

Strategischer Nationalspieler

Rise of Nations

Civilization-Macher Brian Reynolds arbeitet an einem Echtzeit-Strategiespiel!

Bei übersichtlicher 3D-Grafik gründen und erobern Sie 5.000 Jahre lang Imperien.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Facts

- 5 Kampagnen
- 8 Epochen
- 18 Nationen
- 38 Ressourcentypen
- 150 Einheiten

Geschichte wiederholt sich nicht – und wenn doch, sind garantiert ein paar Spiele-Programmierer daran schuld. Dass die menschliche Historie beliebter ist als jedes Fantasie-Szenario, wissen wir spätestens seit **Age of Empires** und **Empire Earth**. Auch Brian Reynolds ist historisch vorbelastet. Doch während er bei **Colonization** und **Civilization 2** noch rundenweise erobern ließ, läuft sein neues Projekt **Rise of Nations** ins Echtzeit-Lager über. Wir haben vor Ort mit dem Designer gesprochen – und Probe gespielt.

Menschheitsgeschichte in der Mittagspause

Rise of Nations soll den epischen Charakter von Rundenstrategiespielen ins Echtzeit-Genre loten, ohne dabei zu trödeln. Im Hinblick auf überschaubare Multiplayer-Spiellängen geht's zügig durch die Epochen. »Die Geschichte der Menschheit in einer Mittagspause nachzuspielen« ist das Ziel von Brian Reynolds. Nicht viel mehr als ein Stündchen soll es dauern, um in acht Epochen von der Steinzeit bis zur Gegenwart zu spüren.

Spiel mit Grenzen

In **Rise of Nations** hat jedes Reich sichtbare Grenzlinien. Sie können nur innerhalb Ihres Hoheitsgebiets Gebäude errichten, was vor allem im Hinblick auf den Rohstoff-Abbau entscheidend ist. Erweitert wird Ihr Territorium, indem Sie (wie bei **Siedler 4**) eine neue Siedlung oder ein Fort entlang Ihrer Grenze bauen, die Linie weicht dann ein paar Felder zurück. Eine sanfte Eroberungsmethode ist das Zupflastern der Landkarte mit Städten, um den Gegner

quasi einzuzäunen. Allerdings dürfen Sie pro Epoche nur eine bestimmte Anzahl von Siedlungen neu gründen.



Durch den Bau einer Festung haben die Griechen eine **Grenzverlauf-Delle** zu ihren Gunsten erreicht.



Japanische Truppen sind kurz davor, eine gegnerische Stadt einzunehmen. Auch die dazugehörige Infrastruktur fällt in den Schoß der Eroberer. Bevor Zivilisten zur Übernahme antanzen, zerdeppert die Armee das **Siedlungszentrum** und putzt Verteidiger weg.

Städte erobern

Freuen Sie sich aber nicht zu früh über Ihr aufgeblähtes Reich, denn Städte können jederzeit erobert werden. Dazu müssen die Invasoren das Zentrum zerstören und mehr Einheiten in der Umgebung haben als die Verteidiger. Sind diese Bedingungen erfüllt, wird eine Siedlung neutral und führungslos. Der Sieger kann einen Trupp Arbeiter zur Reparatur vorbeischieken. Das verleiht die Stadt seinem Imperium ein, inklusive aller Gebäude. Die neuen Eigentumsverhältnisse wirken sich sofort auf die Grenzen aus. Durch die Einnahme einer gegnerischen Hauptstadt können Sie gar das Spiel gewinnen: Wer nicht binnen zwei Minuten seinen Regierungssitz zurückerobert, geht baden.

Epochale Fortschritte

Ähnlich wie in *Age of Empires* versuchen Sie, Ihre Zivilisation möglichst rasch in die nächste Epoche zu führen. *Rise of Na-*



Artillerie im Rücken kann auch entzücken: Das Stadtzentrum knistert schon mürbe vor sich hin.

tions hat acht Abschnitte, die von der Steinzeit bis in die Gegenwart reichen. SF-Experimente wie die Mech-Einheiten von *Empire Earth* sind nicht geplant. Um den Aufstieg ins folgende Zeitalter zu schaffen, brauchen Sie neben Ressourcen auch eine bestimmte Zahl von Wissensfeldern. In den vier Kategorien Militär, Kommerz, Wissenschaft und Innenpolitik lassen sich jeweils acht solcher Knowhow-Etappen erforschen. Es liegt an Ihnen, ob Sie dabei gleichmäßig alle Gebiete abdecken oder sich spezialisieren.

