

Mehr Kampf, weniger Basis

Battle Realms

Säbeln statt siedeln: Das neue Echtzeit-Strategiespiel des Command & Conquer-Machers setzt auf Action.

legen den Schwerpunkt dahin, wo er hingehört – auf das Schlachtfeld!«

Karriereleiter

Doch auch Castillo kocht nur mit Wasser. Eine eigene Siedlung muss trotzdem sein – irgendwo müssen die Krieger ja herkommen. In fernöstlichen Fantasy-Szenario von **Battle Realms** liegen sich vier Samurai-Clans in den Haaren. Alle edlen Japan-Ritter fangen klein an, nämlich als Bauern. Jeder kümmert sich um Nahrung und Häuslebau, bis Sie ihn in ein Trainingslager zum Krieger-Lehrgang schicken. Der Clou: Je nachdem, in welches Gebäude sie den Reisplanzer verfrachten, bekommt er eine andere militärische Ausbildung verpasst. Auf dem Schießplatz wird er zum Bogenschützen, das Dojo spuckt ihn als Schwertkämpfer aus. Weiter geht's: Späteshalber schicken wir unseren fertig ausgebildeten Schwertmann auf den Schießplatz – und

bekommen flugs einen Drachenkrieger, der beider Angriffstechniken mächtig ist. Solche Multitalente kann man wiederum in anderen Häusern zum noch vielseitigeren Spezialisten aufbauen und im Stall aufs Pferd setzen. Als besonderes Schmankerl soll es pro Clan zwei Ausrüstungsgebäude geben, in denen jede Einheit eine andere Spezialfähigkeit

erlernen kann. Unser Drachenkrieger rüstet entweder im Feuerwerks-Shop auf ein Flammenschwert um oder erlernt am Schrein einen Schildspruch.

Yin und Yang

Zurück aufs Schlachtfeld: Ohne kriegsrische Erfolge gibt's auch keine Elite-Kämpfer – die Ausbildung wird nämlich mit Punkten namens Yin (= Chaos) und Yang (= Ordnung) bezahlt. Böse Clans benötigen Yin-Energie, die sie für getötete Feinde, abgefa-

ckelte Häuser und ähnliche Schandtaten bekommen. Bei guten Clans sollen nur dann Yang-Zähler auf dem Konto klingeln, wenn sie Menschen gerettet, Feinde bekehrt und generell grundgute Aktionen ausgeführt haben. Mit den angesparten Zählern schalten Sie dann neue Technologien frei. Damit die Echtzeit-Schlachten spannend werden, verspricht Castillo eine intelligente Feind-KI, echte Sichtlinien und Hügel als Verteidigungsstellungen. **CS**

Wenn's um Seitenhiebe gegen andere Spiele geht, nimmt Ed del Castillo selten ein Blatt vor den Mund. »Die meisten Echtzeit-Strategiespiele sind in Wirklichkeit Echtzeit-Aufbauspiele«, sagt der Ex-Westwood-Mann (**C&C 1**) und meint damit **Age of Empires**. Meint das Hegen der eigenen Basis, das Verhätscheln der Arbeiter und die Suche nach Rohstoffen – alles Aufgaben, die laut Castillo in aktuellen Spielen zu sehr im Mittelpunkt stehen. Deshalb hat sich der Firmengründer von Liquid Entertainment für **Battle Realms** einen Grundsatz auf die Fahnen geschrieben: »Wir



Battle Realms setzt auf 3D-Grafik, nutzt aber eine feste Kameraperspektive zur besseren Übersicht.



So hübsch und detailliert werden die 3D-Häuser jedes Samurai-Clans (hier eine Schmiede) ausfallen.

Battle Realms

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2001

Entwickler: Liquid
Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Castillo hat viel Ahnung, aber auch viel vor. Noch ist nicht ganz klar, wie das Yin- und Yang-System in der Praxis funktionieren soll. Immerhin strotzt Battle Realms vor guten Ideen – das allein rechne ich Liquid schon hoch an. Wenn die Jungs sich nicht verzetteln, wird das Spiel eine der großen Strategie-Hoffnungen.«