

DIE SCHLACHT UM KRONOS
BEGINNT!

B A T T L E W O R L D S

KRONOS



MANUAL 0.1
WORLD OF BW:K

EXTENDED **MANUAL**

Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspiels folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben. Achten Sie bitte darauf, dass der Raum in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

Technischer Support:

Es ist unser erklärtes Ziel, unsere Spiele stets fehlerfrei auszuliefern. Sollte es trotz unserer Bemühungen doch einmal zu einem technischen Problem kommen, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an unseren kostenlosen Kundendienst unter: crimsoncow@spielehotline.de, der Ihre Anfrage in der Regel innerhalb von 24 Stunden beantworten wird.

Bitte teilen Sie uns schon in der E-Mail so viele relevante Informationen wie möglich mit. Dazu können u.a. gehören:

- Systemkonfiguration (Prozessor, RAM, Grafikkarte, Betriebssystem, Treiberversionen, DirectX-Version, usw.)
- Genaue Problembeschreibung mit möglichst exakter Fehlermeldung.

Battle Worlds: Kronos © 2013 KING Art GmbH.

Published by Crimson Cow GmbH

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten

Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen. Alle sonstigen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

B A T T L E W O R L D S KRONOS

Systemanforderungen	4
Troubleshooting/FAQ	5
Spielsteuerung	6
Hauptmenü	8
Spielmodi	9
Battle Worlds Online	10
Aktionspunkte	12
Bewegen von Einheiten	13
Kampf: Angriffsreichweite	14
Kampf: Klemmen & Rückschuss.....	15
Kampf: Schaden	16
Lebenspunkte und Wracks	17
Gebäude erobern	18
Level-Ups & Upgrades	19
Liste aller Upgrades	20
Flugzeuge	22
Minen	23
Transporteinheiten	24
Fabriken & Rohstoffe	25
Munition	26
Tarnen	27
Der Erbfolgekrieg	28
Die Häuser / Fraktionen	30
Das Haus der Telit	31
Yerla Inc.	32
Der Orden der Lumati	33
Die Residents	34
Credits	38

Systemanforderungen

Um Battle Worlds: Kronos spielen zu können, sollte dein Computer mindestens die nachfolgenden Anforderungen erfüllen:

PC

OS: Vista, 7 oder 8, jeweils mit aktuellstem Service-Pack
Prozessor: 2.4 GHz
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
Festplattenspeicher: 3 GB
Grafikkarte: DirectX 9c kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM, Pixelshader 2.0, DirectX® 9.0c
Sound: Integrated audio interface

LINUX

OS: Ubuntu 12.04 LTS oder neueres Realease
Prozessor: 2.4 GHz
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
Festplattenspeicher: 3 GB
Grafikkarte: OpenGL 2.1, GeForce GTX 260 or similar, proprietary driver(recommended), DirectX®: 9.0c
Sound: Integrated audio interface

Battle Worlds: Kronos wurde von uns mit Ubuntu in den Versionen 12.04., 12.10 und 13.04 getestet. Grundsätzlich ist Battle Worlds: Kronos auch auf anderen Distributionen (z.B. Fedora, Suse und andere) lauffähig. Für Hinweise, wie das Spiel auf diesen Distributionen zum Laufen gebracht werden kann, werft bitte ein Blick in unser Forum unter <http://forum.kingart-games.com>

MAC

OS: Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) oder neuer
Prozessor: 2.4 GHz
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM
Festplattenspeicher: 3 GB
Grafikkarte: OpenGL 2.1, minimal Intel HD Graphics 4000 oder besser, DirectX®: 9.0c
Sound: Integrated audio interface

Troubleshooting/FAQ

Wir haben versucht, ein möglichst fehlerfreies Spiel zu entwickeln. Trotzdem werden sich Fehler ins Spiel eingeschlichen haben. Wenn es zu Problemen kommt, solltest du bitte zunächst Folgendes prüfen:

1. Ist die aktuelle Version des Spiels installiert (mit aktuellem Patch)?
Abhängig davon, wo du das Spiel gekauft hast, werden die Patches automatisch installiert oder können über den "Launcher" des Spiels installiert werden.
2. Ist der Grafikkartentreiber auf deinem System aktuell?
3. Ist dein Betriebssystem auf dem aktuellen Stand (Updates, Service-Packs usw.)?
4. Sind alle sonstigen Treiber aktuell?
5. Könnte ein drittes Programm (z.B. ein Virenschanner) die Ausführung des Spiels blockieren/behindern?

Wenn all das in Ordnung ist und du trotzdem noch ein Problem mit dem Spiel hast, besuche bitte unser Forum unter:

<http://forum.kingart-games.com>

Dort sind alle bekannten Probleme aufgeführt und - sofern vorhanden - Lösungen beschrieben.

Sollte dein Problem dort noch nicht behandelt worden sein, wende dich bitte an den Support unseres deutschen Partners:

crimsoncow@spielehotline.de



Spielsteuerung

Linke Maustaste

- Zum Auswählen von Einheiten, Gebäuden und Objekten
- Zum Öffnen von bereits selektierten Transportern und Gebäuden
- Zum Anklicken von Buttons in der Benutzeroberfläche

Rechte Maustaste

Wenn eine Einheit mit links selektiert wurde, kann man ihr mit der rechten Maustaste Befehle geben. Zum Beispiel:

- Einheit bewegen (auf ein Zielfeld innerhalb der Reichweite klicken)
- Gegner angreifen (auf einen Gegner innerhalb der Reichweite klicken)
- Spezialaktion ausführen (die selektierte Einheit mit rechts anklicken um z.B. eine Artillerie auf- oder abzubauen)

Scrollen

Um den Spieldausschnitt zu bewegen kannst du:

- Die Spielfläche mit rechts anklicken und bei gedrückter Maustaste den Bildausschnitt "ziehen"
- Den Cursor an die Bildschirmkante bewegen
- Die Pfeiltasten drücken oder WSAD verwenden

Zoomen

Das Spiel verfügt über verschiedene Zoomstufen bis hin zur taktischen Karte. Man kann mit dem Mausrad bzw. "Bild auf" und "Bild ab" zoomen. Per "M" zoomt das Spiel direkt zur taktischen Karte. Erneutes Drücken der Taste "M" zoomt zurück zur vorherigen Ansicht.

