

Mit traditionellen Hexfeld-Schlachten möchte ein Bremer Entwickler Spielspaß ohne Echtzeit-Hektik liefern. Könnte klappen – sobald sich ein Publisher findet.

# Battle Worlds Kronos



Schöne Missionsidee: Unsere Truppe kämpft sich zu einem abgestürzten **Raumfrachter** (links oben) durch.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4535  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: G149

Chromos! Kronos! Sogar die Planeten tragen ähnliche Namen! Wer gerne Panzer über sechseckige Felder schiebt, wird jetzt bereits einen wissenden Nostalgieseufzer ausstoßen. Für alle anderen hier die kurze Erklärung: Chromos hieß der umkämpfte Himmelskörper im Rundentaktik-Klassiker **Battle Isle**. Den strickte das Düsseldorfer Studio Blue Byte 1990 nach dem Muster des japanischen Titels **Nectaris** von 1986. Nun dient auch **Battle Isle** selbst als Vorbild, und zwar für **Battle Worlds: Kronos**. Denn mit seinem Netzwerk imitiert der Bremer Entwickler King Art nicht nur den Weltnamen, sondern auch das Spielprin-

zip: Rundenweise bewegen Sie Einheiten wie Soldaten, Panzer sowie Schiffe über in Hexfelder aufgeteilte 2D-Schlachtfelder. Dürfen sich die Fans also endlich wieder auf einen Rundentaktik-Titel mit klassischen Tugenden freuen? Vielleicht – noch suchen die Designer nach einem Publisher. Wir haben **Battle Worlds: Kronos** trotzdem schon gespielt. Und dabei durchaus auch einige Nostalgieseufzer ausgestoßen.

## Völker im Zank

Betrachten Sie bitte die Bilder auf diesen Seiten und beurteilen Sie die nicht zoom- oder drehbare 2D-Grafik von **Battle Worlds: Kronos**. Die detailarmen Karten, die

krümeligen Truppen, die dünnen Effekte. Wir gestatten Ihnen drei Sekunden lang, dies unschön zu finden. Drei. Zwei. Eins. Aus! Vergessen Sie jetzt die optische Magerkost, sie verringert die Faszination von **Battle Worlds** nicht im Geringsten. Schließlich soll ein Taktikspiel nicht das Auge, sondern den Verstand reizen. Und dazu wird es reichlich Gelegenheit bieten: Drei Feldzüge mit rund 30 Missionen sind geplant, außerdem gibt's Mehrspieler-Schlachten für bis zu vier Generäle via Netzwerk, Internet, E-Mail oder Hotseat. Frische Karten wollen die Entwickler regelmäßig nachliefern.

In den Kampagnen ringen vier Parteien um Kronos: die blasierblaublütigen Telit, der technologieverliebte Yerla-Konzern, der Glaubensorden der Lumati und die »Residents« genannten Ureinwohner. Jede Fraktion nutzt dieselben Standard-Truppen, darunter Infanterieroboter, Raketen-Buggys, Artilleriekanonen, Panzer, Kampfflieger und U-Boote. Außerdem fährt jede Partei individuelle Spezialeinheiten auf, die Verla etwa den Hacker. Dieser Spinnenroboter kann sich unsichtbar machen und arglose Passanten anspringen. Mechanische Gegner programmiert er dabei kurzerhand um und »überredet« sie so zum Seitenwechsel.

## Buggy in der Zange

Auch die regulären Truppentypen haben taktisch wichtige Talente,

die wir in unseren Probepartien ausführlich einsetzen. Zum Beispiel dürfen wir nur mit Infanterie Wälder durchqueren. Einmal umschleichen wir so ungesehen die gegnerischen Linien und erobern unbewachte Feinddepots, die zusätzliche Einheiten ausspucken. Mit diesen Verstärkungen sowie unserer Hauptarmee nehmen wir dann unsere Rivalen in die Zange. Apropos Zange: Wenn wir mehrere Einheiten um einen Feind herum gruppieren, richten wir mehr Schaden an. Deshalb umzingeln wir Infanteristen mit Jeeps und beschießen sie aus der Distanz mit Raketen-Buggys. Die richtige Zugreihenfolge ist also wichtig: erst einkreisen, dann angreifen.

Doch wie funktioniert das? Pro Runde steht jeder Einheit eine bestimmte Anzahl vorgegebener Aktionen zur Verfügung. Ein Panzer etwa darf einmal fahren und einmal feuern, die Abfolge bestimmen wir. Bei einigen Truppen wie den Raketen-Buggys entscheiden wir hingegen selbst, ob wir zweimal vorrücken oder zweimal schießen. Artilleriegeschütze wiederum müssen wir im Boden verankern, bevor sie angreifen können. Überdies dürfen viele Fernwaffen keine Ziele anpeilen, die zu dicht an ihnen dran sind. Mit schnellen Nahkampf-Truppen wie den Explorer-Trikes schalten wir sie daher ohne Gegenwehr aus.

