

Battle Worlds Kronos



Die Special Edition

Für knapp 50 Euro, also rund 15 mehr als die Standardversion, gibt's die **Mission Command Edition** in einer Steel Box. Darin stecken das erweiterte Handbuch (40 statt 16 Seiten), ein Waf-handbuch mit 80 Seiten, ein Schlüsselanhänger sowie der gute Soundtrack. Ach ja, das Spiel ist auch dabei.



Nach rund sieben Jahren ist der Quasi-Nachfolger von Battle Isle 2 fertig. Aber kommt er auch an das Vorbild ran? Unser Exklusivtest deckt die Karten auf. Von Martin Deppe

Genre: Rundenstrategie Publisher: **Crimson Cow** Entwickler: **King Art (The Book of Unwritten Tales, GS 06/09: 85 Punkte)** Termin: **4.11.2013** Spieler: **1 - 2** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Es ist kein Zerstörer, kein Panzer, keine Artillerie, die uns den Hintern rettet. Sondern ein kleines Piranha-Patrouillenboot. Runde um Runde greift es die anrückenden Alligator-Hovercrafts an, die feindliche Truppen am Strand absetzen – ein Gegenangriff der KI, die unseren eigenen Invasions-Streitkräften in den Rücken fällt: Hinter unserem Heer packt sie Bandit-Buggys aus, ihre angelandete Infanterie bedroht unsere Artillerie, die wir hinter unseren schweren Front-

kämpfern sicher glaubten. Nur knapp können wir die Geschütze retten, den Gegenangriff abwehren, die Feindbasis einnehmen – ohne das Patrouillenboot hätten wir das nie geschafft.

Und das ist nur eine der dramatischen Phasen, die wir in einer Mission von **Battle Worlds: Kronos** erleben. Im gleichen Einsatz erobern wir mit letzter Kraft einen Hafen – mit einer fast toten Robotereinheit, abgeschirmt von Hovercrafts und Hunter-Geländewagen. Die halten zwar nicht viel aus, werfen sich aber todesmutig zwischen die schweren Feindpanzer und unseren Robo-Eroberer. Dann wieder fliehen wir mit Transportschiffen voller Einheiten vor einem U-Boot, stoßen über Brücken und unter Abwehrturmfeuer auf eine dritte Insel vor – wohlgemerkt, alles in einer einzigen Mission! Dass das Runden-Strategiespiel **Battle Worlds: Kronos** immer wieder solche Herzschlag-Momente hinbekommt, liegt an seinen vier großen Stärken. Missionsdesign, Truppentypen, KI und das Kampfsystem arbeiten Hand in Hand. Perfekt sind sie alle vier nicht, aber überwiegend sehr gut.

Nehmen wir mal die Truppentypen. 31 gibt's davon, nicht überwältigend viele, aber sie reichen. Lediglich bei den Schiffen hät-

ten wir uns mehr Auswahl gewünscht, drei reine Kampfpötte (Zerstörer, U-Boot, Patrouillenboot) sind etwas dünne. Viele Einheiten könnten direkt aus **Battle Isle 2** stammen, etwa die Priest-Artillerie, die ihrem Pulsar-Vorbild ähnelt wie eine Eierhandgranate der anderen. Wir können sie nicht ziehen und gleich angreifen lassen, sondern brauchen eine Runde zum Ausrichten – das hier schick animiert ist, mit einem teleskopartigen Geschützrohr, das sich ausfährt. Oder der flinke Bandit-Buggy, der seine kleinen Raketen über zwei Felder verschießt. Aber es gibt feine Unterschiede: Besagter Buggy ist im Nahkampf wehrlos, während sein **Battle Isle 2**-Pendant dafür noch ein MG dabei hatte. Zerstörer feuern deutlich weiter, U-Boote müssen nach einem Angriff auftauchen, die dreirädrigen Explorer-Aufklärer erobern keine Gebäude – im Gegensatz zu ihren Ranger-Urahnen.

Dass schon Gefechte mit nur drei, vier beteiligten Einheiten knifflig werden, liegt am tollen Kampfsystem. Dessen Regeln sind

⊕ Stärken

- + Strategie à la Battle Isle 2
- + ausgeklügeltes Kampfsystem
- + lange Missionen
- + gut ausbalancierte Einheiten

⊖ Schwächen

- fummeliges Rohstoffsystem
- trockene Atmosphäre



Panik! Unser **Infanteriebot** braucht zwei Runden, um den Hafen zu erobern. Wir können ihn nur mit leichten Einheiten und Zerstörern decken.



