

Rundenschlachten mit Prachtgrafik

Battle Isle 4

Vor-Ort-Besuch bei Blue Byte: Die Fortsetzung der legendären Hexfeld-Strategie bietet nicht nur eine gute 3D-Engine, sondern auch taktische Tiefe.



Auf Demo-CD:
Video-Trailer

Verflix, warum wird es so schnell Nacht? Mühsam späht der Samurai-Panzer ins Dunkel, rollt vorsichtig ein paar Meter auf den Wald zu. Plötzlich flammt ein Blitz zwischen den wogenden Bäumen auf, und eine Rakete zischt dem Koloss entgegen. Der Samurai fliegt ohne Gegenwehr auseinander – hätte er doch nur ein paar Aktionspunkte aufgespart...

Was sich wie eine Panzersimulation anhört, ist in Wahr-

heit eine Runde **Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt**. Nach über fünf Jahren setzt Blue Byte die legendäre Strategie-Spielreihe fort. Wir haben uns **Battle Isle 4** in Mülheim angesehen. Von den alten Hexfeldschlachten sind die Entwickler mittlerweile weit abgerückt; statt aus der Feldherren-Vogelperspektive kommandieren Sie Ihre futuristischen Armeen in einer 3D-Engine. Und was für einer: Die Betrachterkamera gleitet

butterweich über Höhenzüge auf einen Infanteristen zu, bis sein Gesicht schließlich den halben Bildschirm füllt. Explosionen spiegeln sich in Glaskuppeln, Bäume wiegen im Wind, an der Küste schwappt ein Titan-Flugzeugträger mit der Flut auf und ab.

Besser planen ohne Echtzeit

Battle Isle-Veteranen können aufatmen – auch im vierten Teil wird rundenweise gezo-

gen und gekämpft. Nur beim Ressourcensammeln und Einheitenproduzieren hat die Echtzeit Einzug gehalten: In wenigen Minuten müssen die Kontrahenten auf ihrer Heimatinsel Rohstoffminen, Kraftwerke, Kasernen und Fabriken errichten, um Truppen zu produzieren. Mit Transportschiffen und -flugzeugen schicken Sie Ihre Armeen in die Schlacht, die zu Beginn der beiden Kampagnen auf einem Eiland, spä-



Sturm auf die Kampfinself: Mit Luftunterstützung rücken unsere Bodentruppen gegen die **Sekten-Basis** vor. Die Explosionen und Düsenflammen werden noch überarbeitet. (1024x768, Direct 3D)



Auf unserer Hauptinsel verladen wir Truppen in **Echtzeit** auf Boote und Flieger, um zur Kampfindsel vorzurücken.

ter auf mehreren Inseln tobt. Sobald Sie Ihre Truppen an Land schaufeln, geht's rundenbasiert weiter.

Die Heimatinseln sind allerdings keine entmilitarisierten Zonen. Die Spieler sollen beispielsweise mit Langstreckenbomben feindliche Produktionsstätten besuchen und den Nachschub empfindlich schwächen können. Wohl dem, der in eine ordentliche Flugabwehr investiert hat.

Panzer bleibt Panzer

Andosia-Konflikt spielt rund 70 Jahre nach **Battle Isle 3**. Eine geheimnisvolle Hohepriesterin bedroht mit ihrer Sekte »Kinder des Harris« das Chromos-Reich. Auf dem Planeten Raldhan kommt es zum Duell mit Robottruppen – Ihr Einsatz beginnt. Viele der alten Kampfeinheiten sind mittlerweile ausgemustert und durch bessere Modelle ersetzt worden. Doch immer wieder trifft man auf vertraute Vehikel und Namen: Etwa Ranger-Erkundungsfahrzeuge, Ghost-Tarnkappenbomber oder das Schlachtschiff Zenith. Ob-

wohl die Kämpfe in der fernen Zukunft toben, muss man nicht lange grübeln, was für einen Truppentyp man vor sich hat. Wie bei **Command & Conquer** sehen Panzer immer noch wie Panzer und U-Boote wie U-Boote aus. Durch Forschung können Sie einzelne Truppentypen verbessern und zum Beispiel die Feuerreichweite Ihrer Artillerie erhöhen. Auch ein alter Kämpfer aus Blue Bytes Taktikspiel **Incubation** (1997) soll in **Battle Isle 4** auftauchen: Alexander Bratt, in **Incubation** noch einfacher

Sergeant, kämpft dann als General auf Ihrer Seite.

Augen zu, Ohren auf

Tag- und Nachtwechsel wirken sich gleich doppelt aus. Zum einen auf die Produktion – nachts liefern Sonnenkollektoren keine Energie. Zum anderen auf die Kämpfe: »Normalerweise hat ein Panzerfaustschütze auf freier Fläche keine Chance gegen einen Panzer, weil der ihn rechtzeitig sehen kann. Dann macht's Bumm, und der Infanterist ist weg«, erzählt uns Produzent Wolfgang Walk.



Das **Kraftwerk** auf der Hauptinsel schießt einen Energiestrahl in den Himmel, der die Frontstation auf den bis zu fünf Kampfindseln versorgt.

Historie: Battle Isle

Battle Isle 1 erschien 1991 auf dem Amiga. Damals wechselten sich Zug- und Kampfphase ab: Im Splitscreen gab der eine Spieler seine Bewegungs-, der andere seine Angriffsbefehle, dann wurden die Anweisungen ausgeführt. Zwei Missions-Disketten folgten, von denen die zweite (Moon of Chromos) ein völlig eigenständiges Spiel darstellte.