Leertaste: Einheiten-Infos anzeigen

Du kannst jederzeit während des Spiels die Leertaste drücken, um dir die Lebensbalken und Aktionen aller deiner Einheiten anzeigen zu lassen. Diese Funktion ist sehr nützlich, um sich einen schnellen Überblick zu verschaffen und keine Aktionen ungenutzt zu lassen. Benutze sie oft!

Einheiten durchschalten

Mit den Pfeilen oberhalb des „Runde beenden“

Buttons kannst du alle deine Einheiten nacheinander durchschalten, die noch mindestens eine Aktion übrig haben.

Mit dem "Zzz"-Button kannst du dem Spiel sagen, dass du eine Einheit in dieser Runde nicht mehr benutzen willst ("Schlafmodus").



Tastaturbelegung

Leertaste	Informationen zu allen eigenen Einheiten einblenden, u.a. verbliebene Aktionen.
Esc	Fenster schließen / Auswahl abwählen / Cutscene überspringen / Spielmenü öffnen.
Tab	Nächste aktive Einheit mit verbliebenen Aktionen auswählen.
F5	Spielstand in den Quick-Save Slot speichern
F9	Spielstand aus dem Quick-Save Slot laden.
S	Einheit für den Rest der Runde in den "Schlafmodus" versetzen.
M	Rauszoomen zur strategischen Karte. Erneutes Drücken führt zurück zur vorherigen Zoomstufe.
G	Hexfeld-Raster ein- und ausschalten.
Alt	Schussreichweiten aller Einheiten einblenden.

Hauptmenü



Vom Hauptmenü aus kannst du alle relevanten Bereiche des Spiels erreichen (z.B. den Singleplayer oder Multiplayer-Bereich, die Kampagnen oder die Einstellungen).

Der größte Bereich des Hauptschirms wird von deiner persönlichen Zeitleiste eingenommen. In ihr gibt es verschiedene Einträge, die angeklickt werden können:

- **Partie fortsetzen:** Die zuletzt gespeicherte Partie wird fortgesetzt.
- **“Du bist am Zug“:** Wenn du in einer Mehrspielerpartie an der Reihe bist, wird dies in der Zeitleiste angezeigt.
- **Nachricht:** Wenn du eine Nachricht von einem anderen Spieler erhältst, erscheint sie in der Zeitleiste. Dort kannst du auch selber Nachrichten verfassen.
- **Systemmeldungen/News:** Mitteilungen von uns an euch (z.B. wenn es neue Spielinhalte gibt oder der Server gewartet wird).

Spielmodi

Kampagnen

Es gibt zwei Kampagnen im Spiel. Die Invaders-Kampagne “Ein neuer Krieg” und die Residents-Kampagne “Eine neue Welt”. Die Kampagnen bauen aufeinander auf und haben eine übergreifende Geschichte. Daher muss die erste Kampagne beendet sein, bevor die zweite gestartet werden kann.



Singleplayer Missionen

Wer nach den Kampagnen weitere Singleplayer Abenteuer erleben will, kann sich unsere Challenge Maps vornehmen. Neben den offiziellen KING Art Missionen gibt es auch von Spielern erstellte Missionen.

Multiplayer

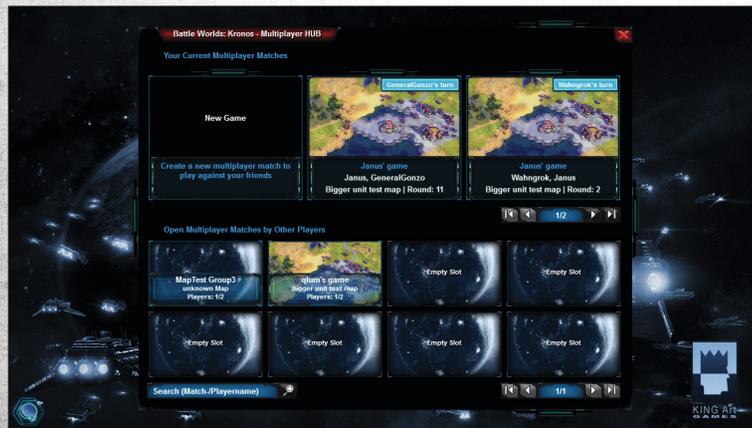
Im “Hotseat” Modus kann man an einem Rechner gegen einen Freund spielen. Für alle anderen Multiplayer-Modi, für die Ligen, die Achievements, Turniere usw., muss man online und eingeloggt sein (siehe unten).

Battle Worlds Online

Wenn du - abgesehen von "Hotseat" - gegen andere Spieler antreten willst, musst du dich kostenlos auf dem Battle Worlds: Kronos Server registrieren. Nun kannst du die verschiedenen Online-Features nutzen.

Asynchroner Multiplayer

Du kannst gegen andere Spieler überall auf der Welt spielen. Mach deinen Zug wann immer du Zeit hast. Sobald du eine Spielrunde beendest, erhält dein Gegner eine Benachrichtigung und kann seinen Zug machen, wenn es ihm gerade passt. Wenn du ungeduldig bist, kannst du natürlich im Spiel bleiben und dir "live" ansehen was dein Gegner tut.