Ein feindlicher **Roboter** hat ein Depot zurückerobert, wir bombardieren ihn, bevor er sich noch mehr schnappt.



Mit je zwei **Infanterietrupps** 1 und 2 haben wir gerade zwei Häfen erobert und **Schiffe** erbeutet 3. Nächste Runde ist das **Depot** 4 dran! Der letzte Widerstand auf der Insel ist auch gleich fällig – ein **Geschützturm** 5, bereits von zwei Nahkampfeinheiten »geklemmt«. Die schon aufgebaute **Artillerie** 6 feuert als erste, notfalls kann noch der **Raketwerfer** 7 eingreifen. **Mörser-Trucks** 8 der Residents können sich an **Wracks** 10 reparieren, oder ganz normal per **Reparaturfahrzeug** 9. Einmaliges Reparieren oder Aufmunitionieren geht an solchen **Vorratsstapeln** 11. Die **Sting-Helikopter** 12 können zwar nicht singen, aber Boden-, Luft- und Seeinheiten angreifen und zwei Infanteristen transportieren. Praktisch: Die drei **Gegner** 13 haben keine Luftabwehrfähigkeit – die gibt's für den Buggy links oben nur als Upgrade. Die unbewaffnete **Drohne** 14 klärt Gebiete sehr weit auf.

kein Hexenwerk. Erstens: Wenn wir mit einem Nahkämpfer einen anderen Nahkämpfer angreifen, kassiert das Ziel erst den Schaden, bevor es zurückfeuert. Falls wir 30 Prozent seiner Gesundheit abziehen, fällt der Gegenschlag ebenfalls 30 Prozent schwächer aus. Wer angreift, ist also im Vorteil – das verhindert das Einigeln. Zweitens: Grundsätzlich kann jede Einheit sich nur einmal verteidigen – es lohnt sich also, mehrfach zu attackieren. Drittens: Einheiten kassieren mehr Schaden, wenn sie neben Gegnern stehen. Je mehr das sind, desto höher auch der Schaden. Dieses »Klemmen« ist die wichtigste Regel, denn dadurch spielt sich **Battle Worlds** anders als viele Genre-Kollegen. Wir halten nicht

sofort mit Fernkämpfern auf einen Feind, sondern ziehen erst möglichst viele Einheiten an unser Opfer heran – sogar harmlose Mule-Transporter erhöhen durch ihre Anwesenheit den Schaden. Erst dann sind die Fernwaffen dran, anschließend die Nahkämpfer, am besten der mit der dicksten Panzerung zuerst, weil er den Gegenangriff schlucken muss. Solche Kombi-Angriffe zermürben auch den schwersten Panzer, oder beschädigen ihn zumindest so stark, dass wir seinem nächsten Zug gelassen entgegensehen.

Oder doch nicht so gelassen? Die KI beherrscht das Kampfsystem nämlich nahezu perfekt, wir dürfen uns keinen Fehler erlauben. Unser Hydra-Raketwerfer ist zu nah am Feind? Dann wird er garantiert im Nahkampf angegriffen, da kann er sich nämlich nicht wehren. Unser Cerberus-Panzer hat keinen Flankenschutz? Dann ist er so gut

Skript-Ereignis: Als wir mitten im Gefecht gegen die Basis rechts sind, landen links **Hovercrafts** Truppen in unserem Rücken an.



Kostenloser Nachschub

Schon Anfang 2014 gibt's für alle Käufer von **Battle Worlds** eine kostenlose Mini-Kampagne mit rund zehn Stunden Spielzeit, plus neue Multiplayer- und Challenge-Maps. Schwerpunkt der Kampagne sind die neuen schwebenden Züge, die sich sogar individuell zusammenstellen lassen. Auf den Maps können Sie dann den Triebwagen bewegen und jederzeit verschiedene Waggons an- und abhängen – abhängig von der taktischen Lage, oder einfach nach persönlicher Vorliebe. Die Einzelteile eines Zugs sehen Sie hier als Rendering. Der **Triebwagen** zieht den Zug. Der **Raketens-Radar-Waggon** bekämpft Land- und Luftinheiten auf mittlere Distanz und klärt die Umgebung sehr weit auf. Das **Geschütz** hat die höchste Waffenreichweite im Spiel (wie das Excalibur-Eisenbahngeschütz in Battle Isle 2). Das **Mobile Depot** schließlich repariert und versorgt eigene Einheiten.