Historyline (1992) verlagerte das Spielprinzip auf den PC und in den Ersten Weltkrieg. Ab und zu wurden neue Einheiten eingeführt, vor allem neue Panzer und Flugzeuge.



In **Battle Isle 2** (1993) konnte man seine Einheiten erstmals in der gleichen Runde ziehen und angreifen lassen sowie Brücken, Straßen und Schienen bauen. Kämpfe wurden in sehr guten, berechneten 3D-Sequenzen mit Polygongrafik gezeigt. Eine Missions-CD (Das Erbe des Titan) folgte.



Bei **Battle Isle 3** (1995) war Blue Byte so in die neuen Windows von Windows 95 vernarrt, dass man vor lauter Fenstern die Übersicht verlor. Dazu gab's die peinlichsten Videos der Strategiegeschichte (»Faktum!«).



Das 3D-Taktikspiel **Incubation** (1997) trägt den Untertitel »Battle Isle Phase 4« nur aus Marketinggründen. Trotzdem ein tolles Spiel mit taktischem Tiefgang, Gänsehaut-Atmosphäre und GameStar-gekrönter Prachtgrafik. 1998 erschien ein Mission-Pack.



Mit einem Tastendruck startet er die Zeitbeschleunigung, und die Sonne geht über dem Schlachtfeld unter. »Im Dunkeln ist's genau andersrum: Der Infanterist kommt nahe genug an den

Ebbe und Flut

Die 3D-Engine wurde von der tschechischen Firma Cauldron entwickelt. Und deren Programmierer haben einiges auf dem Kasten: Bei

Geschützturm errichten wollen, müssen Sie das Gelände erst per Raupe planen. In einer Mission sprengt sich der Computergegner plötzlich durch die Felswand einer Schlucht

den wie bei **Incubation** direkt in der Spielgrafik statt – bei **Battle Isle 2** und **3** wurde noch in eine eigene 3D-Sequenz umgeschaltet. Momentan arbeitet Cauldron weiter an der Pyrotechnik; mit Partikeleffekten und Environmental Bitmapping wollen die Tschechen ein farbenfrohes Spektakel liefern. Wenn man sich die jetzt schon eindrucksvolle 3D-Engine anschaut, dürfte ihnen das auch gelingen.

Boxenstopp

Weil jede Einheit nur begrenzte Munitionsvorräte mitführen kann, endet wildes Drauflosballern schnell im Fiasko: Der mächtigste Panzer verliert ohne Munition gegen jeden Dosenöffner. Und ohne Energie ist's auch mit dem Vormarsch Essig. Versorgungsfahrzeuge liefern zwar Sprit oder Munition und reparieren angeschlagene Einheiten, sind aber nicht sonderlich schussfest. Gute Generäle errichten deshalb Energiestationen in Frontnähe, die allerdings nicht zu weit auseinanderstehen dürfen. Denn lediglich die erste wird von der Heimatinsel versorgt; jede weitere kann die Energie nur über eine gewisse Distanz weiterleiten.

Die KI des Computergegners soll Schwächen in den Nachschublinien erkennen und ihn dort gezielt angreifen lassen: Wenn Sie Ihre Relaisstationen unbewacht lassen, bleibt Ihre Armee ruckzuck wehrlos stecken. **MD**

Ionstar-Geschütztürme können zwar weit feuern, haben aber keine Chance gegen Angreifer aus kurzer Distanz.



Panzer ran, ohne gesehen zu werden. Wenn's jetzt rummst, ist der Panzer weg!«

Neben der geringeren Sichtweite haben die Kettenfahrzeuge nämlich noch einen Nachteil: Sie machen Krach. Jeder Truppentyp hat einen Lärmwert; je höher der ist, desto früher wird die Einheit »gesehen« – die tagsüber schwachen Infanteristen werden nachts zur tödlichen Gefahr.

Sturm schwanken Bäume, Windräder rotieren schneller und liefern mehr Energie. Die Spiegelflächen der Solarkraftwerke drehen sich mit der Sonne. Bei Flut steigt der Meeresspiegel, überspült die Sandstrände und füttert Gezeitenkraftwerke.

Die komplette 3D-Landschaft ist deformierbar. Explosionen hinterlassen Krater – wenn Sie dort einen

und jagt seine Armee in Ihre sicher geglaubte Flanke.

Jeder Meter zählt

Die alten Hexfelder sind out. Wenn Sie nun eine Einheit auswählen, wird ein Quadratmeter-Netz um sie herum eingeblendet, das die Bewegungsreichweite markiert. Grüne und rote Einfärbungen zeigen dabei im voraus, ob die Einheit nach dem Zug noch feuern kann; Ziele in Schussweite werden ebenfalls hervorgehoben. Die Schusswechsel fin-



Ohne Energie und **Aldinium-Erz** geht gar nichts. Letzteres wird in Bergwerken abgebaut, deren Effektivität Sie durch Forschung steigern.

Battle Isle 4: Andosia-Konflikt

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Blue Byte
Termin: 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Darauf habe ich jahrelang gewartet – eine der besten Strategieserien wird endlich fortgesetzt. Zum Glück reitet Blue Byte nicht auf der Echtzeitwelle mit. Battle Isle 4 hat das Zeug, die Rundenstrategie wieder ganz nach vorne zu bringen. Grafisch spielt es bereits in der ersten Liga mit; die Engine braucht sich hinter der US-Konkurrenz nicht zu verstecken.«