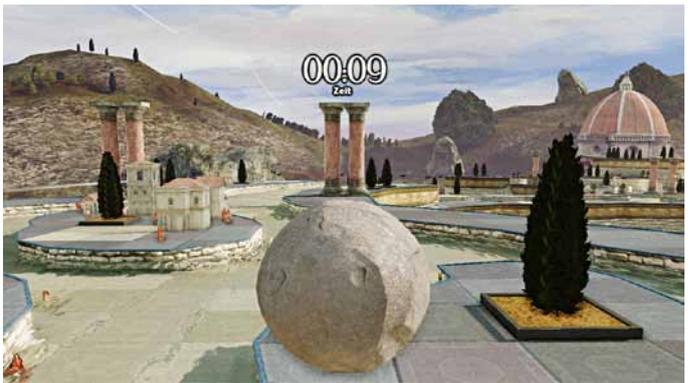


Passive Boni wie diese **Eisenringe** bringen uns nützliche Vorteile.



Abwechslung schreibt Rock of Ages groß: Das **Leveldesign** ist klasse.

# Rock of Ages

Mit Rock of Ages liefert ACE Team Software ein angenehm ungewöhnliches, aber leider recht durchwachsenes Spiel ab. Warum wir beim Spielen trotzdem Spaß hatten, klären wir im Test. Von Malte Witt

Genre: **Geschicklichkeitsspiel** Publisher: **Atlus** Entwickler: **ACE Team Software**  
Termin: **7. 9.2011** Spieler: **zwei** Sprache: **Deutsch** Preis: **8 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7555](http://GameStar.de/Quicklink/7555) Auf DVD-XL: Test-Video

**R**ock of Ages ist zunächst mal ein Geschicklichkeitsspiel. Nun, das ist eine ziemlich weitläufige Definition, aber diesen Titel enger einzugrenzen, fällt schwer. Grundsätzlich geht es darum, mit unserem haushohen Felsbrocken das gegnerische Stadttor einzureißen, bevor unser Widersacher das mit unserem Tor schafft. Das Scharmützel ist dabei in zwei

Phasen aufgeteilt: die Aufbauphase, in der wir dem Gegner Verteidigungsanlagen wie hohe Türme, explosive Fässer und wütende Kühe in den Weg stellen, und die Angriffsphase. Darin steuern wir den Felsen aus der Verfolgerperspektive, weichen Hindernissen aus oder rollen sie nieder und versuchen, das gegnerische Stadttor mit möglichst hoher Geschwindigkeit zu treffen. Für auf dem Weg zerstörte Gebäude bekommen wir Gold, was wir wiederum in neue, bessere Verteidigungsanlagen stecken können.

Eine richtige Story hat **Rock of Ages** nicht, wohl aber einen (sehr dünnen) roten Faden: Im Hades legt sich Sisyphus mit dem Titan Kronos (wird im Spiel Kronus geschrieben) an und flieht in die Welt der Sterblichen. Fortan zerbröseln wir alle möglichen Berühmtheiten aus der Antike bis in die Romantik. Zu unseren Gegnern zählen unter anderem Spartas König Leonidas, der Philosoph Sokrates und der französische Sonnen-

könig Ludwig XIV. Vor jeder Mission stellen kurze Filmschnipsel den kommenden Feind vor. Diese kleinen Einleitungssequenzen

## Der Humor rettet die Kampagne.

sind derart lustig inszeniert, dass wir schon mal laut auflachen mussten. Dass die Entwickler auf eine ausgewachsene Story verzichtet haben, ist indes schade: Eine Handlung auf dem hohen Niveau der Filmschnipsel hätte dem Spiel gut getan. Und unseren Lachmuskeln sicherlich auch.

Wie schon erwähnt: Das Spielkonzept von **Rock of Ages** präsentiert sich angenehm frisch. Es macht wirklich Spaß, dem Gegner den Weg zu verbauen und seinen Hindernissen geschickt auszuweichen – bis man merkt, dass die meisten Verteidigungsmaß-

