



Battle Worlds Kronos

Ohne Publisher, aber mit über 7.500 Geldgebern stapft der Bremer Entwickler King Art in die sechseckigen Fußstapfen von Battle Isle. Von Martin Deppe

Stärken

- + Rundentaktik ohne Schnickschnack
- + Bodentruppen, Schiffe, Flieger
- + taktischer Tiefgang

Schwächen

- kein Straßen- oder Schienenbau

Angespielt

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **King Art** Entwickler: **King Art (The Book of Unwritten Tales, GS 06/09: 85 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8263 Auf DVD: Preview-Video

Für die Strategen unter Euch könnte mit der Veröffentlichung von **Battle Worlds** Weihnachten und Ostern zusammenfallen. Zyniker könnten zwar mäkeln, daß das Grundprinzip kräftig bei der Taktikperle **Battle Isle 2** abgekupfert wurde, aber das Programmiererteam aus dem Hause King Art hat dem Spiel so viele eigenständige Features verpasst, daß der Plagiatsvorwurf im Keim erwürgt wird.

el Hengst. 22 Jahre später stehen wir kurz vor der Veröffentlichung von **Battle Worlds: Kronos**, das sich bei **Battle Isle** bedient, das sich wiederum bei **Nectaris** bediente. Und das ist auch verflixt gut so: Vor allem **Battle Isle 2** gilt bis heute als eines der besten

Rundenstrategiespiele überhaupt. Trotzdem winkten zahlreiche Publisher jahrelang ab, ein Remake zu finanzieren: Das Genre war quasi tot, das große Geld längst woanders zu verdienen. Doch wer braucht schon einen Publisher, wenn's Kickstarter gibt? Im

Spielt sich offensiver als Battle Isle 2

Diese Sätze sind 22 Jahre alt – wir haben nur die Wörter »Battle Worlds«, »Battle Isle 2« und »King Art« ausgetauscht. Was da ursprünglich stand? »Battle Isle«, »Nectaris« und »Blue Byte«. Denn die beiden Sätze stammen aus dem Test von **Battle Isle** in der PowerPlay 10/91, sie standen im Meinungskasten des späteren Chefredakteurs Micha-



Unsere Screenshot-Montage zeigt den Übergang von **Battle Isle 2** (oben) zu **Battle Worlds: Kronos** (unten).

Straßen durften wir in **Battle Isle 2** selber bauen. In **Battle Worlds** geht das nicht.

Fabriken gibt's in den Ausführungen leicht und schwer – dicke Einheiten brauchen mehrere Runden Produktionszeit.

Zerstörer können auch Bodenziele bekämpfen.

Die **Medusa** gehört zu der Hand voll Spezialeinheiten, die es nur für eine der drei Kriegsparteien gibt. Sie hat drei statt nur zwei Aktionen pro Runde; ihr EMP-Strahl legt das Opfer für eine Runde komplett lahm.

Robot-Infanterie ist im direkten Kampf schlapp, kann aber Minen legen und vor allem Gebäude erobern.

Helikopter sind ideal gegen andere Flieger sowie Schiffe.

März 2013 ließ der Entwickler King Arts dort den virtuellen Klingelbeutel kreisen. Ihr Ziel: 120.000 Dollar. Ihr Ergebnis: 260.235 Dollar, also mal eben das Doppelte. Weil das Bremer Studio zwar einen exzellenten Ruf als Adventure-Schmiede genießt, aber noch kein Rundenstrategie-Spiel veröffentlicht hat, stellt sich natürlich eine wichtige Frage: Können die das überhaupt? Wir sind zuversichtlich: **Battle Worlds** war ursprünglich ein Hobby-Projekt, an dem die Entwickler seit Mitte des letzten Jahrzehnts mit sichtbarem Herzblut werkten, neben ihren »richtigen« Spielen. Schon 2008 gefiel uns **Battle Worlds** dermaßen gut, dass wir ihm eine große Preview widmeten.