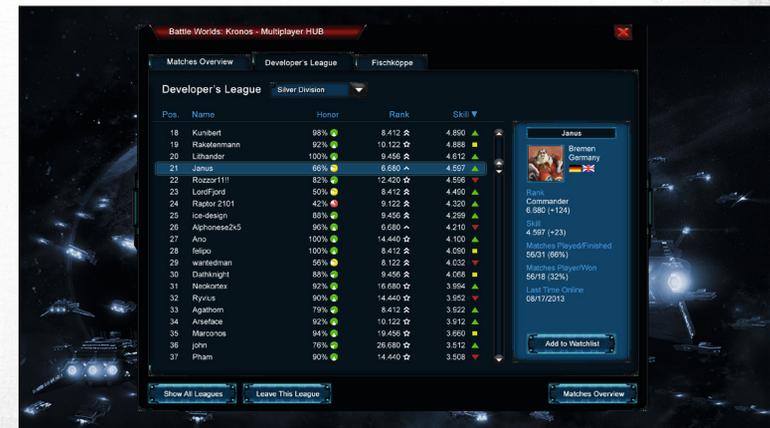


Spiele wo immer du willst

Du kannst die Multiplayer-Partien auf jedem beliebigen Computer fortsetzen, auf dem Battle Worlds: Kronos installiert ist. Melde dich einfach mit deinem Namen an und leg los. Das gilt nicht nur für installierte Versionen auf PC, Mac und Linux, sondern auch für die Browser-Version, die unter www.battle-worlds.com gespielt werden kann.

Ligen

Wenn du online spielst, bekommst du nicht nur Achievements für deine Leistungen. Du kannst auch in eine der Ligen einsteigen und dich dort mit anderen Spielern messen.



Tutorial & Hilfe



Die erste Mission in der ersten Kampagne im Spiel dient als Tutorial. Dort wird Schritt für Schritt erklärt, wie man das Spiel spielen kann. Dieselben Erklärungen und einige mehr findest du auch in der Spielhilfe (rechts oben im Spielfenster).



Aktionspunkte



Jede Einheit im Spiel verfügt über Aktionspunkte, die zu Beginn einer Runde aktiviert werden. Sobald die Einheit eine Aktion ausführt, wird der entsprechende Aktionspunkt deaktiviert.

-  **Bewegen:** Wird für die Bewegung einer Einheit verbraucht
-  **Kämpfen:** Wird bei einem Angriff verbraucht (Verteidigung/ Rückschuss verbraucht keinen Punkt)
-  **Joker:** Kann für „Bewegen“ oder „Kämpfen“ eingesetzt werden oder für eine Spezialaktion der Einheiten (z.B. Auf- und Abbauen einer Artillerie oder das Verlegen von Minen)

Die Aktionspunkte werden nach dem Beenden einer Runde wieder aufgefrischt.

Bewegen von Einheiten

Wenn du eine Einheit anklickst, wird ihre Bewegungsreichweite angezeigt. Wie weit eine Einheit fahren kann, hängt von der Einheit und der Art des Untergrunds ab.



Es gibt sechs Arten von Untergründen im Spiel:



Leichter Untergrund (Straßen, Beton)



Normaler Untergrund (Gras, Erde)



Schwerer Untergrund (Schnee, Sumpf)



Wald (kann nur von Infanterie- und Lufteinheiten befahren werden)



Wasser (kann nur von See- und Lufteinheiten befahren werden)



Berge (können nur von Lufteinheiten befahren werden)

Große Schiffe (Flugzeugträger, Transportschiff, U-Boot usw.) können nur in tiefem Wasser agieren. Hovercrafts können nur an Stränden anlanden. Einheiten können nicht in den Fog of War fahren.

Kampf: Angriffsreichweite

Viele Einheiten im Spiel haben eine Angriffsreichweite von einem Feld, sie können also nur Gegner auf benachbarten Feldern angreifen. Es gibt aber auch Fernkampfeinheiten, die über mehrere Felder angreifen können. Einige dieser Fernkampfeinheiten haben eine Mindestreichweite (d.h., Einheiten müssen mindestens X Felder wegstehen, damit sie angreifen können).



Um herauszufinden, welche Reichweite eine Einheit hat, bewege den Cursor über die Einheit und lasse ihn dort kurz stehen. Felder in Reichweite werden dann eingefärbt.

Taktik-Tipp: Greife Nahkampfeinheiten mit Fernkämpfern oder Fernkämpfer mit Mindestreichweite mit Nahkampfeinheiten an. Auf diese Weise können sie sich nicht verteidigen.

Kampf: Klemmen



Jede deiner Einheiten, die auf einem Nachbarfeld der angegriffenen Einheit steht, gibt einen „Klemm-Bonus“. Das heißt, sie erhöht den Schaden, den du beim Gegner verursachst.



Taktik-Tipp: Bewege mehrere deiner Einheiten an einen Gegner heran, bevor du ihn angreifst. Du erhältst pro eigener Einheit einen Klemm-Bonus und verursachst mehr Schaden.

Kampf: Rückschuss



Jede angegriffene Einheit verteidigt sich mit einem Rückschuss, sofern der Angreifer in Reichweite ist. Sie kann sich aber nur so oft verteidigen, wie sie auch angreifen könnte, wenn sie selber am Zug wäre (in der Regel also nur einmal).



Taktik-Tipp: Greife eine gegnerische Einheit zunächst mit einer Einheit an, die durch den Rückschuss nur wenig Schaden abbekommt. Vermutlich kann sich der Gegner danach gegen deine schadensanfälligeren Einheiten nicht mehr verteidigen.

Kampf: Schaden



Es gibt sechs Rüstungsklassen im Spiel. Jeder Einheitstyp macht einen bestimmten Schaden gegen jede Rüstungsklasse. Der Schaden kann durch Upgrades und angrenzende eigene Einheiten (Klemm-Bonus) erhöht und durch Upgrades der gegnerischen Einheit und den Untergrund (Befestigung) vermindert werden.