### + Stärken

- + genialer Humor
- + motivierendes Zeitrennen

### - Schwächen

- teils unnütze Verteidigung
- kurze Spielzeit

## So funktioniert der Krieg-Modus



Am Anfang einer Partie im Krieg-Modus steht die Verteidigungs- oder Aufbauphase (oben). Wir können in den hellen Quadraten nach Lust und Laune Türme oder Katapulte aufstellen. Dann folgt die Angriffsphase (Mitte). In der Verfolgerperspektive steuern wir unseren Felsen durch die gegnerische Verteidigung. Ziel ist das Stadttor (unten) des Gegners, das schwächer wird, wenn wir es rammen. Die beiden Phasen wiederholen sich so lange, bis das Tor nachgibt – was grundsätzlich nach dem dritten Anlauf der Fall ist.

nahmen völlig unnützlich sind. An nahezu jeder Stelle im Spiel findet sich ein Weg, die Türme des Gegners zu umrollen oder zu überspringen. Einer der wenigen sinnvollen Mechanismen ist ein sehr hoher Turm, den unser Fels nicht überspringen kann. Damit lassen sich Abkürzungen effektiv verbauen. Eigentlich kann man sich die Verteidigung aber auch ganz sparen. Am Ende kommt es nämlich nur darauf an, schneller als der Gegner zum Ende des Parcours und damit zum gegnerischen Tor zu kommen. Dabei helfen passive Boni, für die wir unser Geld sinnvoller ausgeben können. Dann rollen wir zum Beispiel als Flammenkugel umher und verteilen dicken Schaden. Oder wir passen unserem Felsen Flügel, mit denen wir einen Doppelsprung ausführen können.

Trotz der Macken in der Mechanik macht das Spiel Freude, was unter anderem am wirklich gelungenen Leveldesign liegt: Da steht auf dem einen Kurs eine riesige Kanone, woanders müssen wir an einem haushohen Bullen vorbei. Die Strecken sind ebenfalls sehr abwechslungsreich, keine

verläuft wie die andere. Manche Kurse bieten dazu noch Besonderheiten wie Flüsse, die uns ausbremsen. Zudem steht ab und zu ein anspruchsloser, aber witziger Bosskampf an. Dabei lässt sich unser Fels zum Beispiel im Kampf gegen eine riesige Statue von Kanonen durch die Luft schießen, um die empfindlichste Stelle der (männlichen) Steinfigur zu treffen.

Mehr Spaß als der »Krieg-Modus«, den wir in der Kampagne spielen, macht das Zeitrennen. Dabei jagen wir, wer hätte es gedacht, nach Bestzeiten auf den Kursen. Ohne lästige Hindernisse gilt es dann, die kürzeste Route zwischen Start und Ziel zu finden. Das ist knackig, denn zum einen sind die Levels oft sehr kurvenreich, zum anderen gibt es eine Menge Abkürzungen, die meist nicht sofort ins Auge springen. Der dritte Spielmodus hört auf den ungewöhnlichen Namen »Skeefelsblockausbildung«. Ein Übersetzungsfehler? Egal, hinter dem komischen Namen verbirgt sich eine Highscore-Jagd. Dieses Mal stehen auf den Strecken Aufbauten, die man umkugeln muss. Am Ende des Kurses müssen wir dann anstatt eines Stadttors Löcher treffen, die unterschiedliche Multiplikatoren bieten. Blöd: Da wir in dem Modus nicht unter Zeitdruck stehen, können wir in aller Ruhe einfach sämtliche Gebäude plätten und erreichen so die höchstmögliche Punktzahl. Ein ärgerlicher Designschnitzer.

Der Krieg-Modus und die Skeefelsblockausbildung lassen sich auch am geteilten Bildschirm oder über Internet spielen. Das macht für kurze Zeit Spaß, die Langzeitmotivation leidet aber wie im Einzelspielermodus schnell unter den unausgereiften Details. Vorsicht: Für den Splitscreen-Modus braucht man zwingend zwei Gamepads. Grafisch reißt **Rock of Ages** keine Bäume aus, dank der ungewöhnlichen Optik fällt das aber nicht zu sehr ins Auge. Jede Zeitepoche kommt in einem anderen Gewand



### Verspielte Chance

Malte Witt  
Redaktion  
redaktion@gamstar.de

Rock of Ages macht Spaß. Aber nicht lange. Nämlich nur so lange, bis man alle Filmschnipsel gesehen hat. Aber ohne Spaß: Allein schon für diese Filmchen lohnt sich in meinen Augen der Kauf. Danach motiviert das Zeitrennen noch für ein paar Stündchen. Darüber hinaus hat der Titel aber nicht viel zu bieten. Das grundlegende Konzept hätte ein besseres Spiel verdient, die Mängel in der Mechanik wie etwa der quasi überflüssige Aufbaupart sind bedauerlich. Dumm sind Designschnitzer wie das nicht vorhandene Zeitlimit im Skeefelsblockausbildung-Modus. Trotzdem kann ich Rock of Ages jedem empfehlen, der mal ein bisschen Abwechslung braucht vom Shooter-Rollenspiel-Einerlei. Und teuer ist's mit gerade mal acht Euro schon gar nicht.