Seitdem arbeiten King Arts mit Hochdruck an ihrem ehemaligen Hobbyprojekt. Wir haben eine aktuelle Version von **Battle Worlds** gespielt, die bereits einige Karten und fast alle Einheiten enthielt. Wir konnten Truppen bewegen und im Multiplayermodus gegeneinander kämpfen – »nur« die KI war noch nicht eingebaut, deren Können natürlich extrem spielspaßentscheidend sein wird. Klar, die KI des großen Vorbilds **Battle Isle 2** war auch kein Schlaubi-Schlumpf, denn der Computergegner zog nicht gerade mit Cleverness, sondern mit zahlenmäßiger Überlegenheit in die Schlachten. Die waren trotzdem fordernd, weil sich die verschiedenen Einheiten perfekt ergänzten – was in

Battle Worlds auch funktionieren sollte. Denn hier prallen erneut Bodentruppen auf Schiffe und Flieger, Artillerie auf Infanterie, Zerstörer auf U-Boote, Flakpanzer auf Kampfhubschrauber. Wo in Echtzeit-Strategiespielen blitzschnelle Reaktion und sekundengenaues Produzieren und Upgraden der Schlüssel zum Erfolg sind, spielt sich **Battle Worlds** wie ein Puzzle. Nur ein paar Grundregeln lassen unsere Köpfe rauchen. Erste Regel: Jede Einheit hat grundsätzlich zwei Möglichkeiten pro Zug, nämlich Bewegen und Angreifen, die Reihenfolge ist egal. Manche Einheiten, etwa der Infanterie-Bot, können einmal ziehen und anschließend zwischen Angriff und einer zweiten Bewe-

In der Klemme

Durch den geschickten Einsatz der verschiedenen Truppentypen lassen sich auch dicke Einheiten knacken. Und zwar so.

Schritt 1:



Wir haben einen feindlichen **blauen Panzer** erspäht. Das Ding ist sowas von fällig.

Schritt 2:



Wir ziehen zwei **leichte Einheiten** neben ihn, greifen damit aber noch nicht an.

Schritt 3:



Unserer **Raketenwerfer** richtet mehr Schaden an, weil der Panzer eingeklemmt ist.

Schritt 4:



Mit dem Cerberus-Panzer gehen wir in den **Nahkampf** – der kann den Gegenangriff ab.

Schritt 5:



Der **Infanterie-Roboter** richtet zwar nur einen Punkt Schaden an – das reicht aber.

gung entscheiden. Die Bandit-Buggys zum Beispiel dürfen zweimal zwischen Angriff und Bewegung wählen. Geschütz- und Flaktürme können zweimal feuern und sich, logisch, null Mal bewegen. Verwirrend? Nein, denn unter den Einheiten schweben drei klar strukturierte Symbole – ein Pfeil für Bewegung, ein Fadenkreuz für Angriff sowie ein Stern für die freie Wahl. Wir müssen auch nicht alle Befehle einer Einheit auf einmal verbraten, ein Wechsel zu einer an-



deren ist erlaubt. Zweite Grundregel: Einheiten direkt neben einem Gegner haben eine schwächere Verteidigung, auch gegen Fernkämpfer. Dritte Regel: Jede angegriffene Einheit wehrt sich grundsätzlich einmal gegen eine Attacke – sofern der Angreifer in eigener Waffenreichweite ist. Vierte Regel:

