

Battle Isle Threshold Run



Aus der Privatsammlung von **Bernhard Ewers**, Programmierer bei Battle Isle 1 und 2, stammt dieser historische Schnappschuss. Das Bürofoto zeigt Ewers (rechts) mit seinem Kollegen Ralf-Jürgen Kraft beim Entwicklungsalltag in den frühen 90er-Jahren (dicke Monitore, viel Papier).

Während mit **Battle Worlds: Kronos** ein Battle-Isle-Erbe heranreift, werkelt ein Blue-Byte-Veteran an einem eigenen Serien-Ableger. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Stratotainment** Entwickler: **Stratotainment (Battle Isle: Threshold Run ist das Erstlingswerk)**
Termin: **Ende 2013 (iOS), 2014 (PC)** Status: **zu 30 % fertig**

Eine Entscheidung aus den 90er-Jahren bereut der Blue-Byte-Mitgründer Thomas Hertzler heute noch: »Im Nachhinein hat es mich schon geärgert, dass wir nie ein Battle Isle im Zweiten Weltkrieg angesiedelt haben. Das wäre der richtige Schritt gewesen, um das Spielprinzip zu erneuern.« Und vor allem, um die Serie greifbarer zu machen. Denn obwohl **Battle Isle** mit Panzern, Kampfbuggys & Co. keine übermäßig abgedrehten Einheiten bot, basierte der Rundenstrategie-Klassiker auf einem schrägen Science-Fiction-Szenario: Die Drulls, die Einwohner des Planeten Chromos, verwenden das Spiel als Eignungstest, um den »Großen Strategen« zu finden. Der Mensch Walter Harris besteht das Casting und wird von der Erde entführt, um im Auftrag der Drulls den bösen Supercomputer TitanNet zu bekämpfen – na klar! Der Zweite Weltkrieg wäre weniger kreativ gewesen, wohl aber zugkräftiger. Dass sich Hertzler nicht getraut hat, lag an der heiklen Materie: Als deutscher Entwickler erntete man vor gut 20 Jahren schiefe Blicke, wenn man ein Weltkriegsspiel entwickelte. »Die Amerikaner hingegen produzierten solche Titel am Fließband«, verweist Hertzler auf den Ausstoß des US-Entwicklers SSI, der anno 1994

mit **Panzer General** Rundenstrategie-Maßstäbe setzte. Der Blue-Byte-Kompromiss von 1992 war **Historyline 1914-1918**, das die **Battle Isle**-Engine in den Ersten Weltkrieg verfrachtete. Doch der kam nicht so gut an wie erhofft; geplante Fortsetzungen zu historischen Konflikten wie dem Koreakrieg wurden auf Eis gelegt. Nun hat Hertzler endlich die Zeit, das Versäumte nachzuholen – mit **Battle Isle: Threshold Run**.

Ein neues **Battle Isle**? Alleine der Name lässt Strategiekennner in wohligen Erinnerungen versinken, schließlich steht er bis heute für Rundenstrategie par excellence. Vor allem **Battle Isle 2** fesselte mit seinen riesigen Karten voller Bodentruppen, Schiffe und Flugzeuge, die allesamt individuelle Stärken und Schwächen hatten. Etwa die Eisenbahn-Kanone »Exkalibur«, die acht Felder weit feuerte, auf zwei bis drei Felder aber absolut wehrlos war. Nur gegen benachbarte Einheiten konnte sie auch kämpfen – mit einem popeligen MG. Das erste **Battle Isle** bot weniger komplexe Einheiten und klares Schere-Stein-Papier, bescherte Blue Byte aber dennoch den ersten kommerziellen Erfolg – bevor das Studio 1993 mit **Die Siedler** endgültig in die deutsche Entwickler-Ruhmeshalle einging. Nicht schlecht für eine Firma, die Thomas Hertzler

und Lothar Schmitt 1988 mit 10.000 Mark Startkapital gegründet hatten – geliehen von Hertzlers Eltern. »Damals habe ich daheim unterm Dach gewohnt und entwickelt«, erinnert sich Hertzler: »Heute sitze ich in einer Garage.« Für den Blue-Byte-Veteran scheint sich wenig geändert zu haben, zumal er wieder an derselben Marke werkelt wie vor 20 Jahren: an **Battle Isle**. Doch die Vorzeichen sind andere.

