

Hall of Fame

Battle Isle 2

Nicht das große Amerika, sondern das kleine Mülheim an der Ruhr beschert der Spielerschaft anno 1994 einen Meilenstein der Rudentaktik. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Rundenstrategie und Haushalt, das kriege ich nicht unter einen Hut. Als 1991 das allererste **Civilization** erscheint, bin ich dermaßen gefeselt, dass mich nur mein Sturm klingelnder Münsteraner Vermieter davon losreißen kann. »Ob ich gerade den Boden wische«, fragt er freundlich. »Warum?«, antworte ich vorsichtig. »Weil bei mir Wasser durch die Decke läuft!« – »Oh, ja, mir ist der Eimer umgefallen«, murmele ich hastig, haue die Tür zu und drehe den Wasserhahn der Küchenspüle zu. Ich wollte doch nur noch schnell Rom erobern und danach gleich spülen. Das muss zehn Minuten her sein, seitdem lief die Spüle munter über. Ich wische auf und spiele weiter. Meine Mitbewohner machen sich Sorgen. Nicht nur, weil ich freiwillig die Küche wische.

Drei paar Jahre später, Anfang 1994, erscheint **Battle Isle 2**. Diesmal bin ich gewappnet. Unsere WG hat eine Spülmaschine! Deshalb ist es auch kein Vermieter, der mich aus dem Rundenstrategie-Traum reißt. Sondern dichter Nebel, der unter meiner Studentenbudentür hindurch Richtung 386er quillt, vor dem ich gerade verzweifelt

mit Exterminator-Jagdbombern ein Zenith-Schlachtschiff beharke. Ich habe tatsächlich eine Steinofen-Pizza in Steinkohle verwandelt. Ausgerechnet ich, der Steinofen-Pizza-Vernichter Nummer eins! Meine hustenden Mitbewohner machen sich Sorgen. Nicht nur, weil ich freiwillig den Backofen putze.

Warum ich mein Zweit-Lieblingsgericht (nach Currywurst) sterben lasse für ein Rundenstrategie-Spiel, das weder von Sid Meier noch von SSI (**Panzer General** & Co.) kommt, sondern von Blue Byte, diesen Schwiegermutter-Typen und **Siedler**-Scheuchern aus Mülheim an der Ruhr? Weil **Battle Isle 2** meinen bisherigen Liebling, den Serien-Ableger **History Line**, noch dicke übertrumpft. Das beginnt schon beim aufklappenden Interface mit seinem charakteristischen Klackern (zu bestaunen am Anfang unseres DVD-Videos) und damit, dass das Spiel direkt den letzten Speicherstand anwirft. Bis heute liebe ich die großen Buttons, die einprägsamen Interface-Sounds. Vom eigentlichen Spiel natürlich ganz zu schweigen.

Zwei Parteien und 55 Einheitentypen kloppen sich auf dem Planeten Chromos um die Vorherrschaft. So lässt sich die wirre Hintergrundgeschichte zusammenfassen. Obwohl ich **Battle Isle 2** seit dem 94er Pizzadaster mehrfach durchgespielt habe, weiß ich bis

Deswegen legendär

- ✦ Kämpfe mit Polygon-Grafik
- ✦ 55 Boden-, Luft- und Marineeinheiten
- ✦ Rotierende Renderbilder
- ✦ fiese Wetterwechsel
- ✦ cooles Interface

heute nicht, wer da eigentlich warum genau gegen wen kämpft. Weil's egal ist. Wichtig ist hingegen, die 55 Truppentypen genau zu kennen. Zu wissen, dass der schnelle Kampfbuggy aus zwei Hexfeldern Distanz Raketen abfeuern und wieder verduften kann. Dass das imposante Eisenbahngeschütz Excalibur satte sieben Felder weit ballert, im Nahkampf immerhin noch ein MG parat hat, aber auf zwei und drei Felder Entfernung so gefährlich ist wie ein überdimensionaler Strohalm. Dass es nach dem Zug eine Runde Zwangs-Feuerpause einlegt und nur drei Geschosse mitführen kann? All das kann man nicht nur wissen – man muss es wissen, um hier zu überleben!