Beschädigte Einheiten verursachen weniger Schaden als unbeschädigte. Eine zu 50% zerstörte Einheit verursacht nur noch 50% ihres ursprünglichen Schadens!

Folgende Rüstungsklassen gibt es im Spiel:



Ungepanzert
(Infanterie, Minen usw.)



Leichte Panzerung
(Schnelle und leichte Fahrzeuge, z.B. Bandit und Hunter)



Mittlere Panzerung
(Mittelschwere Einheiten wie Medusa oder Priest)



Schwere Panzerung
(Schwere Einheiten wie Cerberus oder Praetorian)



Seeeinheiten
(Panzerung von Schiffen)



Lufteinheiten
(Panzerung von fliegenden Einheiten)



Taktik-Tipp: Wenn du einen Gegner angreiffst und ihm dabei Schaden zufügst, erfolgt sein Rückschuss bereits im geschwächten Zustand. Normalerweise ist es also vorteilhaft, als Erster anzugreifen.

Lebenspunkte und Wracks



Jede Einheit verfügt über „Lebenspunkte“ (Hitpoints/ HP). Je größer und schwerer die Einheit ist, desto mehr Lebenspunkte hat sie im Allgemeinen. Sinken die Lebenspunkte auf „0“, wird die Einheit zerstört. Die Lebenspunkte einer Einheit werden in zehn Segmenten im Lebenspunktbalken über der Einheit angezeigt.

Viele zerstörte Einheiten hinterlassen Wracks. Diese Wracks können in der ersten Runde (solange sie brennen) nicht von allen Einheiten überquert werden. Einige Residents-Einheiten können sich mit Hilfe von Wracks selber reparieren.

Einheiten reparieren

Beschädigte Einheiten können auf verschiedene Weise repariert werden:

- Indem man sie auf der Map auf Felder mit Reparaturkisten zieht
- Indem man sie in einem Depot, einer Fabrik, einem Hafen usw. repariert (erfordert Rohstoffe)
- Indem man eine Reparatereinheit neben die zu reparierende Einheit bewegt und sie repariert (erfordert eine Joker Aktion und kostet Rohstoffe)
- Bei einem Level-Up kann man auf ein Upgrade verzichten und dafür eine Einheit um 50% heilen.
- Fahrzeuge der Residents können sich an Wracks zerstörter Gegner heilen.

Einheiten verlieren keine Erfahrungspunkte oder Upgrades, wenn sie repariert werden. Obwohl eine Reparatur im Verhältnis genauso teuer ist wie die Produktion einer neuen Einheit, macht es also Sinn, beschädigte Einheiten zu reparieren anstatt sie zu ersetzen.

Gebäude erobern

Infanterie-Einheiten können gegnerische Gebäude erobern. Bewege sie neben das Gebäude und lasse sie das Gebäude „angreifen“. Kleine Gebäude müssen einmal, normale Gebäude zweimal und ein HQ dreimal angegriffen werden, bevor sie übernommen sind (die erforderlichen Angriffe werden angezeigt, wenn man die Maus über ein Gebäude bewegt).



Ein Technician erobert jedes Gebäude mit nur einem Angriff.

Gebäude können nicht zerstört werden.

Geschütz- und Luftabwehrtürme gelten nicht als Gebäude, sondern als Einheiten. Sie können nicht erobert, dafür aber ganz normal zerstört werden.



Taktik-Tipp: Wenn es schnell gehen muss, können auch mehrere verschiedene Infanterie-Einheiten ein Gebäude in einer Runde angreifen und es so schneller übernehmen.

Level Ups & Upgrades

Einheiten sammeln Erfahrung, indem sie an Kämpfen teilnehmen (aktiv oder passiv). Sobald sie eine bestimmte Menge Erfahrung gesammelt haben, steigen sie zu einer „Veteran“- und schließlich zu einer „Elite“-Einheit auf.



Bei jedem Level-Up kann man zwischen zwei Upgrades wählen, die man der Einheit spendieren kann. Dazu muss man lediglich bei selektierter Einheit rechts auf den „Upgrade vergeben“-Button unterhalb des Einheiten-Bildes klicken und dann das entsprechende Upgrade auswählen.

Alternativ kann man die Einheit heilen. Die Heilung hilft kurzfristig natürlich viel... langfristig wird die Einheit dann aber nie ihr volles Potenzial ausschöpfen!



Taktik-Tipp: Da jedes Upgrade jede Einheit sofort verbessert, solltest du sie immer gleich vergeben und nicht zu lange damit warten. Die Heilung kann allerdings auch für harte Zeiten aufgespart werden...

Liste aller Upgrades



Erhöhter Schaden (Verursachter Schaden +25%)
Die Einheit verursacht 25% mehr Schaden, wenn sie gegnerische Einheiten angreift.



Verbesserte Panzerung (Erlittener Schaden -33%)
Die Einheit erhält 33% weniger Schaden, wenn sie angegriffen wird.



Verbesserter Antrieb (Reichweite +33%)
Die Bewegungsreichweite der Einheit ist um 33% erhöht.



Größere Sichtweite (Sichtweite +33%)
Die Sichtweite der Einheit ist um 33% verbessert.



Gegenangriff (Einheit verteidigt sich beliebig oft pro Runde)
Einheiten können sich bei Angriffen nur so oft verteidigen, wie sie selber angreifen könnten. Mit diesem Upgrade verteidigen sie sich jedoch jedes Mal, wenn sie angegriffen werden.



Blitzangriff (Einheit feuert als Erstes, wenn sie angegriffen wird)
Die angegriffene Einheit feuert als Erstes, bevor der (dann bereits geschwächte) Gegner Schaden macht.



Überraschungsangriff (Kostenloser Angriff bei Enttarnung)
Sobald die Einheit entdeckt wird, kann sie die gegnerische Einheit in deren Runde angreifen, ohne dass diese Einheit sich wehren kann.



