

Taktik statt Truppenmassen

Battle Realms

Jeder Krieger hat einen Namen: Unter diesem Motto bringt Ed Castillo jede Menge frische Ideen auf das Schlachtfeld.



Auf Video-CD:
Videospecial

Diesen Herbst stehen Strategen harte Zeiten bevor. Denn dann fordern nicht nur Platzhirsche wie **WarCraft 3** oder **Empire Earth** den ganzen Spieler, sondern auch bisher etwas untergegangene Perlen wie **Battle Realms**, das aktuelle Projekt des C&C-Machers Ed Castillo. Sein Echtzeit-Strategiespiel soll mit stimmungsvoller 3D-Grafik und neuen, konsequent durchdachten Einfällen den Konkurrenten zeigen, wo der Hammer

hängt. Der Schwerpunkt des Spiels liegt in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen. Dafür tritt der Basisbau etwas in den Hintergrund. Wir haben uns mit Castillo getroffen – und bei einer Partie **Battle Realms** überprüft, ob er seine hohen Ziele in Sachen Spieltiefe und Innovationen umsetzen kann.

Das Dorf ist voll

In vielen Echtzeit-Strategiespielen spazieren die Einheiten auf

wundersame Weise aus einer Kaserne, als wären sie dort geboren und aufgewachsen – nicht so in **Battle Realms**. Die wichtigste Ressource sind hier die Untertanen, die ohne Ihr Zutun in Hütten auf die Welt kommen. Die Geburtenrate hängt dabei von der bestehenden Bevölkerung ab. Ist es im Dorf schon recht eng, sind neue Erdenbürger seltener. Wenn die Einwohnerzahl 30 übersteigt, ist mit dem Nachwuchs gar völlig Schluss. Standardmäßig arbeiten die Dörfler als Bauern und liefern auf Ihr Kommando die beiden zweitwichtigsten Rohstoffe: Reis und Wasser. Dabei flutscht der Nachschub erst durch Kombinationen richtig: Sobald Sie die Reisfelder mit Wasser gießen und dem Bauern ein Pferd (Rohstoff Nummer vier) als Transportmittel zur Verfügung stellen, fällt die Ernte gleich viel besser aus.

Erst wenn die Grundversorgung wirklich gesichert ist, sollten Sie eine Armee aufbauen.

Schützen auf der Schulbank

Vier Clans werden sich in den beiden Kampagnen zu jeweils 18 Missionen bekriegen. Als Mitglied des Schlangen- oder



Um die Reisbauern zu schützen, sollte der Wachturm besetzt sein.



In der 3D-Landschaft finden sich viele hübsche Details wie dieser Wasserfall.



Die Level-3-Hammerträger gehören zu den stärksten Kämpfern des Wolf-Clans.



Drachen-Clans kämpfen Sie auf der guten Seite. Böse Buben schließen sich dem Wolf- oder Lotus-Clan an. Jede Vereinigung hat ihre Besonderheiten: Den Mitgliedern des Wolf-Clans etwa verpassen Sie in der Schmiede magie-resistente Rüstungen.

Jede Sippschaft muss ihre Soldaten jedoch von der Pike auf ausbilden. Aus einem Drachen-Clan-Bauern wird im Dojo ein Speerkämpfer. Mit einem Abendkurs beim Alchemisten bildet er sich zum Samurai fort. Durch die Verknüpfung von Gebäuden automatisieren Sie die Laufbahn aller Neugeborenen. Drei Ausbildungsstufen können die Streiter meistern, um sich optimal auf den Kampf vorzubereiten. Es ist jedoch sinnvoll, manchen Soldaten die Schulbildung zu verweigern. Nur die Speerkämpfer der Stufe 1 widerstehen zum Beispiel der feindlichen Sturmangriff-Spezialattacke, und lediglich Level-2-Kanoniere können Gegner beleidigen und so an der Flucht hindern. Zusätzlich verpassen Sie einzelnen Soldaten Upgrades wie Feuerpfeile oder die Fähigkeit zum Überraschungsangriff. Solches Tuning gibt es allerdings nur für Yin- und Yang-Punkte zu kaufen, die sich Ihre Mannen erst durch siegreiche Kämpfe verdienen müssen.

Mönche und Meister

Erfolgreiche Feldherren errichten im Dorf eine Heldenhalle. Die zieht fahrende Zen-Meister und besonders starke Krieger an, von denen bis zu vier Ihre Armee mit Zaubersprüchen und Moral-Boni unterstützen. Auf der dunklen Seite bilden Sie in diesem Gebäude auch Ninjas aus, die sich unsichtbar bewegen und aus der Deckung mit einer starken Attentats-Attacke angreifen. Als guter Krieger rekrutieren Sie Mönche, die Ninjas wiederum enttarnen und zudem einen Sprungangriff ausführen können. Neben seinen vier Helden kann jeder Clan zwölf Einheiten-Typen einsetzen. Durch die vielfältigen Variationen der Ausbildung und die individuellen Upgrades ergeben sich un-



Vom **Wachturm** aus nimmt ein Drachenkrieger die Eindringlinge des **Wolf-Clans** unter Beschuss – dank erhöhter Position mit kräftigem Bonus.

zählige Möglichkeiten, schlagkräftige Verbände aufzustellen. Den allmächtigen Krieger soll es aber nicht geben: Für jede der Kampf-Fertigkeiten existieren passende Gegenmaßnahmen.

Von oben herab

»In Battle Realms nutzen wir die Vorteile einer 3D-Engine

ren Reitern mehr Überblick, Geschwindigkeit und Reichweite. Die drei Terraintypen Sumpf, Bergland und Gras-Ebene beeinflussen ebenfalls die Kampfkraft Ihrer Männer. Denn wenn den Jungs der Morast bis zu den Knien steht, fällt das Marschieren nun mal schwerer. Die dichten Wälder der Ebene

verbergen darin platzierte Kämpfer. Das ist ideal für Hinterhalte, auch wenn die Einheiten im Gehölz nur langsam vorankommen. Trotz des Einsatzes der 3D-Engine bleibt die Kameraperspektive in den Missionen immer gleich. Nur für die Zwischensequenzen rotiert und zoomt die Ansicht. **MS**



Brennende Häuser können auch Nachbargebäude ankokeln.



Aus dem Schutz des Waldes greifen **Drachenkrieger** an.

und realistischer Sichtlinien konsequent aus«, erklärt uns Castillo während seiner Präsentation. Einheiten auf Hügeln sind den Gegnern im Tal haushoch überlegen – je größer der Höhenunterschied, desto besser. Auch Wachposten auf Türmen sehen weiter und treffen genauer. Pferde verschaffen ih-

Battle Realms

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Oktober 2001

Entwickler: Liquid
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Ed Castillo hat einen potenziellen Hit auf der Pfanne. Besonders gut gefallen mir die kombinierbaren Rohstoffe und die realistischen Landschaften. Die Highlights werden aber sicher die taktisch anspruchsvolle Armee-Ausbildung und die Kämpfe.«