Alle motorisierten Einheiten schlucken Treibstoff, besonders starke Waffen wie die Artillerie verbrauchen zudem Munition. Beides füllen wir mit LKWs nach. Letztere müssen wir jedoch eigenhändig in Depots mit Nachschub beladen – umständlich. Gleiches gilt für Reparatur-Vehikel, in die wir Rohmaterial schaufeln. In eroberten Fabriken können wir damit auch neue Einheiten kaufen, oft reichen die Ressourcen allerdings nur für wenige Zusatztrupps. Jede Einheit sammelt Kampferfahrung und steigt in zwei Stufen auf; bei der ersten entscheiden wir uns für ei-



In manchen Missionen wechseln die **Jahreszeiten**. Hier frieren von links nach rechts die Seen zu, Bodentruppen können die Eisflächen überqueren.

## Wichtige Truppentypen



In der Mehrspieler-Schneelandschaft bekriegen sich Tellit (rot) und Yerla (grün). In der linken Mitte und rechts oben stehen Hauptquartiere – wer das feindliche erobert, gewinnt.



**1 Infanterie-Bot**  
Die Roboter sind schwach, können aber Wälder durchqueren und Gebäude erobern.



**2 F.R.P.**  
Das Reparatur-Vehikel flickt Einheiten, muss aber an Depots Materialnachschub tanken.



**3 Hydra**  
Der Raketenpanzer hat eine geringere Reichweite als die Artillerie, ist aber flexibler.



**4 Explorier**  
Das schnelle Dreirad deckt dank seiner hohen Sichtweite Ziele für die Artillerie auf.



**5 Bandit**  
Der wendige Raketen-Buggy teilt ordentlich aus, ist jedoch arg dünn gepanzert.



**11 Hunter**  
Gegen Panzer hat der Geländewagen keine Chance, Soldaten erledigt er aber locker.



**10 Priest**  
Die Artillerie mit enormer Reichweite muss vor dem Feuern verankert werden.



**9 Hurrican**  
Der Flakpanzer durchlöchert automatisch feindliche Flieger in seiner Umgebung.



**8 Spy Eye**  
Mit der Aufklärungsdrohne enthüllen wir in großem Umkreis den Kriegsnebel.



**7 Cerberus**  
Der leichte Panzer nimmt keinen zusätzlichen Schaden, wenn er eingekreist wird.



**6 Conдор**  
Der flinke Flieger erledigt Bodentruppen locker, muss sich aber vor der Flak hüten.

nen von zwei Upgrade-Pfaden. Bei Panzern etwa erhöhen wir so zunächst die Feuerkraft und spendieren ihnen dann die Fähigkeit, Wracks zu überrollen. Alternativ stärken wir ihren Stahlmantel und ermöglichen ihnen im nächsten Schritt, mehrmals pro Runde auf Angreifer zurückzufeuern.

### Heer auf der Flucht

Der taktische Anspruch von **Battle Worlds: Kronos** geht folglich in



In Fabriken dürfen wir manchmal Einheiten rekrutieren.

Ordnung, zumal es stets auf das richtige Zusammenspiel der Truppentypen ankommt: Panzer ziehen an vorderster Front das Feuer auf sich, damit Raketenwerfer in der nächsten Runde zurückschlagen können. Aufklärer entdecken Ziele für die Artillerie, Jeeps fangen Soldaten ab und helfen den Panzern, Gegner zu umzingeln.

Auch das Missionsdesign kann sich sehen lassen. Ein Beispiel: Unser Tellit-Heer soll vier Lastwagen eskortieren. Das Problem: Eine übermächtige Yerla-Armee rückt aus dem Süden an, wir müssen nach Norden fliehen. Verzweifelt kämpfen wir uns über Brücken und stürmen Vorposten. Dabei verlieren wir zwar immer mehr Einheiten, doch mit unseren letzten Truppen samt Lastwagen erreichen wir die rettenden Häfen. Dort gibt's Verstärkung, mit der wir dann unsere Verfolger vom Schlachtfeld putzen – klasse!

Schade nur, dass die an sich ordentlichen KI-Gegner manchmal nicht konsequent genug vorrücken oder Artilleriebeschuss ignorieren. Außerdem fehlt viel Feinschliff, etwa bei der Bedienung. Unter anderem vermissen wir eine Undo-Funktion, mit der wir zumindest Züge ohne Feindkontakt zurücknehmen können.

Doch sei's drum, dank der fordernden Gefechte und der taktisch wichtigen Aktionsfolge (einkreisen, angreifen) erinnert **Battle Worlds: Kronos** an hervorragende Hexfeld-Klassiker wie **Battle Isle**. Aber das ist auch keine Überraschung – haben Sie mal die Namen der umkämpften Planeten verglichen? **GR**

### Battle Worlds: Kronos

► Angespielt ► Genre Rundentaktik ► Termin 2. Quartal 2008  
► Hersteller King Art ► Status zu 70% fertig

**Michael Graf:** Battle Worlds: Kronos beweist einmal mehr, dass Grafik mitnichten alles ist. Denn in seiner Pixelschale steckt ein fesselnder Rundenstrategieker, der alte Hexfeld-Hasen wie mich durchaus begeistert. Klar, noch hat das Spiel Ecken und Kanten, die King Art abfeilen muss. Hergehört, Publisher: Helft den Jungs, ihren Rundenkrieg fertig zu entwickeln! Ich werd's euch danken.



micha@gamstar.de

**Potenzial Gut**