Battle Worlds vs. Battle Isle 2

Wer sich dermaßen an Battle Isle 2 orientiert, muss sich natürlich auch vergleichen lassen. Welches Runden-Strategiespiel ist in welcher Disziplin besser?

Battle Worlds: Kronos (2013)

Battle Isle 2 (1994)

Präsentation ★★★

★★★



Die 3D-Kampffilme sind verschwunden, dafür sind die Maps und Einheiten schick. Die spannenden Gefechte werden direkt auf dem Schlachtfeld ausgetragen. Briefings und Dialoge sind unverfälscht.

★★★



Blue Byte setzt 1994 neue Maßstäbe: Die Gefechte in 3D-Polygongrafik sind top, und wer die CD-Version hat, freut sich über rotierende Rendermodelle. Die eigentliche 2D-Spielgrafik hingegen ist eher zweckmäßig.



Schick: Die **Raketeneffekte** von Werfern, Zerstörern und Buggys.

wie umzingelt, denn die KI »klemmt« hemmungslos. Immer wieder erleben wir, wie sich der Computergegner clever exakt ein Feld aus unserer Artilleriereichweite hält. Besonders beeindruckend: Als wir mit zwei Zerstörern die Gegner auf einer Insel bombardieren, fliehen die sofort außer Reichweite – wir müssen ein Schiff außen rum steuern, um das ganze Eiland abzudecken.

Allerdings haben wir auch erlebt, dass sich ein Dreiertrupp Alligator-Hovercrafts über drei Runden zusammenschießen ließ. Offenbar hatten diese herbeigeskripteten Landungsboote nach dem Ausborden ihrer Passagiere keine Funktion mehr. Auch beim Erobern von Depots (dazu gleich mehr) zögert die KI gelegentlich, und sie setzt unseren angeschlagenen Einheiten nicht konsequent über größere Entfernung nach, um ihnen den Rest zu geben. Aber das ist Me-

Einheiten ★★★

★★★



31 Einheitentypen: Bodentruppen, Marine, Luftwaffe. Jede Einheit kann dreimal im Level aufsteigen, woraufhin wir sie aufrüsten dürfen. Nur Flieger und Artillerie brauchen Sprit bzw. Munition.

★★★



52 Einheitentypen (plus fünf per Addon) zu Lande, Wasser und in der Luft. Kampfeinheiten haben zwölf Erfahrungsstufen mit immer besseren Angriffs- und Verteidigungswerten. Flieger gibt's in zwei Höhenstufen.

Missionsdesign ★★★

★★★



Sehr abwechslungsreich, verschiedene Lösungswege, viele Ereignisse (etwa Gegenangriffe oder anlandende Feinde). Ein paar erfahrene Einheiten dürfen wir in den nächsten Einsatz mitnehmen.

★★★



Ebenfalls abwechslungsreich, obwohl wir oft das HQ erobern oder alle Gegner vernichten müssen. Viele Massenschlachten mit weit über 100 Einheiten – allerdings zählt hier eher Masse statt Klasse.

Die KI kämpft nahezu perfekt

ckern auf hohem Niveau, die KI ist bis zum Ende einer Mission ein ernstzunehmender Gegner, an dem auch erfahrene Strategen zu knabbern haben. Schwierigkeitsgradstufen gibt's übrigens nicht, allerdings kann man sich alle zehn Runden (automatisch zusammengestellte) Verstärkung ins Landgebiet seiner Wahl einfliegen lassen. Darunter die entscheidenden Infanteristen, ohne die wir kein Gebäude erobern können. Das lindert die akute Sackgassen-Gefahr, falls wir all unsere Infanterie verlieren.

Durch Kampfhandlungen kann jede Einheit zweimal im Level aufsteigen, auch wenn sie nur verteidigt. Mit jedem Aufstieg dürfen wir zwischen zwei Upgrades wählen: höhere Bewegungsreichweite etwa, beliebige viele Gegenangriffe, Luftabwehr-Fähigkeiten. Nicht alle sind sinnvoll, ein Sichtweiten-Upgrade für Artillerie bringt zum Beispiel nix, weil nur Wahnsinnige ihre Geschütze ohne weitblickenden Geleitschutz rumfahren lassen. Eine Feuerreichweitenerhöhung um eines oder gar zwei Felder ist hingegen knorke. Aber Obacht: Bei zwei Feldern steigt die minimale Feuerdistanz entsprechend mit, unser Geschütz wird noch anfälliger für hautnahen Feindkontakt. Knifflig: Statt eines Upgrades können wir beim Level-Up auch eine Instant-Teilheilung wählen – das stellt uns oft vor schwere Entscheidungen.

