

## Big in Japan

# Battle Realms

Ed Castillos Echtzeit-Strategiespiel treibt auch gestandenen Samurais Schweißperlen auf die Stirn. Wir helfen Ihnen im Kampf.

**V**ier Clans und eine Riesenmenge an Einheiten machen Battle Realms von Liquid zu einer kleinen Wissenschaft für sich. In unseren Tipps erfahren Sie, wie Sie sich gegen Ihre Gegner durchsetzen. Außerdem verraten wir Ihnen Tricks der Entwickler zu den Clans.

## Basisbau und Gebäude

**Der RICHTIGE Platz**

**TIPP 1:** Der beste Standort für die Bauernhütte liegt auf halbem Weg zwischen Reisfeld und Wasserquelle. Wenn Kriegsnebel den idealen Bauplatz verdeckt, schicken Sie einen Kämpfer als Kundschafter los. So verlieren Sie nicht Ihre Bauern, falls sich schon der Gegner breit gemacht hat.

**REIS scheffeln**

**TIPP 2:** Befehlen Sie jeweils drei Bauern, Reis und Wasser zu sammeln. Zwei weitere Landmänner gießen das Feld. Mit dem neunten bauen Sie nach und nach alle militärischen Gebäude. Untätige Untertanen beordern Sie in der Zwischenzeit aufs Feld. So haben Sie genug Reis für die Ausbildung, wenn die ersten Bauwerke fertig sind.

**PFERDE fangen**

**TIPP 3:** Sobald der Stall steht, schicken Sie einen Bauern auf Pferdefang. Da es auf jeder Karte nur eine begrenzte Zahl der edlen Rösser gibt, ist Eile geboten. Sonst schnappt Ihnen der Gegner die Gäule vor der Nase weg.



**Tipp 3:** Fangen Sie so früh wie möglich sämtliche Pferde der Karte.

**Wichtige TÜRME**

**TIPP 4:** Unterschätzen Sie nicht die Bedeutung der Wachtürme. An jedem wichtigen Eingang zum Dorf und neben der Bauernhütte sollte ein solches Bauwerk stehen. Bauen Sie aber nie mehr als vier. Wachen auf den Türmen können schließlich nicht in Ihrer Armee kämpfen.

**Automatische AUSBILDUNG**

**TIPP 5:** Wenn die Grundversorgung steht, sollten Sie die Ausbildung der Einheiten so schnell wie möglich automatisieren. Setzen Sie dazu die Anlaufpunkte sämtlicher Gebäude so, dass neue Bauern alle Ausbildungsstufen absolvieren. Somit erhalten Sie Level-3-Superkrieger. Ändern Sie von Zeit zu Zeit den Sammelpunkt der Hütte auf ein anderes Gebäude, damit in der fertigen Armee auch Bogenschützen und Kanoniere mitkämpfen.



**Tipp 6:** Nah- und Fernkämpfer sollten gemeinsam raufen.

**Ausgewogene ARMEE**

**TIPP 6:** Es ist sinnlos, nur Level-3-Krieger zu befehlen. Ihre Armee sollte zu etwa gleichen Teilen aus Soldaten der drei Stufen sowie Fern- und Nahkämpfern bestehen.

**Kämpfer VEREDELN**

**TIPP 7:** Geben Sie Ihren Leuten nach absolvierter Karriere noch den letzten Schliff. Das geschieht in den Forschungsgebäuden wie Schmiede oder Schiefer-Steinbruch. Setzen Sie dazu den Anlaufpunkt der letzten Ausbildungsstation auf das Gebäude. Von dort lassen Sie die Soldaten gleich automatisch zum Stall marschieren.

**Nützliche UPGRADES**

**TIPP 8:** Knausern Sie nicht mit den Yin- und Yang-Punkten. Sobald Sie sich ein neues Upgrade leisten können, erforschen Sie es. In einer ausgewogenen Armee gibt es immer mindestens eine Einheit, die davon profitiert.

## Allgemeine Kampftipps

**BAUERN in die Schlacht**

**TIPP 9:** Wenn Ihre Basis angegriffen wird, sollten Sie sofort Ihre Bauern in den Kampf schicken. Die wehrhaften Farmer halten den Gegner so lange hin, bis die Berufarmee eintrifft. Stirbt ein Untertan, ist der Verlust für Sie relativ gering. Schließlich hat seine Ausbildung nichts gekostet.