Trotz der futuristisch angehauchten Einheiten kann ich mit allen sofort etwas anfangen. Ein Schwerer Panzer ist halt ein Schwerer Panzer – egal, ob Zweiter Weltkrieg oder ferner Planet. Die Regeln sind klar, ich muss



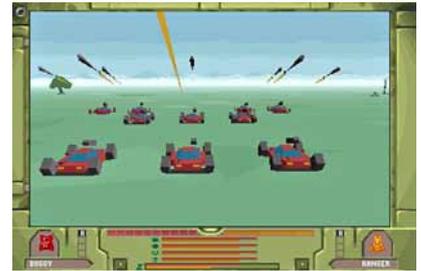
Wahnsinn: Einheiteninfos wie hier zum **Ranger** glänzen mit flott rotierenden Renderbildchen! 1994 war das extrem beeindruckend.



Wetterberichte, besondere Ereignisse oder Drohnachrichten kommen per **Textfenster**, die Pixelsprecher sind ein bisschen anmiert.

Boden, Wasser, Luft

Die Gefechte in »rasanter Vektorgrafik« (Packungstext) sind 1994 atemberaubend. Und noch heute superspannend.



Die Armee: **Buggys** können weit ziehen, aus der Distanz feuern und wieder türmen.



Die Flotte: **Patrix-Patrouillenboote** beharken einen Hydra-Zerstörer im Nahkampf.



Die Luftwaffe: Tag der Abrechnung! Sieben **Dragon-Kampfhubschrauber** vernichten eine Medusa-Luftabwehr-Batterie.

zelne Panzer und Flieger in winzige Polygone, Schiffe saufen rauschend ab. Es kommt noch besser: Einheitenbildschirme zeigen sogar rotierende Render-Truppen. Allerdings nur, wenn man die CD-Version hat, per Diskette gibt's nur Standbilder. Das adelt **Battle Isle 2** zum auch jetzt noch nett anzuschauenden (und -hörenden!) Knobelbrocken und damit bis heute zu einem meiner Lieblinge. Dem verzeihe ich sogar den Mord an meiner Pizza. Martin Deppe / GR

Battle Isle 2 Rundenstrategie

PUBLISHER
ENTWICKLER
QUELLE

Blue Byte
Blue Byte
Die komplette Serie plus History Line und Incubation gibt's unter anderem als Platinum-Version zum Download, zum Beispiel bei Goodoldgames.com
SPRACHE Deutsch, Englisch
HARDWARE 386er mit 4 MB RAM
SO LÄUFT'S Mit DOS Box läuft Battle Isle 2 auch unter Windows 7, wenn auch mit etwas Konfigurationsaufwand.



Fazit Auch heute noch hochspannende Hexfeld-Gefechte.

Bis zu **400 Einheiten** passen auf eine Karte – hier sehen Sie nur einen kleinen Ausschnitt einer Mission.



keine Handbücher oder Zahlentabellen wälzen: Innerhalb einer Runde darf ich meine Einheiten ziehen und angreifen lassen, reparieren, aufmunitionieren, auftanken, in Fabriken, Häfen und Flughäfen Nachschub ausheben. Wenn ich meinen Zug beende, ist der Gegner dran. Das klingt einfach, ich muss aber schon genau tüfteln, wer wann was tut, denn wenn ich einen Trupp ziehe und den nächsten anwähle, darf ich mit dem ersten nichts mehr machen. Und weil auch eine Undo-Funktion fehlt, wird **Battle Isle 2** trotz eigentlich simpler, nachvollziehbarer Regeln schon in der ersten Mission zum kopfzerbrecherischen Knobelspiel.