Medipack ("Regeneration von 10% HP pro Runde")
Eine menschliche Einheit heilt sich am Ende einer Runde von alleine um 10%.



Gewaltmarsch (Bewegungsreichweite +50%)
Eine menschliche Einheit erhöht ihre Bewegungsreichweite um 50%.



Bluttausch (Joker Aktion statt Bewegungsaktion)
Eine Bewegungsaktion der Einheit wird zur Joker-Aktion. Dadurch wird es möglich, in einer Runde ein zusätzliches Mal zu kämpfen (sofern man sich nicht bewegt).



Minenleger (Kann Minen verlegen)
Die Einheit kann min. eine Mine transportieren und sie auf einem Nachbarfeld ablegen. Minenleger können nicht automatisch Minen entschärfen.



Boden-Luft-Raketen (Kann Luftenheiten angreifen)
Bodeneinheiten, die mit Boden-Luft-Raketen ausgestattet werden, können Luftenheiten angreifen.



Verbesserte Reparatur/Heilung (Reparatur/Heilung +50%)
Die Einheit kann eine Einheit auf einem benachbarten Feld um 50% stärker reparieren/heilen.



Durchbrechen (Einheit ignoriert Hemm-Malus)
Die Einheit kann sich bewegen, ohne von gegnerischen Einheiten gehemmt zu werden.



Zermalmen (Einheit kann Felder mit Wracks befahren)
Die Einheit kann Felder befahren, die von brennenden Wracks belegt sind.



Verbesserte Zielerfassung (Ein Feld mehr Angriffsreichweite)
Die Einheit kann ein Feld weiter feuern als bisher.



Treibladung (Zwei Felder mehr maximale und minimale Angriffsreichweite)
Die Einheit kann zwei Felder weiter schießen, muss dafür aber auch hinnehmen, dass sich ihre minimale Angriffsreichweite um zwei Felder vergrößert.

Flugzeuge

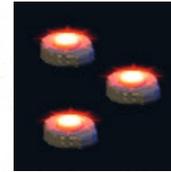


Flugzeuge sind in Flughäfen oder auf Flugzeugträgern stationiert. Sie können von ihnen aus starten und sich sehr schnell über die Map bewegen. Und das nicht nur über jeden Untergrundtyp, sondern auch über feindliche Einheiten, ohne gebremst zu werden.

Der Nachteil von Flugzeugen ist, dass sie nicht beliebig lange in der Luft bleiben können. Jede Runde, die sie in der Luft sind, verbrauchen sie Treibstoff. Ist der Treibstoff alle, stürzen sie ab. Du solltest also besser zusehen, dass deine Flugzeuge wieder im Flughafen oder auf dem Flugzeugträger sind, bevor ihnen der Treibstoff ausgeht. Dort können sie betankt und damit wieder einsatzbereit gemacht werden.



Minen



Einige Einheiten im Spiel (z.B. X-100 Infantry Bot und der Residents Technician) können Minen verlegen und transportieren. Um eine Mine zu verlegen muss man rechts den entsprechenden Button unterhalb des Einheitenbildes anwählen oder man klickt eine bereits selektierte Einheit mit rechts an. Daraufhin kann man auswählen, auf welches der freien Felder um die Einheit herum man die Mine platzieren möchte.

Minen sind für Gegner unsichtbar, solange sich keine feindliche Einheit auf einem angrenzenden Nachbarfeld befindet. Das Vorbeifahren an einer Mine reicht nicht aus, um sie zu enttarnen. Eine enttarnte Mine kann angegriffen und damit zerstört werden. Der Techniker ist in der Lage, enttarnte Minen zu entschärfen und mitzunehmen (um sie dann selber wieder zu verlegen). Fährt eine gegnerische Einheit auf ein Feld mit einer Mine, explodiert diese und verursacht erheblichen Schaden. Einheiten können über Minen des eigenen Teams hinwegfahren.



Taktik-Tipp: Der Explorer und das Piranha Patrouillenboot können Minen und getarnte Einheiten auch über zwei Felder entdecken. Das macht sie zu idealen Aufklärern.

Transporteinheiten

Transporteinheiten gibt es zu Land (M.U.L.E.), zu Wasser (Poseidon) und in der Luft (Sting) ein Hovercraft (Alligator) gibt es auch noch. Die Transporteinheiten können unterschiedlich viele Einheiten transportieren und teilweise auch nur von einer bestimmten Art (das Hovercraft kann z.B. keine schweren Einheiten bewegen und der Hubschrauber nur Infanterie).



Um Einheiten zu transportieren, bewege die zu transportierende Einheit auf die Transporteinheit.

Zum Ausladen einer Einheit klicke eine bereits angewählte Transporteinheit ein zweites Mal an. Nun öffnet sich ein Fenster, in dem alle transportierten Einheiten angezeigt werden. Alternativ kannst du eines der Einheitensymbole unterhalb des Transporterbildes auf der rechten Seite des Spielschirms auswählen.

Ausgeladene Einheiten haben in der Spielrunde keine Aktionen mehr zur Verfügung.



Taktik-Tipp: Wird eine Transporteinheit zerstört, werden alle in ihr transportierten Einheiten ebenfalls zerstört... ein gut gefüllter Transporter ist also ein interessantes Ziel!

Fabriken & Rohstoffe

Einheiten können auf Seiten der Invaders in leichten und schweren Fabriken, in Häfen und in Flughäfen gebaut werden, auf Seiten der Residents zusätzlich in Kasernen und Werkstätten.



Klicke ein Produktionsgebäude an um zu sehen, welche Einheiten dort gebaut/repariert werden können. Der Bau einer Einheit dauert eine Runde und kostet eine bestimmte Menge Rohstoffe.

Die Rohstoffe einer Fabrik sind begrenzt. Es ist aber möglich, dass eine Fabrik automatisch pro Runde eine bestimmte Menge Rohstoffe hinzu bekommt.