Kampfsystem ★★★

★★★



Schnell gelernt, schwer gemeistert: Das Umzingeln von Einheiten wird zum Puzzlespiel, brennende Wracks erfordern Vordenken für die Folgerunde. Angreifer sind im Vorteil, Einigeln bringt nicht viel.

★★★



Simple Kampfsystem, das nur durch die vielen Truppentypen und größeren Armeen kniffliger wird. Erfahrene Einheiten sind zu stark, das Ende einer quasi schon gewonnenen Mission zieht sich daher in die Länge.

KI ★★★

★★★



Sehr clever, beherrscht das Kampfsystem fast perfekt, bleibt oft knapp außerhalb unserer Fernkampfreichweite. Lässt sich aber teils zusammenschießen, wenn wir aus dem Kriegsnebel heraus feuern.

★★★



Setzt Einheiten strohdoof ein: Fernkämpfer gehen in den Nahkampf (Zerstörer) oder ziehen sich nach dem Angriff nicht zurück (Buggy). Dass das Spiel trotzdem fordert, liegt allein an der Überzahl des Gegners.

Endstand 13 ★

13 ★

11 ★

Die Upgrades bringen also handfeste Vorteile, sind aber nicht so kriegsentscheidend wie zum Beispiel die zwölf Erfahrungsstufen von **Battle Isle 2**, mit denen eine Stufe-12-Einheit auch schwere Gegner wegputzte. Weil wir in **Battle Worlds** mit deutlich weniger Einheiten unterwegs sind, wiegen Verluste umso schwerer, zumal wir wegen stets knapper Rohstoffe auch weniger nachproduzieren. Also hegen und pflegen wir Elite-Einheiten umso mehr und zittern mit ihnen mit. Deshalb, und wegen der pfliffigen

Der Editor ist mit dabei

KI, sind die Missionen spannend bis zum Schluss, wir müssen ständig aufpassen. Einnige wenige Elite-Einheiten dürfen wir nach einem Einsatz übrigens in einer Art Inventar parken und in die nächste Mission mitnehmen. Dabei gibt's allerdings Vorgaben, in einem Schleich-Einsatz darf zwar ein Elite-Scharfschütze antreten, aber kein Panzer.

Etwas umständlich ist das Ressourcensystem. Depots, Fabriken, Häfen und Flughäfen lassen sich mit Infanterie(-robotern) erobern, oft bergen sie Baumaterial für Einheiten, Munition (für Artillerie), Treibstoff (für Flieger) oder Minen (werden von Infanterie oder Patrouillenbooten verlegt). Gelegentlich sind auch Einheiten eingelagert. Allerdings produzieren nur wenige der Gebäude rundenweise Ressourcen, und wenn, dann nur wenig. Wir müssen die Güter also mit Transportern herankarren, was über längere Distanzen ziemlich nervt. Wer mehrere stark angeschlagene Einheiten reparieren will, ist schnell mal ein paar Runden mit der Materialbeschaffung beschäftigt, was etwas Tempo aus dem Spiel nimmt – auch wenn die Kämpfe natürlich weiter toben. Immer wieder haben wir statt stärkerer Bomber und Jagdflieger lieber schwächere Glider gebaut, nur weil die als einzige Flieger überhaupt keinen Sprit brauchen. In späteren Missionen kommen immerhin Versorgungseinheiten dazu, etwa Flugzeugträger, die das Gefummel etwas entschärfen.

Die mit trockenen Textfenster-Dialogen inszenierte, aber abwechslungsreiche Kampagne hat zwar »nur« 13 Missionen, doch an

denen spielen wir oft mal locker bis zu fünf Stunden, sodass wir je nach Spielweise insgesamt auf ordentliche 30 bis 40 Stunden kommen. Wir erleben Einsätze, die wir clever schleichend oder mit Rumms erledigen können. Wir erobern mehrere Inseln parallel, müssen sechs taktische Positionen gleichzeitig verteidigen, Transporter retten, zugefrorene Flüsse unter Feuer überqueren, bevor das Eis knackig wird. Mit der neunten Mission stoßen wir auf die Residents-Fraktion und steuern neue Truppentypen, die zwar schwächer sind, sich aber an Wracks zerschossener Einheiten reparieren können.