Angeschlagene Truppen teilen weniger Schaden aus – wer zum Beispiel drei seiner zehn Hitpoints verloren hat, greift selber nur noch mit 70 Prozent

seiner ursprünglichen Kampfkraft an. Diese Regel forciert eine offensivere Spielweise als zu **Battle Isle 2**-Zeiten, denn wer zuerst angreift, ist stark im Vorteil. Wie sich die anderen leicht nachvollziehbaren Regeln auf die Spielweise auswirken, wird uns nach ein paar Runden klar: Wir ziehen Nahkämpfer direkt neben potenzielle Opfer, schlagen aber noch nicht zu, sondern halten erst mit Artillerie darauf, gehen dann mit einer defensivstarken Einheit in den Nahkampf über (denn die kriegt ja den Gegenangriff ab). Erst am Schluss greifen wir mit den Nahkämpfern vom Beginn des Zuges an (die keinen Gegenangriff mehr zu befürchten haben). Falls das überhaupt noch nötig ist, denn selbst schwere Panzer überstehen so einen koordinierten Angriff kaum.

So, und jetzt vergessen wir ganz schnell die oben beschriebenen Regeln. Es gibt nämlich Ausnahmen. Weil Einheiten Erfahrungspunkte sammeln und im Level aufsteigen, dürfen wir ihnen bei jedem Anstieg einen von zwei Boni verpassen. Dann verteidigt sich eine Einheit beispielsweise nicht nur einmal gegen einen Angriff, sondern unendlich oft. Oder sie schlägt schon zurück, bevor der Angreifer überhaupt feuert. Weil wir zumindest einen Teil der Armee mit in die nächste Solo-Mission nehmen dürfen, bauen wir uns so mit der Zeit eine spezialisierte Horde an Truppen auf – super!

Allerdings hat der Gegner in seiner Runde die gleichen Möglichkeiten. Wenn unsere Artillerie beim Beharken einer eingeklemmten Feindeinheit beispielsweise mal wieder zu vorwichtig war, zieht der Feind seine Nahkämpfer an sie heran, um ohne Gegenwehr

zuzuschlagen – ruckzuck zerbröseln unsere schöne Formation, das Blatt wendet sich. Schon nach ein paar Runden haben wir die Regeln und ihre Auswirkungen verinnerlicht. Aber die Multiplayerschlachten sind nur eine Seite der Medaille: Entscheidend für den Gesamterfolg des Spiels wird sein,

wie sich die KI in der so wichtigen Solokampagne schlägt, und wie gut sie die besagten Regeln umsetzt. In **Battle Isle 2** war der Computergegner schon zu doof, seine flinken,

aber dünnhäutigen Buggys nach ihrem Raketenwerfer-Angriff wieder wegzuziehen; sie blieben einfach stur stehen und wurden leichte Beute für unsere eigenen Truppen.

Martin Deppe / JG

Entscheidend wird die KI



Das Warten hat sich gelohnt

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Seit 19 Jahren warte ich auf einen guten Nachfolger von Battle Isle 2. Seit NEUN-ZEHN! Ja, es gab Battle Isle 3 – aber das kam nie an Teil zwei heran. Faktum. Und über das nette, aber irgendwie abstruse Battle Isle: Der Andosia Konflikt verweigere ich die Aussage. In diesen 19 Jahren musste ich mich mit diversen Panzer Generals begnügen, mit Heroes of Might and Magic und King's Bounty. Sogar auf verschiedene Nintendo-Mäusekino-Handhelds bin ich ausgewichen, um wenigstens Advance Wars zu spielen. Doch Battle Worlds könnte jetzt das gute, alte Battle Isle 2 würdig modernisieren – wenn, ja wenn Missionsdesign und vor allem die KI funktionieren. Denn alles andere ist jetzt schon stimmig: Die sehr unterschiedlichen, klar unterscheidbaren Einheiten im Modellbau-Look möchte man am liebsten sofort über die Karten schieben. Das Kampfsystem hat einfache Regeln, ist durch die Fähigkeiten der Einheiten aber schön komplex. Und vor allem sind die Hexfeld-Schlachten übersichtlich: Ich kenne genug Publisher, die hier noch drehbare 3D-Karten und anderen optischen Firlefanz einbauen würden – auf Kosten der in diesem Genre so wichtigen Übersicht.

Potenzial: Sehr gut