

## Geniale Konzeptänderung

# Rise of Nations

Von den meisten unbemerkt, hat Brian Reynolds das Konzept seines Echtzeit-Epos kräftig umgemodelt. Zum noch Besseren, wie wir Ihnen zeigen können.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Es ist für zwei der größten Strategiespiele aller Zeiten verantwortlich, auch wenn beide als »Sid Meier's« firmierten: **Civilization 2** und **Alpha Centauri**. Mit seiner eigenen Firma Big Huge Games werkelt Brian Reynolds seit fast drei Jahren an **Rise of Nations**, das die Vorzüge von Echtzeit- und Rundenstrategie verbindet. Jetzt ist Brian einen mutigen Schritt gegangen: Er warf die fünf geplanten Kampagnen über Bord und setzt voll auf den neuartigen Modus »Welteroberung«.

## Krone der Strategie

»Wir halten diese ganzen linearen Kampagnen nicht gerade für

die Krone der Strategie«, verrät uns Reynolds. »Außerdem liegt unsere Stärke in offenen Designs, die dem Spieler maximale Entscheidungsfreiheit geben.« In **Rise of Nations** wählen Sie eines von 18 Völkern sowie den Schwierigkeitsgrad, und starten dann auf einer Weltkarte. Im Risiko-Stil greifen Sie mit Ihren Armeen Nachbarländer an – die resultierenden Schlachten finden dann in schönster **Age of Empires 2**-Manier statt. Brian erklärt: »Der Spieler hat so mehr Auswahl und fühlt sich viel stärker als wirklicher Herrscher eines Volkes, anstatt wie in typischen Solokampagnen immer nur Befehlshausführer zu sein!«

## Ziel: Welteroberung

Der Schwerpunkt liegt ganz klar auf den Echtzeit-Schlachten. Doch wann Sie diese gegen wen führen, entscheiden Sie im rundenbasierten Weltkartenmodus. Man rekrutiert dort keine Truppen und baut auch keine Gebäude. Vielmehr haben Sie zu Beginn eine Armee, mit der Sie ein Nachbarland attackieren können. Wenn Sie gewinnen, gehört das Land fortan Ihnen. Das bringt je nach Provinz weitere Armeen, besonders viel Tribut, Spezialressourcen wie Edelsteine oder Ereigniskarten. Letztere schenken gezielte Kampfvorteile, blockieren die Nationen-Bo-



Brian Reynolds: »Selbst tolle Kampagnen wie bei WarCraft 3 sind nur linear. Wir wollen mehr!«

ni des Gegners oder lassen Sie ein Weltwunder bauen.

Vor Angriffen sollten Sie sich mit Bündnissen absichern. Außerdem prüft der erfolgreiche Welteroberer, ob das Zeital-



Die Welt in der Epoche des Schießpulvers: Als englischer König haben wir Nordamerika erobert (siehe Minikarte oben links), Kontinentaleuropa wird von den Römern (Grün) dominiert.





Nach gewonnener Schlacht werden sofort die errungenen **Vorteile** gezeigt.

ter gerade günstig ist: Angefangen in der Antike, bricht alle drei Spielrunden eine von acht neuen Epochen an. Nun hat jede Nation ihre Spezialeinheiten, doch nicht in jeder Epoche. Wenn Sie als Deutscher warten, bis Sie etwa im Industriezeitalter besonders gute Panzer bauen, haben die dann Elitetruppspanier wenig zu melden.

### Auf in den Kampf

Jedes der 48 Territorien hat eine fest vorgegebene Schlachtfeldkarte, die ungefähr dem echten Terrain entspricht. Je nach Konstellation bastelt das Programm nun einen von zehn Gefechtstypen, etwa handelsübliches Aufbauen und Erobern, Verteidigung gegen Barbaren oder Kämpfe mit vorgegebener Armee (ohne Basis). Wie gut die Ausgangssituation der Kontrahenten ist, hängt von der Provinzstärke ab. Zudem schicken benachbarte eigene Armeen Verstärkungen in die Schlacht.

Auch im Echtzeit-Modus bietet **Rise of Nations** viele Besonderheiten, zuvorderst die Landesgrenzen: Nur innerhalb Ihres eigenen Gebiets dürfen Sie bauen, außerdem erleiden feindliche Einheiten dort automatisch Schaden. Das kann man verhindern, indem man Nachschub-Trosse mitschickt, die dann natürlich vorrangiges Ziel für die Verteidiger sind. Um eine Stadt einzunehmen, muss man ihre Hitpoints zunächst auf Null bringen und sie dann drei Minuten lang verteidigen – erst da-

nach gehört sie zum eigenen Reich und erweitert Ihre Grenzen. In dieser kurzen Übergangszeit entbrennen meist wilde Gefechte, das Spiel gewinnt eine ungeheure Dynamik.

### Bonus: Große Schlachten

**Rise of Nations** bietet die wohl schönsten Pixel-Truppen aller



Zeiten. Wirklich alles ist animiert, Gebäude und Truppen stehen in einem realistischen Größenverhältnis. Das Forschungssystem ist mit der Spielmechanik eng verzahnt, statt nur Boni zu geben. Besondere Ressourcen lassen sich ausbeuten (bringen etwa Metall-Boni), bei Wäldern und Bergen entschei-



Landungsangriff in Kanada – unsere Hopliten jagen die blauen Irokesen.

det die Größe über die Zahl der effektiven Holzfäller oder Minenarbeiter. Exzessiv viele Komfortfunktionen (ein Beispiel: Auswahlrechteck markiert nur Soldaten) und drei Zoomstufen sorgen für Überblick. Formationen und mehrere Aggressionslevels helfen ebenso bei der Truppenkontrolle wie die Generäle.

Die können Spezialfähigkeiten wie »Gewaltmarsch« einsetzen.

Übrigens bastelt das Team um Brian Reynolds gerade an »Großen Schlachten«. Diese Einzelszenarios sollen jene Freizeitgeneräle zufrieden stellen, die trotz aller Freiheit gerne mal eine geskriptete, historische Mission spielen. **LA**

Solche Massenaufmärsche bringt das Spiel automatisch in sinnvolle Formationen. Dadurch bleiben auch riesige Gefechte beherrschbar.

## Rise of Nations

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Big Huge Games  
**Termin:** Mai 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Jörg Langer:** »Drei Gründe, wieso das mein Spiel wird: Erstens hat es diesen fantastischen Weltkarten-Modus. Zweitens ist es der einzige kommende Titel mit dem Look-and-Feel von Age of Empires 2. Und drittens tut es dem Echtzeit-Genre sichtlich gut, wenn Strategie-Veteranen wie Reynolds ihre immense Erfahrung einbringen.«