Denn diesmal sollen nicht die Eltern investieren, sondern die alten Fans: Im August startet die Kickstarter-Kampagne für **Battle Isle: Threshold Run**, ein für iPhone und iPad geplantes Taktikspiel, das 2014 für PCs umgesetzt werden könnte. Hertzler hat sich ein neues Szenario ausgedacht, bei dem außerirdische Invasoren das Nachkriegs-Deutschland von 1946 heimsuchen. Die Alliierten gestatten den Deutschen die Selbstverteidigung mit herumstehendem Rest-Kriegsgerät. Das klingt wie eine konfuse Mischung aus Science Fiction und **Historyline**, doch laut Hertzler erlaubt das Szenario den Auftritt deutscher Weltkriegs-Truppen, ohne das Nazi-Regime zu verklären. Bei der Alien-Abwehr kommen auch damals fortschrittliche Waffen wie der Dickpanzer Tiger II oder der Ur-Düsenjäger Messerschmitt Me 262 zum Einsatz. Selbst experimentelle Einhei-

Die Battle Isle-Serie



Battle Isle (1991): Inspiriert vom japanischen Nectaris schuf Thomas Hertzler mit Battle Isle einen deutschen Amiga-Hit. Damit zwei Spieler simultan Befehle erteilen können, war der Bildschirm unterteilt.



Historyline 1914-1918 (1992): Am liebsten hätte Thomas Hertzler ein historisches Strategiespiel im 2. Weltkrieg angesiedelt, doch aus Sorge vor Kontroversen ging Blue Byte um einen Weltkrieg zurück.



Battle Isle 2 (1994): Modernisierte die Karten- und Kampfdarstellung (3D-Panzer statt Sprites). Über 50 Einheitentypen, riesige Karten, Kriegsnebel und Wetterwechsel bescherten Komplexität und Spannung.

ten rumpeln über die Schlachtfelder, etwa der Horten Ho 229, ein damals fast einsatzbereiter Nurflügel-Bomber. Auch die USA und ihre Verbündeten werden in die Invasion verwickelt, **Threshold Run** soll sich aber auf deutsche Einsatzgebiete von München bis Hamburg konzentrieren, selbst die Rettung Berlins könnte auf dem Einsatzplan stehen. »Die Sowjets ziehen sich zurück, so dass Teile ihrer Besatzungszone in den Kampagnenbereich fallen«, erklärt Hertzler.

Nicht nur bei der Story verabschiedet Hertzler sich von der Serientradition. Zwar ziehen und kämpfen Einheiten auch in **Threshold Run** im Rudentakt, doch die traditionellen Hexfelder haben ausgedient, die Truppen werden pixelgenau auf einer 3D-Karte bewegt. Das Spielgefühl soll zudem taktischer ausfallen, weg von den mit Einheiten-Hundertschaften übersäten Riesenkarten. Mit solchen Kursänderungen möchte Hertzler **Battle Isle** zugänglicher machen, riskiert aber gleichzeitig, die alten Fans zu vergraulen, denen die Riesenkarten von **Battle Isle 2** heilig sind. Dafür gibt es neue spielerische Feinheiten, bei der Schadensberechnung soll zum Beispiel der Schusswinkel berücksichtigt werden; so kann es einen Bonus geben, wenn eine Einheit von hinten getroffen wird. Bestimmte Geschosse beschädigen neben ihrem Ziel auch angrenzende Einheiten, die im Explosionsradius parken.

Dass Thomas Hertzler überhaupt wieder ein **Battle-Isle**-Spiel machen kann, verdankt er Ubisoft. Als die Franzosen 2001 Blue Byte kauften, übernahmen sie auch die Serienrechte, konzentrierten sich aber fortan auf die **Siedler**-Reihe. **Battle Isle** setzte derweil Staub an, 2009 ließ Ubisoft die Markenrechte verfallen. Die Gelegenheit für Hertzler, der nach einem Jahrzehnt Spieleindustriemaschine das Startup Stratotainment im texanischen Austin gründete und die verwaisete Marke wieder adoptierte. Der Kreis schließt sich für Thomas Hertzler und **Battle Isle**, auch wenn außer dem Musiker Chris Hülsbeck keine weiteren Veteranen an **Threshold Run** mitwirken. Die technische Umsetzung übernimmt das texanische Studio Thunderdog, Hertzler arbeitet mit dessen Creative Direktor Billy Garretsen zusam-

