

Age of Ländergrenzen

Rise of Nations

Wenn der Macher von Civilization 2 und Alpha Centauri ein Echtzeit-Spiel designt, kommt mehr dabei heraus als die üblichen Hektikschlachten.

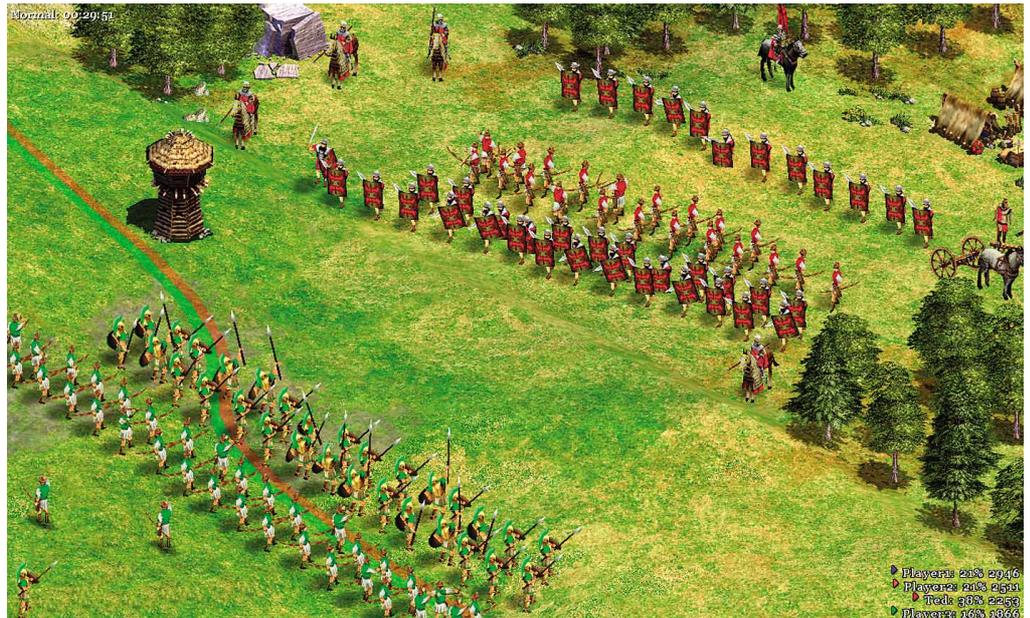


Auf CD/DVD:
Video-Special

Die Welt ist ungerecht: Da erfindet Brian Reynolds 1999 ein wegweisendes Strategiespiel. Doch auf der Packung steht sein Name nur ganz klein, der seines Mentors Sid Meier dafür ganz groß. An der Güte von **Alpha Centauri** (oder vorher **Civilization 2**) änderte das nichts, nur die Verkaufszahlen wurden positiv beeinflusst. Jetzt sitzt Reynolds an seinem ersten Echtzeitstrategie-Projekt **Rise of Nations**. Im Stil von **Empire Earth** ackern Sie sich kämpferisch durch die Epochen.

Grenzüberschreitung

Als erstes pures Echtzeit-Spiel kennt **Rise of Nations** Grenzen. Die werden direkt auf dem (zoomenden) Spielfeld als farbige Streifen dargestellt, die Übersichtskarte färbt die Staatsgebiete. Nur innerhalb Ihrer Grenzen dürfen Sie Gebäude setzen. Um aber an all die schönen Ressourcen heranzukommen, müssen Sie auf Ost- oder auch Westweiterung setzen. Nicht durch elend lange Diskussionsprozesse, sondern mittels Festungsanlagen in Grenznähe – das vergrößert Ihr Staatsgebiet in das vergrößert Ihr Staatsgebiet in das Niemandland hinein. Kontrolliert jedoch schon eine andere Nation das Gebiet, hilft nur



An der Grenze zwischen Griechenland und Persien (das rot-grüne Band) treffen die beiden Völker aufeinander. Auch wenn's schön aussieht: Effektiver wäre es, unsere grünen Griechen würden den Gegnern in die Flanke fallen – das richtet mehr Schaden an.

Krieg: Wenn Sie das Stadtzentrum einer feindlichen Stadt zerstören, erobern Sie damit das Umland. Die restlichen Gebäude arbeiten durch die Umfärbung fortan für Sie!

Frontal oder Flanke?

Wenn Sie das große Bild auf dieser Seite betrachten, sehen Sie wohl formierte Soldatenreihen einander beharken. Solche Screenshots gab's schon für viele Programme, doch nur **Age of Empires 2** und ansatzweise **Empire Earth** sahen dann auch im tatsächlichen Spiel manchmal so aus. **Rise of Nations** will einen Schritt weitergehen und Formationen zu einem vorherrschenden Element machen. Oft prallen ganze Hundertschaften aufeinander. Entscheidend dabei ist, aus welcher Richtung: Wenn 100 Soldaten auf 150 Kollegen des gleichen Truppentyps treffen, doch die 100 grei-

fen zur Hälfte von der Flanke her an, so werden sie echte Gewinnchancen haben. Das weist vor allem Kavallerie (und später Panzern) eine wirklichkeitsähnliche Schlachtfeldrolle zu.

Freie Welteroberung

Völlig neu für Echtzeit-Spiele ist folgende Spielvariante: Sie findet auf einer scrollenden Weltkarte statt, auf der die Staaten im **Risiko**-Stil verbunden sind. Dort erobern Sie Nachbarländer, deren Karten an die realen Vorbilder erinnern. Jeder Sieg bringt Ihnen eine besondere

Ressource oder eine neue Einheitentechnologie. Außerdem können Sie vorher festlegen, wie viele Attacken nötig sind, bis eine neue Epoche erreicht wird. So entwickeln Sie sich Schlacht für Schlacht zum virtuellen Weltbeherrscher. **LA**



Die Länder sind in der Karte gefärbt; nur im eigenen darf man bauen.



Artillerie im Lauf der Jahrhunderte (von links oben nach rechts unten): Katapult, Trébuchet, Vorderlader-Kanone, Festungsgeschütze, Haubitze, selbstfahrende Artillerie.

Rise of Nations

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Big Huge Games
Termin: 2. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Bei Alpha Centauri führte Brian Reynolds erstmals Ländergrenzen wie in typischen Civ-Spielen ein. Nun scheint ihm das Gleiche im Echtzeit-Sektor zu glücken. Was das bringt? Strategisch viel hochwertigere Kämpfe, da ich nicht einfach überall Türme & Co. hinklotzen kann.«