Außerdem können Rohstoffe von anderen Produktionsgebäuden, aus Depots oder von der Map in Transportfahrzeuge verladen und von ihnen in eine Fabrik gebracht werden.

Munition



Viele Einheiten im Spiel können beliebig oft kämpfen, sie verbrauchen keine Munition. Einige mächtige Einheiten, z.B. die Priest Artillerie oder die Medusa EMP-Einheit, können jedoch nur so lange kämpfen, wie sie Munition haben.

Munition kann in Depots, Fabriken, HQs usw. aufgefüllt werden, sofern dort Munition gelagert ist. Alternativ kann man die Einheiten auf Munitionskisten in der Map bewegen, wodurch ihre Munition um bis zu 5 Schuss (aber nie höher als das Maximum) aufgefüllt wird.

Spezialaktionen & Spezialmodi



Artillerien müssen „aufgebaut“ werden, bevor sie kämpfen können. Dafür wird ihre Joker Aktion verbraucht. Das heißt, Artillerien können nie in der Runde, in der sie aufgebaut werden, kämpfen (sondern erst in der nächsten).

Zum Auf- und Abbauen der Artillerie kann man entweder rechts den entsprechenden Button unter dem Einheitenbild anklicken oder man macht einen Rechtsklick auf eine bereits ausgewählte Artillerie.

Ein Sniper kann in einen Tarnmodus wechseln, ein U-Boot auf Schleichfahrt gehen. In diesem Zustand sind die Einheiten nicht so schnell - sind dafür aber getarnt.

Tarnen

Einige Einheiten im Spiel können sich tarnen (z.B. der Sniper, der Hacker oder die Residents Infanterie). Dazu muss man rechts den entsprechenden Button unterhalb des Einheitenbildes anwählen oder man klickt die Einheit mit rechts an, wenn sie bereits selektiert ist.

Getarnte Einheiten sind für den Gegner nicht sichtbar, sofern keine seiner Einheiten auf einem Nachbarfeld steht. Getarnte Einheiten werden sichtbar, sobald sie angreifen oder sich bewegen (und müssen entsprechend anschließend neu getarnt werden). Lediglich der Sniper kann sich in getarntem Zustand bewegen und muss nach einem Kampf auch nicht manuell neu getarnt werden (er tarnt sich automatisch).

Minen sind automatisch getarnt, bis sie entdeckt werden. Danach können sie nicht wieder getarnt werden.



Taktik-Tipp: Es reicht nicht, neben einer getarnten Einheit entlangzufahren, um sie zu enttarnen. Man muss neben ihr stehenbleiben. Der Explorer kann als einziger getarnte Einheiten (inkl. Minen) auch über zwei Felder entdecken.

Selbstreparatur (Residents)



Die Fahrzeuge der Residents sind schwächer als die der Invaders. Aber sie verfügen über einen entscheidenden Vorteil: Sie können sich an Wracks von zerstörten Gegnern heilen.

Bewege eine beschädigte Residents-Einheit einfach auf das Wrack eines zerstörten Gegners, um ihr Lebenspunkte zurückzugeben. Achtung: Das Wrack verschwindet dabei und blockiert nicht mehr das Feld!

Der Erbfolgekrieg

Wann immer der Herrscher von Kronos stirbt, kämpfen die mächtigsten Häuser des Planeten einen erbarmungslosen Krieg um seine Nachfolge. Die Fraktion, die in der Lage ist, gleichzeitig ein Feuer auf zwölf heiligen Tempeln zu entfachen, ernennt den neuen Herrscher und entscheidet über das Schicksal der Welt.

Fortsetzung

Im letzten Erbfolgekrieg setzte das Haus der Telit erstmalig Atomwaffen ein und zerstörte damit fast den ganzen Planeten. Jeder, der es sich leisten konnte, floh auf den Nachbarplaneten Rhea, darunter auch der neue Imperator.

Jetzt, 200 Jahre später und trotz aller verfügbaren lebensverlängernde Maßnahmen, ist der Imperator verschieden und eine Armada von Kriegsschiffen nähert sich Kronos, bereit, den nächsten - und vielleicht letzten - Krieg um die Nachfolge zu führen.



Die Häuser / Fraktionen

Nach der fast völligen Zerstörung des Planeten Kronos haben sich das Militär, die Regierung und alle, die es sich leisten konnten, auf den Nachbarplaneten Rhea zurückgezogen. Nun sind die Fraktionen zurück, um auf Kronos im traditionellen Erbfolgekrieg ihren neuen Anführer zu bestimmen.

Die drei Invaders-Fraktionen verfügen über dieselben Einheiten – immerhin verkauft die Waffenindustrie an jeden, der dafür bezahlt. Jede Fraktion führt aber auch eine Spezialeinheit in die Schlacht, die nur sie benutzen kann.



Das Haus der Telit

Das Haus der Telit stellte den letzten Imperator. Es stellt die mit Abstand größte Armee und geht als klarer Favorit ins Rennen. Die Mitglieder des Hauses sind während ihrer zweihundertjährigen Regierungszeit arrogant, überheblich und dekadent geworden. Um trotz weitverbreiteter Faulheit und Inkompetenz im Erbfolgekrieg als Sieger hervorzugehen, wurden im Vorfeld des Krieges so viele potentielle Konkurrenten wie möglich eliminiert und die Planung des Krieges an kluge Köpfe außerhalb des Hauses abgegeben - gegen ausreichende Bezahlung, versteht sich.



Spezialeinheit: Medusa

Die Spezialeinheit der Telit ist die „Medusa“: Ein Bigfoot mit einer EMP-Kanone. Ein EMP-Stoß beschädigt gegnerische Einheiten nur leicht, deaktiviert alle mechanischen Einheiten aber für eine Runde.