daher, der Spielzeug-Look gefällt. Sind wir als Flammenkugel unterwegs, wird die Umgebung hübsch dynamisch beleuchtet. Zudem profitiert das Spiel von der PhysX-Unterstützung. Das täuscht zwar nicht über die generell detailarme Grafik hinweg, erzeugt aber ein stimmiges Gesamtbild. **MW**

TERMIN	7.9.2011	PREIS	8 Euro	USK	nicht geprüft
<b>Rock of Ages</b> Geschicklichkeitsspiel					
<b>Publisher</b>	Atlas				
<b>Entwickler</b>	ACE Team Software				
<b>Sprache</b>	Deutsch				
<b>Ausstattung</b>	– (Download)				
<b>Kopierschutz</b>	Steam				
<b>MULTIPLAYER</b>					
<b>SPIELMODI (SPIELER)</b>	Krieg (2), Skeefelsblockausbildung (2)				
<b>SPIELTYPEN</b>	Internet, Splitscreen <b>DEDICATED SERVER</b> nein				
<b>SERVERSUCHE</b>	intern <b>MULTIPLAYER-SPASS</b> 3 Stunden				
<b>WERTUNG</b>	Befriedigend				
»Späsig, leidet nur unter den gleichen Macken wie der Einzelspielermodus.«					
<b>GRAFIK</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ stimmiger Spielzeug-Look</li> <li>⊕ abwechslungsreiche Epochen</li> <li>⊖ schwache Animationen</li> <li>⊖ generelle Detailarmut</li> </ul>					
<b>SOUND</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ passende Soundeffekte</li> <li>⊕ eingängige Hintergrundmusik</li> <li>⊕ pompöses »Das Stadttor ist kaputt« - Stück</li> <li>⊖ nur in Stereo</li> </ul>					
<b>BALANCE</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Schwierigkeitsgrad steigt sukzessive an</li> <li>⊕ leichter Einstieg</li> <li>⊕ immer fair</li> <li>⊖ keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade</li> <li>⊖ generell viel zu leicht</li> <li>⊖ Hindernisse sind meist nur Kosmetik</li> </ul>					
<b>ATMOSPHÄRE</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Epochen lustig eingefangen</li> <li>⊕ Anfeuerungsrufe am Beginn der Strecke</li> <li>⊖ zusammenhanglose Bosskämpfe</li> </ul>					
<b>BEDIENUNG</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ eingängige Steuerung</li> <li>⊕ Physik des Felsens nachvollziehbar</li> <li>⊖ zwei Gamepads für Splitscreen benötigt</li> </ul>					
<b>UMFANG</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ 23 Missionen</li> <li>⊕ freischaltbare Felsenskins</li> <li>⊕ drei Spielmodi ...</li> <li>⊖ ... von denen einer überflüssig ist</li> <li>⊖ kurze Kampagne</li> <li>⊖ geringe Langzeitmotivation</li> </ul>					
<b>LEVELDESIGN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ streckenspezifische Besonderheiten (Kanonen, Bullen)</li> <li>⊕ sehr abwechslungsreich</li> <li>⊕ viele versteckte Abkürzungen</li> </ul>					
<b>KI</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ benutzt passive Boni</li> <li>⊕ baut an sinnvollen Stellen ...</li> <li>⊖ ... variiert aber kein bisschen</li> <li>⊖ stellt sich beim Hindernisse umfahren teilweise dämlich an</li> </ul>					
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ passive Boni</li> <li>⊕ alle sinnvoll einsetzbar</li> <li>⊖ nur vier zur Auswahl</li> <li>⊖ Extras nur im Krieg-Modus vorhanden</li> </ul>					
<b>KAMPAGNE</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ immer bessere Extras</li> <li>⊕ einleitende Filmchen sehr lustig</li> <li>⊖ zusammenhanglose Missionen</li> <li>⊖ insgesamt schwache Präsentation</li> </ul>					