Wissen ist Macht

Zu Spielbeginn gibt es lediglich Nahrung, Holz und Gold. Im Laufe der Epochen kommen Metall, Öl und Wissen dazu. Um letzteren »Rohstoff« zu generieren, schickt man Bürger in ein Universitätsgebäude. Gold generieren Sie statt durch Edelmetall-Abbau mittels Handelsrouten. Karawanen patrouillieren zu diesem Zweck automatisch zwischen den Städten Ihres Imperiums, können dabei aber von Feinden angegriffen werden.

Neben diesen sechs für Produktion und Forschung wichtigen Basis-Rohstoffen sind 32 weniger essentielle Bodenschätze wie Diamanten, Seide, Kupfer oder Aluminium geplant. Die Förderung dieser »strategischen Ressourcen« bewirkt nette kleine Boni. Zum Beispiel sorgen



Mit Musketerschützen und Kanonen wagt die blaue Armee einen Vorstoß ins Feindesland.



Atomangriffe haben eine enorme Durchschlagskraft, sind auf Dauer aber ungesund. Bricht der nukleare Winter aus, gibt es im Spiel nur Verlierer.

Diamanten für eine Anhebung des Handelslimits. Dieser interessante Wirtschafts-Aspekt ist quasi eine Obergrenze für die Ressourcenabbau-Geschwindig-

keit. Sprich: Selbst wenn Sie 100 Mann in den Wald schicken, wird die Holz-Ertragsmenge pro Minute einen bestimmten Wert nicht überschreiten.

Interview mit Brian Reynolds

Der jahrelange Weggefährte von Sid Meier wirkte maßgeblich am Design der Rundenstrategie-Klassiker *Colonization*, *Civilization 2* und *Alpha Centauri* mit. *Rise of Nations* ist nicht nur Reynolds' erstes Echtzeitstrategie-Spiel, sondern zugleich auch der Debüt-Titel seiner eigenen Firma, die den schönen Namen Big Huge Games (»große, gewaltige Spiele«) trägt.

GameStar *Rise of Nations* ist dein erstes Echtzeit-Strategiespiel. Wie kam es zum Abschied von der Runden-Welt?

Brian Reynolds Ich war früher immer ein fanatischer Runden-Strategiespieler. Aber während wir *Alpha Centauri* entwickelten, merkten wir, dass wir in unserer Freizeit am liebsten Echtzeit-Strategie spielten. Da wir nun mal Designer sind, fielen dabei Sät-

ze wie »Oh, wenn wir jemals ein Echtzeitstrategie-Spiel machten, würden wir dieses und jenes anders machen«. Diese Ideenliste wurde immer länger und führte zu der Inspiration, Big Huge Games zu gründen.

GameStar Bei Firaxis hättest du vermutlich stattdessen *Civilization 3* gemacht?

Brian Reynolds Ja, bevor ich wegging, war ich in den ersten paar Monaten der Lead Designer dieses Projekts. Aber ich wollte mein eigenes Spiel machen, ins Echtzeitstrategie-Genre und einen Geschäftsplan auf die Beine stellen, der ein Team von 25 Leuten zweieinhalb Jahre lang trägt.

GameStar In der Zwischenzeit ist mit *Empire Earth* ein ähnlich konzipiertes Echtzeit-Strategiespiel erschienen. Wie hebt sich *Rise of Nations* davon ab?

Brian Reynolds Es gibt natürlich ein gemeinsames Thema, die Geschichte der Menschheit, und einige oberflächliche Ähnlichkeiten wie die konsequente Verwendung von 3D-Technik. Aber wir bringen eine Menge von Runden-Innovationen rüber in das Echtzeit-Genre, durch die sich *Rise of Nations* wirklich anders spielt. Zum Beispiel kannst du sehr weit zurückzoomen, um strategisch zu planen. Und es gibt die Ländergrenzen. Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen kannst du nicht einfach eine Kaserne in das Territorium deines Gegners bauen.



Brian Reynolds (34) ist der Boss von Big Huge Games. Früher entwickelte er Strategiespiele bei Microprose und Firaxis.



