

Feiner Grenzverkehr

# Rise of Nations

Schnellere, schönere, schlauere Welteroberung: Das jüngste Werk von Civilization-Veteran Brian Reynolds soll Geschichts-Strategen vom Hocker reißen.

**H**at der jahrelange Umgang mit gemütlicher Rundenstrategie (*Alpha Centauri*, *Civilization 2*) bei Spielermacher Brian Reynolds zu einem gewissen Tempo-Nachholbedarf geführt? Sein neues Strategiespiel *Rise of Nations* läuft jedenfalls im zügigen Echtzeit-Saueschritt: Forschend und erobernd rasen Sie förmlich durch acht Epochen Menschheitsgeschichte, von der Antike bis zum 21. Jahrhundert. Auf den ersten Blick sieht das Programm vielleicht »nur« aus wie ein weiterer aufgehübschter Historien-Strategie-Nachkömmling. Beim Spielen einer Beta-Version ent-

deckten wir aber einige spannende Neuerungen, die für Wirbel im Echtzeit-Lager sorgen.

## Gold liegt auf der Straße

Das für viele Produktionsvorhaben so wichtige Gold wird nicht durch Minen-Gebuddel rangebracht. Wer richtig verdienen will, braucht Handelskarawanen. Die pendeln vollautomatisch zwischen befreundeten Städten, verlegen dabei eine Straße und spülen bei jedem Besuch Gold in die Kassen. Allerdings kann es pro Route nur eine Karawane geben – je mehr Städte Sie gründen und Verbündete Sie haben, desto besser für Ihr Konto.

## Machen Sie sich breit!

Städte sorgen weiterhin dafür, dass sich die Grenzlinien Ihres Imperiums immer weiter ausbreiten. Neue Siedlungen und Bauten jeglicher Art dürfen nur innerhalb des eigenen Territoriums errichtet werden. In der Frühphase bricht deshalb ähnlich wie in *Civilization* ein Ansturm auf das gelobte noch freie Land aus. Durch Forts und Burgen lassen sich die Grenzlinien auch ohne Gründung einer ganzen Stadt etwas erweitern. Außerdem gibt es Forschungsgebiete und Gebäude, die einen Expansionsbonus gewähren.

## Bodenschätzchen

Zusätzlich an Brisanz gewinnt die Gebietskontrolle durch die etwa 30 sogenannten raren Ressourcen. Die werden nicht für die Produktion von Einheiten benötigt. Vielmehr handelt es sich dabei um Felder, die unter Ihrer Fuchtel ziemlich heftige Boni für die Nation abwerfen. Ein per Händlerzelt besetztes Schwefelvorkommen bringt etwa schnellere Gold- und Metallförderung sowie einen Preisrabbat bei der Produktion von Schießpulver-Einheiten. Allerdings muss ein Scout die seltenen Felder erst mal finden.

Solche spektakulären 3D-Schlachten können Sie in drei Zoomstufen betrachten. Unten in der Mitte zeigt eine Karte die Grenzen der Spielereiche, die größeren Quadrate darin repräsentieren Städte (1280x1024).



### Flexible Forschung

Gegen Ressourcen-Bezahlung erklimmt Ihre Zivilisation vier Forschungs-Leitern. Nach jeweils vier solcher Upgrades können Sie ein Zeitalter aufsteigen, was grundlegende Technologie- und Einheiten-Verbesserungen erlaubt. Sie definieren die Schwerpunkte Ihrer Amtsgeschäfte beliebig und klettern zum Beispiel erst einmal viele Handels-Stufen rauf, während das Militär vernachlässigt wird. Neben zusätzlichen Bau- und Einheiten-Optionen bringen Aufstiege in den Forschungs-Gebieten folgende Vorteile:



Von oben nach unten

**Militär** weitet Einheiten-Obergrenze aus  
**Städte** mehr Siedlungen können gegründet werden

**Handel** höheres Ressourcen-Förderungs-limit

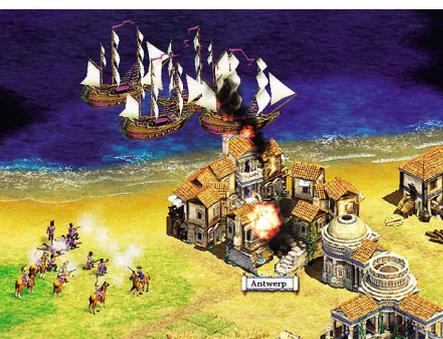
**Wissenschaft** schnellere und billigere Forschung



Der rote Kreis zeigt den **Wirkungsradius** des Generals. Wir haben die Fähigkeit »Rally« aktiviert, um vorübergehend das Angriffstempo zu erhöhen.