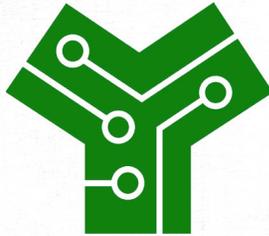


Lord Fletcher

Der Urenkel des letzten Imperators ist die Nr. 1 der Thronfolge, nachdem sowohl sein Großvater als auch sein Vater bei tragischen Unfällen ums Leben gekommen sind. Er ist ledig und kinderlos.

Yerla Inc.

Die Yerla Inc. ist das größte private Unternehmen auf Rhea. Die Yerla, wie sich die Top-Manager der Firma selber nennen, sind geniale Denker und rücksichtslose Strategen. Sie haben die Informations-, Kommunikations- und Computerindustrie unter ihrer Kontrolle. Ihr Hang zu Aufputschmitteln, Drogen und paranoiden Verschwörungstheorien macht sie jedoch zu unzuverlässigen Partnern. Sie verfügen über eine recht große Streitmacht, die sie sich mit viel Geld zusammengekauft haben.



Spezialeinheit: Hacker

Die Spezialeinheit der Yerla Inc. ist der „Hacker“. Diese spinnenähnliche Einheit kann sich tarnen und feindliche mechanische Einheiten übernehmen. Eine übernommene Einheit kämpft für eine Runde auf Seiten seines eigentlichen Gegners.



Terry Felipo

Als CEO der Yerla Inc. steht er einem pan-globalen Firmenkomglomerat vor. Eine Belastung, die nur mit elektronischen Implantaten und ständigem Konsum chemischer Substanzen durchzuhalten ist.

Der Orden der Lumati

Die Lumati sind die religiösen Führer auf Rhea. Sie sind eine sehr kleine, aber dennoch mächtige Fraktion. Sie sind Meister der Intrige und der Spionage. Sie haben ihre Leute bei allen großen Häusern und verstehen es, die mächtigen Häuser gegeneinander auszuspielen. Eigentlich ist ihre Streitmacht denen der Yerla und Telit hoffnungslos unterlegen. Doch die genialen Strategen der Lumati sind immer für eine Überraschung gut...



Spezialeinheit: Meteor

Die Meteor-Einheiten sind gefürchtete fliegende Bomben. Sie stürzen sich auf ihre Gegner hinab und richten verheerenden Schaden an. Sie könnten ferngesteuert werden, doch die Lumati greifen lieber auf freiwillige Piloten zurück.



Meister Sloan

Über den Anführer der geheimnisumwobenen Lumati ist nur wenig bekannt. Sein Rat ist bei allen Häusern hoch geschätzt, da jeder überzeugt ist, die Loyalität des Meisters gelte nur ihnen. Leute die ihn näher kennen... gibt es nicht.

Die Residents

Nachdem Kronos beim letzten Erbfolgekrieg beinahe völlig zerstört wurde, flohen alle mit ausreichend Geld oder Einfluss zum Nachbarplaneten Rhea. Die Zurückgelassenen starben an der Strahlung oder verhungerten im atomaren Winter. Nur wenige überlebten, formten eine neue Gesellschaft und nannten sich von da an die "Residents". Die Residents sind technologisch weniger weit entwickelt als die Invaders. Sie haben dem ewigen Kampf um Macht abgeschworen und hoffen, dass der Erbfolgekrieg möglichst spurlos an ihnen vorbei geht. Ein Wunsch, der sich nicht erfüllen wird...

Residents - Selbstreparatur

Die Fahrzeuge der Residents sind schwächer als die der Invaders. Aber sie verfügen über einen entscheidenden Vorteil: Sie können sich an Wracks von zerstörten Gegnern reparieren.

Bewege dafür einfach den Scorpion bzw. den Sting auf das Wrack eines zerstörten Gegners, um ihnen Lebenspunkte zurückzugeben. Achtung: Das Wrack verschwindet dabei und blockiert nicht mehr das Feld!



Residents - Getarnte Infanterie

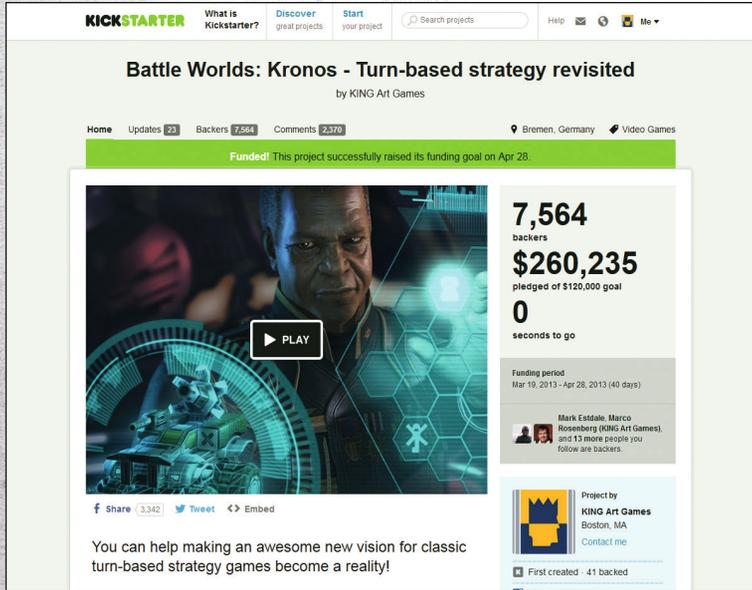
Die Residents-Infanterie kennt sich auf Kronos aus wie in der eigenen Westentasche und kann sich deswegen effektiv vor Gegnern verstecken. Getarnte Einheiten werden nur entdeckt, wenn ein Gegner auf einem benachbarten Feld stehen bleibt. Kein Wunder, dass Hinterhalte eine beliebte Taktik der Residents sind.

