Schritt. Rise & Fall könnte Strategiespieler und Actionfans gleichermaßen ansprechen – ein interessanter Mix.«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **G150**