men: »Das Setting und ein großer Teil der Spielelemente sind auf meinem Mist gewachsen. Billy arbeitet auch am Design und steuert einiges bei. Die halbe Woche sitzen wir zusammen und feilen an Einheiten oder Spielkonzepten. Ich habe ihn auch ein, zwei mal enttäuschen müssen, da gingen mir einige Ideen zu weit. Die waren zwar an sich gut, aber entfernten sich zu stark von dem, wie sich ein Battle Isle anfühlt.«

Als wir Hertzler darauf hinweisen, dass ein guter Teil der alten Amiga-Fans heute wohl am PC spielt, räumt er ein: »Wir wollen den PC auf keinen Fall abschreiben. Nur müssen wir uns als kleiner unabhängiger Entwickler und Publisher zunächst mal auf eine Plattform konzentrieren, und das ist halt iOS.« Technisch wäre eine Windows-Umsetzung von **Threshold Run** kein großes Problem. Das Programm wird mit der 3D-Engine Unity entwickelt, die Konvertierungen leicht macht. Eine PC-Version Anfang 2014 wäre ein naheliegender nächster Schritt, eventuell als Download-Titel zum kleinen Preis. Noch ist aber nichts in trockenen Tüchern, so läuft das bei Rudentaktik-Entwicklern nun mal: alles Zug um Zug. Heinrich Lenhardt / GR



Kein Battle Isle

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

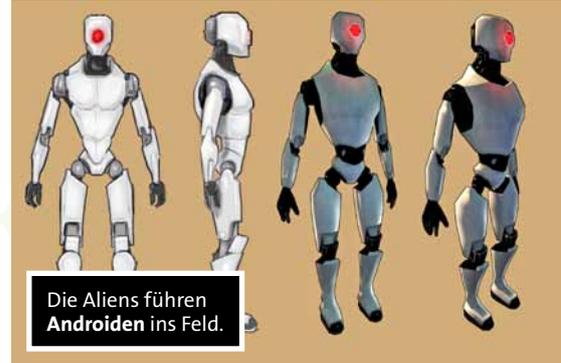
Eigentlich könnte es für altgediente »Große Strategen« keine bessere Nachricht geben: Ein neues Battle Isle von einem Blue-Byte-Urgestein? Immer her damit! Aber eben nur ... eigentlich. Denn was Thomas Hertzler & Co. planen, entfernt sich doch merklich von dem, was die Serie ausgezeichnet hat. Kleinere Karten? Keine Hexfelder mehr? Und erst mal nur für iOS? Ist das überhaupt noch Battle Isle? Auch das abstruse Szenario muss nicht jedem gefallen: Aliens gegen Tiger-Panzer klingt nach einem Spiel gewordenen B-Movie, der nicht zum cleveren Rudentaktik-Konzept passt. Ich möchte **Threshold Run** aber auch nicht vorverurteilen, es kann trotzdem ein forderndes Taktikspiel werden. Und ich drücke schon mal diverse Daumen für eine PC-Umsetzung.



Zwei deutsche Jagdtiger als Konzeptzeichnung.



Panzerparade: Ein Tiger II, ein Panther II und ein Kugelblitz-Flakpanzer (von links) als Rendermodelle.



Die Aliens führen Androiden ins Feld.



Billy Garretsen (links) und Thomas Hertzler arbeiten gemeinsam am neuen Battle Isle.



Battle Isle 3 (1993): Dieser wenig veränderte Nachfolger lässt sich nur mit gutem Willen als Fortsetzung anerkennen. Erobert wurde jetzt unter Windows, trashige Story-Videos sorgten für unfreiwillige Komik.



Incubation (1997): Etwas unglücklich als »Battle Isle Phase vier« vermarktet spielte sich das Rudentaktikspiel ganz anders: Die Steuerung von Science-Fiction-Soldaten erinnerte eher an die X-COM-Serie.



Battle Isle: Der Andosia-Konflikt (2000): Der bislang letzte Versuch einer Modernisierung. Der Andosia-Konflikt kombinierte Rundenkämpfe mit Echtzeit-Wirtschaftssimulation, und zwar komplett in 3D.