Bei der 3D-Engine können Sie weit herauszoomen, um bei einer großen Schlacht die **Formationen** zu überblicken.



Seeschlachten werden in den Neuzeit-Epochen mit Kriegsschiffen, Zerstörern und U-Booten ausgetragen.



Zu einer zünftigen Invasion gehören zeitgemäße Einheiten. In der **7. Epoche** wird die MG-Infanterie von schlagkräftigen Panzern und Flugzeugen unterstützt.

Gottes Blickwinkel

Wer zuletzt in **Empire Earth** fluchte, weil er nur eingeschränkt rauszoomen konnte, wird angesichts von **Rise of Nations** den Monitor küssen wollen. Denn die höchste Zoom-Stufe beschert hier einen großen Maßstab, bei dem einzelne Einheiten auf Ameisen-Größe

reduziert werden. Für detaillierte Taktiken zoomen Sie dagegen etwas näher heran, denn Formationen und Manöver spielen eine entscheidende Rolle. »Der Sieg hängt nicht nur von der Anzahl und Qualität der Einheiten ab, sondern auch von deiner Taktik«, betont Brian Reynolds. Beim Probespiel gelang uns eine schöne Flanken-attacke auf feindliche Kanonensstellungen, bei denen Frontalangriffe sonst nur zu blutigen Nasen geführt hätten.

Der Schlachtenlauf wird erheblich durch den Einsatz der vier Sonderfähigkeiten des Generals geprägt. Der kann Truppen vorübergehend tarnen, ihnen einen ordentlichen Kampfbonus beschern oder sie mit einem Tempo-Schub beglücken. Außerdem vermag der General, Attrappen zu erzeugen: sehen aus wie reguläre Truppen, sind aber unzerstörbar.

Endstation Gegenwart

Bei den militärischen Einheiten wird ein historisches Spektrum von 5.000 Jahren Menschheitsgeschichte abgedeckt. Vom Keulenklopper über Belagerungsmaschinen bis hin zu Panzern rummst es in jeder Ära. **Rise of Nations** bietet auch Seeschlachten und Luftangriffe. Wer intensiv forscht, kann ab der siebten Epoche sogar Atomwaffen bauen. Ein solcher Raketenein-

schlag pulverisiert alle Einheiten und Gebäude in seiner Nähe, hat aber enorme Risiken und Nebenwirkungen: Wenn eine bestimmte Gesamtmenge von Atomangriffen in einer Partie durchgeführt wird, ist der Armageddon-Zustand erreicht – und alle Mitspieler verlieren.



Viel Pulverdampf fürs Geld: Die eigens für **Rise of Nations** entwickelte 3D-Engine bietet eindrucksvolle **Animationen** und **Spezialeffekte**.

Ländliche Spezialitäten

Jede der 18 Nationen in **Rise of Nations** soll zwei exklusive Einheiten und eine spezielle »Nation Power« erhalten. Beispielsweise heilen die Wunden von Azteken-Kriegern zur Hälfte, sobald sie eine gegnerische Einheit vernichtet haben. Den Japanern winkt mehr Spielraum bei der Bevölkerungs-Obergrenze. Für die Russen wird ein Effekt in Erwägung gezogen, bei dem alle feindlichen Einheiten innerhalb der russischen Grenzen allmählich Lebensenergie verlieren – Sibirien läßt grüßen. Diese länderspezifischen Boni sind allerdings noch in einem frühen Design-Stadium.

Im Mittelpunkt der fünf Solo-Kampagnen steht stets eine andere Nation. In Multiplayer-Partien werden kriegerische Akte auf Wunsch erst ab dem Erreichen einer bestimmten Epoche gestattet. Einmal geschlossene Friedensabkommen sind entweder völlig unkündbar oder lassen sich nur gegen Ressourcen-Strafgebühr brechen. **HL**

Rise of Nations

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

Heinrich Lenhardt: »Noch ein Klon, der auf Nummer Age-of-sicher geht? Doch als ich ein bisschen länger spielte, fielen mir immer mehr Feinheiten auf. Ein Mangel an Feinschliff und Spielbalance ist außerdem kaum zu befürchten: Obwohl bis zur Veröffentlichung fast noch ein Jahr Zeit ist, wirkte die gezeigte Version bereits erfreulich solide und hatte ausgereifte 3D-Grafik.«