### Aufstieg und Fall

Je größer das Reich wird, desto schwieriger ist der Zusammenhalt. Städte können erobert werden, wenn Angreifer das Zentrum halb zerstören. Tummeln sich dann deutlich mehr Invasoren als Verteidiger im Stadtkern, wechselt die Siedlung samt Gebäuden und Umland den Besitzer. Vor allem Ihre Hauptstadt sollten Sie gut sichern, denn deren Verlust kann das Spiel beenden.



Eine **Skriptsequenz** aus dem Tutorial: Auf dem See- und Landweg greifen die Spanier Antwerpen an.

den. Immerhin haben Sie dann noch fünf Minuten Zeit, um mit Reservetruppen die Rückeroberung zu versuchen.

### Generalvollmacht

Neben den üblichen Truppen vom Speerpiekser bis zum Panzer kämpfen in **Rise of Nations**

listige Spezialeinheiten. Der General etwa hat keine direkten Offensiv-Qualitäten, beeinflusst jedoch alle Truppen in seiner Nähe. Fünf mächtige Sonderfähigkeiten stehen ihm zur Wahl, die aber nur von kurzer Dauer sind: Höhere Marschgeschwindigkeit, schnellere Feuerrate, Tarnung (unsichtbar für Hinterhalte), Verschanzung (unbeweglich, aber mit Abwehr-Bonus) und Doppelgänger (erzeugt Spiegelbilder).

Spione überreden selbst erbitterte Feinde mittels Bestechung, auf Ihre Seite zu wechseln. Moderne Nachkommen der Scouts können Gebäude sabotieren oder Fallschirmabwurf blitzschnell in einer gegnerischen Stadt auftauchen. **Rise of Nations** bietet zudem See- und Luftschlachten inklusive Flugzeugträgern, U-Booten und Bombern sowie Raketenangriffen.

### Die neue Leichtigkeit

Neben der leichten Bedienung fällt bei **Rise of Nations** die Liebe zum spielerischen Detail angenehm auf. Arbeitslose Zivilisten sind schlau genug, um automatisch zur nächsten Beschäftigungsmöglichkeit zu marschieren. Auf Wunsch starten die mitdenkenden Untertanen sogar Bauvorhaben ohne Ihr Zutun. Und um Bodentruppen auf dem

Seeweg zu verschiffen, brauchen Sie keine umständlichen Beladeaktionen. Ab einer gewissen Forschungsstufe verwandeln sich die Einheiten automatisch in (wehrlose) Transportboote, schippern zum anderen Ufer und nehmen dort wieder ihre ursprüngliche Gestalt an.

### Kampagnen und mehr

Im Mittelpunkt der fünf Kampagnen steht jeweils eine Nation wie China oder Frankreich, die Sie über einen größeren Zeitraum hinweg lenken. Im Welteroberungs-Modus wählen Sie eine beliebige Nation und besiegen sich durch eine Reihe von Szenarien. Einzelschlachten lassen sich gegen Computergegner und menschliche Kontrahenten bestreiten. Die sehr flexiblen Regeln ermöglichen dabei ein »Rush-Verbot«, bei dem Angriffe erst gestattet sind, sobald die erste Nation eine bestimmte Epoche erreicht hat. **HL**



Angriffe von der Seite und von hinten bewirken kräftige Boni. Auch die **Terrainhöhe** kann eine Schlacht entscheiden.



Ab einer gewissen **Schadensgrenze** kapituliert der Gegner, die Siedlung inklusive Infrastruktur gehört jetzt uns.

## Rise of Nations

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** 1. Quartal 2003  
**Termin:** Big Huge Games **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Heinrich Lenhardt:** »Vielfalt und Anspruch von Rundenstrategie in einer leckeren, leicht verdaulichen Echtzeit-Kruste – das könnte jedem Eroberer munden. Spielwitz und Dynamik von Rise of Nations lassen Empire Earth wie einen veralteten, überbreiten Schwertransporter aussehen.«