

InnoGames: Cross-Platform-Spiel Rising Generals stellt Gameplay auf der E3 vor

InnoGames veröffentlicht weitere Informationen zur Entwicklung mit Adobe Air

Hamburg, 4. Juni. Heute hat [InnoGames](#) zusätzliche Informationen zum Strategie-MMO [Rising Generals](#) veröffentlicht. Während der E3 2014 wird InnoGames das Cross-Platform-Gameplay auf iOS, Android sowie browserbasierten Geräten vorstellen. Rising Generals legt starken Wert auf PvP-Gefechte und wurde mit Adobe Air als natives Cross-Platform-Spiel entwickelt. Bei der Entwicklung unterstützte Gamedesign-Legende Bruce Shelley InnoGames, der durch seine Arbeit an Civilization und Age of Empires bekannt wurde. Shelley verbrachte mehrere Monate mit dem Team an der Entwicklung des Spiels, und war dabei auch bei InnoGames in Hamburg vor Ort. Er wird ebenfalls auf der E3 anwesend sein, und im Rahmen von InnoGames' Präsenz über den Entwicklungsprozess von Rising Generals sprechen. Auf www.risinggenerals.com können Spieler sich bereits für die kommende Beta registrieren, welche im Sommer 2014 startet.

Die Entwicklung mit Adobe Air ermöglichte dem Team das Spiel gleichzeitig für iOS, Android und Browser zu entwickeln und sich auf die Multiplayer-Optimierung zu konzentrieren, die für 40.000 Spieler auf einer Karte ausgerichtet ist. Um die Performance zu steigern und die Verwendung nativer Hardware auf allen Geräten zu unterstützen, wurde weitere Adobe Tools, wie Action Script und Stage 3D verwendet.

„Wir haben sichergestellt, dass stufenloser Zoom und flüssige Bewegungen auf der Karte sowie visuell ansprechendes Management der geheimen unterirdischen Basis auf allen Geräten möglich sind. Ebenso können Spieler sich ansehen, wie ihre Truppen sich im Kampf schlagen,“ sagt Christoph Schmidt, Producer von Rising Generals. „Unsere Benutzeroberfläche ist auf jedem Device praktikabel – sie wurde als allererstes für mobile Geräte entwickelt und dann auf ihre Funktionalität für andere Oberflächen getestet.“ Entscheidend für die Performance auf allen Geräten war die Freiheit, native Hardware während der Multiplattform-Entwicklung miteinzubeziehen. „Ohne Verwendung der GPU wären die 3D-Grafiken und Effekte speziell auf mobilen Geräten so nicht möglich gewesen“, erklärt Hans-Christian Kientopf, Grafikprogrammierer im Rising Generals Team.

In Rising Generals übernehmen Spieler das Kommando über eine Militärbasis, die schnellstmöglich aufgerüstet und mit Truppen bemannt werden muss, um sich gegen andere Spieler zu verteidigen und diese auch angreifen zu können. Freischaltbare Technologien sowie Offiziere und Generäle sorgen für hilfreiche Fähigkeiten und Boni. Rising Generals zielt auf actionreiche, direkte Sessions ab und läuft daher schneller ab als andere Onlinestrategiespiele. 3D-Animationen in Echtzeit geben jedem Kampf

ein einzigartiges Gefühl, und mehr als 40 Einheiten versorgen Spieler mit einer Vielzahl strategischer Optionen.

Mit etwa 120 Millionen registrierten Mitspielern gehört InnoGames zu den weltweit führenden Entwicklern und Publishern von Onlinespielen. Zu den erfolgreichsten Spielen zählen neben [Tribal Wars](#) [Grepolis](#) und [Forge of Empires](#).