**Locken und BRENNEN**

**TIPP 10:** Um eine gegnerische Basis auszurauchern, empfiehlt sich folgender Trick: Galoppieren Sie mit einem Level-3-Kämpfer zum Dorf des Feindes. Damit locken Sie den Widersacher aus der Reserve, und er wird dem Reiter bis in Ihre – hoffentlich gut verteidigte – Basis folgen. Inzwischen laufen drei bis vier Brandstifter-Einheiten wie der Pechwerfer oder ein Bogenschütze mit Flammenpfeilen ins feindliche Dorf. Dort zünden sie Reisfelder und Gebäude an. Bis der Gegner reagiert, ist der Brandschatz-Trupp schon wieder in der sicheren Heimat.

**GEHEN statt laufen**

**TIPP 11:** Beim Sturm auf eine feindliche Basis sollte die Armee auf keinen Fall den ganzen Weg rennen. Das verbraucht zu viel Ausdauer, die Sie für Spezialfähigkeiten im Kampf dringend benötigen. Gehen Sie lieber gemütlich bis vor die Tore des gegnerischen Dorfes. Erst auf den letzten Metern fallen Sie per Doppelklick in den Laufschritt.

**FÄHIGKEITEN**  
nutzen

**TIPP 12:** Im Gefecht ist es unerlässlich, die Fertigkeiten der Einheiten zu nutzen. Das gilt besonders für die Helden, die ihren Mitstreitern meist starke Boni bescheren. Am besten legen Sie sich per **[CTRL]** und Zifferntasten alle Einheiten auf Tastaturkürzel. So wechseln Sie in den oft unübersichtlichen Kämpfen bequem zwischen den Gruppen und aktivieren sehr schnell die Spezialfähigkeiten.

**Der Drachenclan**

**Schild und**  
**SCHRAPNELL**

**TIPP 13:** Stellen Sie folgende Armee auf: zwei Drachenkrieger mit Chi-Schild, zwei Kabuki-Kämpfer mit Sternstaub-Fertigkeit (hindert Gegner an der Benutzung von Fernwaffen) und zwei bis vier Sumo-Kanoniere, die das Schrapnell-Fass beherrschen. Zusätzlich brauchen Sie eine etwa zehnköpfige Gruppe aus Kämpfern und Geishas. Die Drachenkrieger greifen den Gegner an und aktivieren sofort ihr Chi-Schild. Damit werden sie zu einer fast unüberwindbaren Blockade. Hindern Sie die Feinde mit dem Sternstaub daran, auf Sie zu schießen, während die Sumo-Kanoniere von weitem an die Front ballern. Die Geishas heilen kleinere Verletzungen.

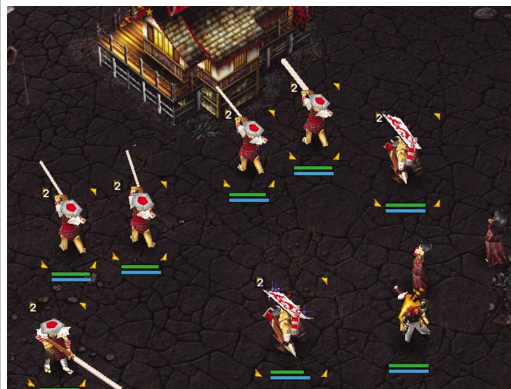
**Sicht durch**  
**PFEILE**

**TIPP 14:** Für diesen Trick brauchen Sie einen Bogenschützen mit Zen-Pfeilen und einen Sumo-Kanonier, der sich mit indirektem Feuer auskennt. Schießen Sie jetzt mit dem Zen-Pfeil auf eine Stelle, wo Sie den Gegner vermuten. Der Punkt wird aufgedeckt, und der Kanonier kann mit seiner erhöhten Reichweite dorthin zielen.

**Der Schlangenclan**

**SCHARF-**  
**SCHÜTZEN-**  
Barriere

**TIPP 15:** Platzen Sie etwa zehn Musketiere mit Zielfernrohr außerhalb des gegnerischen Dorfes. Drei mit Minen ausgestattete Kanoniere legen einen explosiven Teppich zwischen die Schützen und das Dorf. Laufen Sie danach mit drei Räubern zum nächsten Gebäude des Gegners, und schlagen Sie drauf ein. Sobald der Feind angreift, sprinten die Räuber über das Minenfeld davon und lassen unterwegs ihre Krähfüße fallen. Sollten die Verfolger die Minen wider Erwarten überleben, geben die Schützen ihnen den Rest. Zur Sicherheit können Sie noch Ronins und Geishas hinter die Musketiere stellen.



**Tipp 15:** Eine Reihe von Scharfschützen ist fast unüberwindbar.

**Turm mit**  
**TOTENBE-**  
**SCHWÖRER**

**TIPP 16:** Es lohnt sich durchaus, vier Ronins auf dem Nekromanten-Thron für einen Totenbeschwörer zu opfern. Den widerlichen Gesellen setzen Sie am besten auf einen Turm am Dorfeingang. Da er getötete Gegner als Zombies wieder erweckt, steht bei jedem Angriff nach kurzer Zeit eine Untoten-Armee gegen die Invasoren. Nehmen Sie sich aber vor Kanonieren mit großer Reichweite in Acht.

**Schneller**  
**BRAND-**  
**STIFTER**

**TIPP 17:** Die Buschfeuer-Fertigkeit des Räubers macht ihn mit seiner extrem hohen Geschwindigkeit zu einem gefährlichen Kämpfer. Laufen Sie mit ihm in ein feindliches Dorf, und setzen Sie so viele Bauwerke wie möglich in Brand. Vor allem lodernde Reisfelder schädigen den Gegner, weil seine Bauern nicht mehr ernten können. Noch bevor der Feind richtig reagiert, sind Sie mit dem fixen Brandstifter schon über alle Berge.

**Der Lotusclan**

**Zymeth im**  
**TURM**

**TIPP 18:** Zymeth ist einer der stärksten Helden des Lotusclans. Lassen Sie den finsternen Kerl mit seiner Spezialfähigkeit einen Sturm beschwören. Dann sollte er auf einen Wachturm klettern. Von da oben beharkt er von nun an nahende Gegner mit tödlichen Blitzen.

**UNREINE**  
aufrüsten

**TIPP 19:** Der Unreine ist im heimischen Dorf hervorragend geeignet, um gegnerische Invasionen aufzuhalten. Allerdings er muss von einem der Krypta-Brüder die Leimspritze gelernt haben. Damit verlangsamt er Eindringlinge. Jetzt noch schnell ein paar Untertanen gefuttern, und der Unreine kann die gebremsten Gegner mit dem Todesposten (einem fliegenden Schädel) vernichten.

**Der Wolfclan**

**Pferde vor die**  
**WÖLFE**

**TIPP 20:** Die Haustiere aus der Wolfshöhle sind für den Clan extrem wichtig. Schicken Sie deshalb einen der ersten Bauern aus, um sämtliche Pferde auf der Karte zu fangen und an die Wolfswelpen zu verfüttern. Das Fleisch eines Gauls ernährt zwei Wölfe.

**Tierische**  
**BEGLEITER**

**TIPP 21:** Jede Einheit des Clans sollte sich in der Wolfshöhle ein Tier als Begleiter abholen, solange der Vorrat reicht. Schicken Sie jedoch zuerst die Druidinnen in die Höhle. Die schwachen Nahkämpferinnen können den wölfischen Beistand am besten gebrauchen. Mit ihrem Wurzelspruch nageln sie Gegner für ein paar Sekunden fest, damit Meister Isegrim in Ruhe zubeißen kann.

**Schutz im**  
**RUDEL**

**TIPP 22:** Der Rudelführer darf im Gegensatz zu den anderen Einheiten bis zu drei Wölfe befehligen. Das macht ihn vor allem als Eskorte für Fernkämpfer wertvoll. Segnen Sie den Rudelführer zusätzlich mit der Druidin, damit er das Heulen beherrscht. Falls seine Tierchen sterben, ruft er mit diesem Spruch aus der Wolfshöhle neue Begleiter.



**Tipp 22:** Der Rudelführer schützt mit seinen Wölfen die Kameraden.

**WERWÖLFE**  
züchten

**TIPP 23:** Segnen Sie einen Berserker mit der Druidin. Nun lernt er Lykanthropie und verwandelt sich in einen Werwolf. Segnen Sie ihn erneut, damit er den Wolfsbiss anwenden lernt. Jeder per Biss getötete Gegner wird dann zum Wolf und begleitet die Einheit im Kampf. **MS**