Meine Mitbewohner machen sich Sorgen

Auch die Einsatzziele sind meistens einfach gestrickt: Mit Infanterie oder dem flotten Spähfahrzeug Ranger soll ich das feindliche Hauptquartier (und oft bestimmte Fabriken) erobern, oder mein Heer soll alle Gegner plätten. Nur selten gibt's abweichende Ziele, in einer Mission etwa gebe ich dem verbündeten KI-Tarnfahrzeug »Eloka« Geleitschutz. Dummerweise ist das Teil nicht ganz unsichtbar – wenn der Gegner auf ein benachbartes Feld zieht, ist die Tarnung enttarnt und Eloka akut gefährdet.

In Panik muss ich trotzdem nicht ausbrechen, denn die KI ist so dösig wie die Hintergrundstory. Zum Beispiel zieht der Computerspieler seine Versorgungseinheiten (füllen Munition und Sprit nach) immer (!) am Schluss, sodass leergeschossene Kampfeinheiten die ganze Runde über nicht angreifen können. Fernkämpfer setzt er gerne mal auf Tuchfühlung ein, er zieht den oben erwähnten Buggy nach dem Angriff nicht mehr in Sicherheit, und ich kann wunderbar Infanterie als Köder vorschicken – der Computer hat dermaßen Angst vor ihrer Eroberungsfähigkeit, dass er meine anderen, viel gefährlicheren Einheiten ignoriert und stattdessen die armen Stoppelhopper per-

foriert. Allerdings ist mein KI-Verbündeter genauso trottelig, sodass ich eben doch öfter mal in Panik ausbreche. Zum Beispiel, wenn er sein Eloka zielsicher neben einem feindlichen Nashorn-Sturmpanzer parkt.

Trotzdem stört mich das alles nicht. Weil ich gegen eine Übermacht antrete, sodass keine Mission zum Durchmarsch schrumpft. Weil die Karten teils riesig sind, mit bis zu 400 Einheiten gleichzeitig. Weil meine Truppen Erfahrung und damit Kampfkraft gewinnen und ich bibbere, wenn mein wertvoller Veteranen-Panzer sich zu weit vorwagt und aus dem Kriegsnebel heraus unter Artilleriefeuer gerät. Aus dem ich ihn anschließend mit den vereinten Kräften eines Uhu-Aufklärungsfliegers, dreier Dragon-Hubschrauber, einer Mine und eines Ionstar-Geschützturms rauspauke. Wobei ein Helikopter sein Leben lässt – aber egal, er war ja noch jungfräulich, ergo unerfahren.

Gerade der Kriegsnebel macht **Battle Isle 2** so spannend. Ich muss Aufklärungsflieger und Radarfahrzeuge vorschicken (beide unbewaffnet!), und bei Regen oder Schneefall gucken selbst die nicht besonders weit. Wenn's richtig frostet, kann sich sogar das Schlachtfeld verändern: Flüsse und kleine Seen frieren zu, leichte Bodeneinheiten können darübersausen und Überraschungsangriffe starten. Also achte ich peinlichst genau auf die Wettermeldungen (die werden wie andere Ereignisse mit tonlosen, semi-animierten Pixelsprechern inszeniert), denn wenn die Sonne wieder durchbricht, brechen auch die vorwitzigen Eisläufer durch. Und sind folglich kampfflos futsch.

Apropos Kampf: Die Packung bejubelt die Gefechte seinerzeit als »überwältigende Angriffsmodus-Realisation in rasend schneller Vektorgrafik«. Mit Recht, denn 1994 können sich die Kämpfe echt sehen lassen, zumal sie den Kampfausgang korrekt darstellen – anders als etwa das Ende des gleichen Jahres erscheinende **Panzer General**, das in seinen kleinen Kampfanimationen Verluste nur als Zahl anzeigt. Bei **Battle Isle 2** zerplatzen ein-