Zur Kampagne gesellt sich eine Handvoll sogenannter Challenge-Maps, auf denen wir zum Beispiel möglichst viele Gegner vernichten oder eigene Verluste minimieren sollen. Und dann ist da natürlich der Multiplayer: Es gibt zwei Handvoll Karten, die wir via Internet oder am gleichen Rechner asynchron spielen können – wir müssen also nicht die ganze Zeit am Bildschirm hocken, sondern kriegen eine Nachricht, wenn der Kumpel seinen Zug gemacht hat. Toll: Ein Editor für Single- und Multiplayer-Maps wird gleich mitgeliefert, wir können direkt im Spiel nach selbstgebaute Karten suchen und sie bewerten. **Martin Deppe / GR**



Battle geil

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

19 Jahre habe ich auf einen würdigen Nachfolger von Battle Isle 2 gewartet, sieben Jahre davon auf Battle Worlds. Und es hat sich sowas von gelohnt! Vom ersten Zug an mag ich die schick animierten Einheiten, das einfache, aber im Einsatz richtig schön knifflige Kampfsystem, die tollen Missionen, die knackige KI. Klar, die Karten können mehr Animationen vertragen, und die dröge präsentierte Story finde ich eher unspannend, zumal die tonlosen Textfenster-Multiple-Choice-Dialoge sich nicht aufs Geschehen auswirken. Mir fehlen öfter auch handfeste Belohnungen, wenn ich ein Zwischenziel erreicht habe. Aber das sind Details, auf die ich gerne bis Battle Worlds 2 warte. Nur bitte nicht erst 2032!



Mit zwei U-Booten (hellblau) klemmen wir die Feindschiffe ein und beharken sie mit Zerstörern und dem Raketenwerfer an Land. Benachbarte Schiffe leiden oft an Clippingfehlern.

TERMIN 4.11.2013 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Battle Worlds: Kronos

Rundenstrategie

Publisher Crimson Cow
Entwickler King Art
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch mit 16 Seiten
Kopierschutz keiner

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

»Mit der steigenden Einheitenvielfalt wird's immer motivierender«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gegeneinander (2)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Danke der vielen taktischen Möglichkeiten angenehm herausfordernd.«

GRAFIK

- hübsch animierte Einheiten • farbenfrohe Landschaften
- schicker Zoom-Effekt
- keine Reifenspuren • gelegentliche Clipping-Fehler

7/10

SOUND

- gute, unaufdringliche Musik
- realistische Motoren- und Waffensounds
- wenig Umgebungsgeräusche

7/10

BALANCE

- gutes Tutorial • Verstärkung möglich, wenn's mal schlecht läuft • Klasse abgestimmte Einheiten • teils Sackgassen-Gefahr durch Verlust der Infanterie • keine Schwierigkeitsgrade

8/10

ATMOSPHÄRE

- packende Schlachten • erinnert an Battle Isle 2
- Modellbau-Flair • kaum Leerlauf • Textmeldungen ohne Sprachausgabe • trocken inszeniert

7/10

BEDIENUNG

- übersichtliche Kommando-Icons • gute Einheitenbeschreibungen • voraussichtlicher Kampfausgang anzeigbar
- freies Speichern und Quicksaves • keine Undo-Funktion

9/10

UMFANG

- 13 teils sehr lange Missionen (vier, fünf Stunden)
- Gesamtspielzeit gut 30 Stunden • Challenge Maps
- Editor für Single- und Multiplayer-Karten

10/10

MISSIONSDSIGN

- sehr abwechslungsreich (Invasionen, Flucht, Schleichsätze...)
- hervorragendes Kampfsystem • überraschende Ereignisse
- kaum Belohnungen für Sekundärziele

9/10

KI

- beherrscht das Kampfsystem sehr gut • nutzt Schwächen konsequent aus • weicht unseren Fernwaffen geschickt aus ...
- ... lässt sich gelegentlich aber auch zusammenschließen

8/10

EINHEITEN

- 31 Truppentypen (Boden, Luft, See, Türme) • zweifach upgradierbar • Funktion der Einheiten gut erkennbar
- nur drei Kriegsschiffentypen

9/10

KAMPAGNE

- neue Einheitentypen kommen nach und nach dazu (Residents!)
- einzelne Einheiten in die nächste Mission übernehmbar
- belanglose Handlung • Dialoge wirken sich kaum aus

8/10

PROFIS

STANDARD Intel 3,0 GHz
XP 3000+ AMD, Geforce 8800GT
4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

MINIMUM Intel 2,4 GHz
XP 2400+ AMD, Geforce 8800GTS
2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

OPTIMUM Intel Core 2 Duo E6700
AMD X2 5000+ Geforce GTX 460
8,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

Klassisch gute Hexfeld-Strategie.

82

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 30 Stunden

AMPIRICH EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE