

Asiatische Clankriege

Battle Realms

Nach Shogun spielt ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel im historischen Asien. Diesmal steuern Sie statt riesiger Heere eine kleine Schar wertvoller Kämpfer.



Auf Video-CD:
exklusives
Video-Special

Der Spieler Ed del Castillo ist nicht ganz zufrieden mit dem, was er im Moment vorgesetzt bekommt: Zu wenig Innovation, zu viele Massenschlachten vergällen ihm den Spaß an Echtzeit-Strategiespielen. Zum Glück ist Castillo auch Spiele-Designer und hat sehr konkrete Vorstellungen davon, wie man die Lage verbessern könnte. Seine Firma Liquid arbeitet an **Battle Realms**, das sich auf die Gefechte kleiner asiatischer Clans konzentriert.

Bauern zu Kriegeren

Weil die düsteren Wolf- und Lotus-Clans Ihre Heimat terrorisieren, sollen Sie als Anführer der Schlangen-Krieger das unterjochte Land befreien. Als Startbasis dient Ihnen ein kleines Dorf, das Sie im Laufe jeder Mission um bessere Gebäude erweitern. Ihre Bevölkerungszahl ist stark begrenzt: Nur wenn genügend Nahrung zur Verfügung steht,



Unser Dorf aus der **Vogelperspektive**. Die 3D-Hütten samt Bewohnern liegen gut versteckt im Wald.

schlüpfen aus den Wohnhöhlen nach und nach junge Bauern. Die Jungs schicken Sie entweder zum Rohstoffsammeln oder bilden sie in einer Kriegsschule zu Kämpfern aus. Jeder Soldat kann sich individuell weiterentwickeln. Aus einem Arbeiter wird auf dem Schießplatz ein Bogenschütze, der wiederum kann im Alchimistenlabor zum Musketier veredelt werden. Oder wahlweise zum Ballistaträger, wenn Sie ihn lieber in die Kriegsmaschinenfabrik stecken. Weil Ihre Bevölkerung begrenzt ist, will die Aufteilung in Rohstoffsammler und Soldaten gut überlegt

werden. Jeder gefallene Krieger ist ein spürbarer Verlust.

Zum Pferde stehlen

Wenn in **Battle Realms** Reiter herumtoben, dann sind das gleich zwei Einheiten: ein Krieger und ein Pferd. Die edlen Tiere müssen nämlich erst mal gefangen werden, damit

ein Samurai in den Sattel klettern kann. Im Kampf sollen Sie gezielt den Reiter vom Roß schießen können, um das wertvolle Pferd als Beute mitzunehmen. Ihre Computergegner werden solche Strategien einsetzen – und sollen auch sonst clever auf Ihre Vorstöße reagieren. **CS**



Um **Kavallerie** aufzustellen, müssen Sie Pferde fangen.

Battle Realms

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001

Hersteller: Liquid
Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Liquids Spiel erinnert mich an WarCraft 3: Am Echtzeit-Gerüst wird nicht gerüttelt, dafür ist Battle Realms gespickt mit guten Ideen. Und lehnt sich deutlich in Richtung Taktik – Klasse statt Masse, Ausnutzen der Landschaft, clevere Gegner-KI.«