Auf einigen Maps findet man Häuser der Residents. Spielst du auf Seiten der Residents und näherst dich einem der Häuser, schließen sich die Bewohner manchmal deiner Armee an.

Thank you! Danke! Merci!

Wir haben sechs Jahre erfolglos versucht, Battle Worlds: Kronos Realität werden zu lassen. Wir konnten keinen Publisher finden, der das Projekt finanziert hätte: "Rundenstrategie will niemand haben" hörten wir immer wieder.

Tausende Unterstützer haben das Gegenteil bewiesen.



KICKSTARTER What is Kickstarter? Discover great projects Start your project Search projects Help Me

Battle Worlds: Kronos - Turn-based strategy revisited

by KING Art Games

Home Updates 23 Backers 7,564 Comments 2,370 Bremen, Germany Video Games

Funded! This project successfully raised its funding goal on Apr 28.

7,564 backers
\$260,235 pledged of \$120,000 goal
0 seconds to go

Funding period
Mar 19, 2013 - Apr 28, 2013 (140 days)

Mark Estdale, Marco Rosenberg (KING Art Games), and 13 more people you follow are backers.

Project by
KING Art Games
Boston, MA
Contact me

First created - 41 backed

You can help making an awesome new vision for classic turn-based strategy games become a reality!

Wir haben euch Spieler auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter gebeten, einen Teil der Entwicklungskosten des Spiels zu übernehmen - und wir haben mehr bekommen, als wir zu hoffen gewagt haben. Nicht nur mehr Geld (mehr als das Doppelte des ursprünglichen Ziels), sondern auch mehr Zuspruch, mehr Unterstützung und mehr Begeisterung. Und das nicht nur von Spielern, sondern auch von der Presse und Entwickler-Kollegen. Eine tolle Erfahrung.

Wir haben es uns seitdem zur Aufgabe gemacht, andere Entwickler und die Idee des Crowd-Funding zu unterstützen. Wir bemühen uns, Aufmerksamkeit auf interessante Projekte zu lenken und sind der "Kicking it forward" Initiative von Brian Fargo beigetreten.



Das heißt, dass 5% der Battle Worlds: Kronos Gewinne zurück in die Kickstarter community fließen und helfen, die Träume anderer wahr werden zu lassen.

Würden wir all die tausenden Backer hier auflisten, die unseren tiefen Dank verdient haben, wäre diese Anleitung 200 Seiten dick. Trotzdem gilt unser Dank jedem einzelnen. Ihr habt etwas Gutes getan - tut es wieder.

Danke auch an die fleißigen Geister in der Community, die für uns Maps getestet und uns Feedback zum Spiel gegeben haben - ihr habt das Spiel besser gemacht!

Dank an alle Entwickler-Kollegen, die uns unterstützt haben. Mit niemandem sonst würden wir lieber in einem Boot sitzen!

Und last but not least: Danke ans Team. Ihr habt sechs Jahre gewartet und dann in kürzerer Zeit mehr geschafft als man erwarten konnte. Seid stolz darauf!

Marc & Jan
Boss-Monster

CREDITS

Game Director
Jan Theysen

Executive Producer
Marc König

Producer
Thorben Offermann

Lead Programers
Philipp Kolhoff
Thomas Jahn

Programers

Florian Feith
Max Knoblich
Lukas Höppner
Lars Peterke
Benjamin Kuhr
Andreas Bergmeier
Arne von Öhsen

Art Director & UI Designer
Alex Conde

Art Directors & 3D

Content Creators
Creature Factory (Jörg Reuß,
Thorsten Brockmann)

3D Artists

Matthias Rigling
Sebastian Rigling
Manuel Mayer
Wilfried Gruber
Sarah Kassem

Motion Capturing
Tom Degener
Thomas Paul
Marco Rosenberg
Marina Dmitrieva
Jan Theysen

Animators
Marina Dmitrieva
Thomas Paul

Concept Art
Lea Fröhlich

Level Designers
Dirk Theysen
Thorben Offermann
Jan Theysen
Andreas Suika
Timo Gellers
Jan Miller

Composer
Benny Oschmann

Sound Designer
BaaR Music (Tilo Alpermann,
Clemens Brix)
Marco Rosenberg

Writers
Jan Theysen
Marco Rosenberg

CRIMSON COW

Managing Director
Karsten Otto

Head of Marketing & PR
André Hütten

Producer
Georg Hach

Junior PR-Manager
Michael Hallbauer

Junior Product Manager
Friederike Köpke
English Voice Recordings

OMUK London Studios

Localization
toneworx GmbH

Für die Entwicklung von Battle Worlds: Kronos wurde folgende Software verwendet:

Unity3D: <http://unity3d.com>

Lightbeams: <http://u3d.as/content/stu-assets/volumetric-light-beam-kit/30f>

Protobuffer: <https://code.google.com/p/protobuf-net/>

Catlike Coding: <http://catlikecoding.com/unity/products/text-box>

A Fast CVS Reader: <http://www.codeproject.com/Articles/9258/A-Fast-CVS-Reader>

Prefablab: <http://www.paladinstudios.com/prefablab>

Pixelpracht: <http://pixelpracht.net>

Steamwrapper: <https://www.assetstore.unity3d.com/#/content/2211>

Battle Worlds: Kronos © 2013 KING Art GmbH.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten

Localization Manager
Marco Rosenberg

SPECIAL THANKS TO

All our backers!

All testers

Everybody in the forums

Kickstarter.com

Unity3D

Lars Schmeink

Henrik Strandberg

Klaas Kersting

Klaus Schmitt

Steven Glick

Felix Lethmate

"M"



CRIMSON
COW



BATTLE WORLD: KRONOS © 2013 KING ART GMBH, GERMANY.
PUBLISHED BY CRIMSON COW GMBH, GERMANY. ALL OTHER BRANDS, PRODUCT
NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS
OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

MULTIPLAYER KEY