

KKND 2 • Echtzeitstrategie

AUSSIE-ATTACKE

Starcraft, C&C 3, Dune 2000, Age Of Empires 2... Die halbe Welt wartet auf neue Strategie-Hits, ein Titel wird hier meist übersehen: **KKND 2!** Dabei hat das australische Beam Software-Team bereits mit dem ersten Teil von Krush, Kill 'N' Destroy bewiesen, daß es sein Handwerk versteht.

Rund 40 Jahre nach der ersten Konfrontation zwischen Menschen und Mutanten zeigen sich beide Seiten gut erholt und bestens gerüstet, um die Frage der Weltherrschaft endgültig zu klären. Im Jahre 2179, 100 Jahre nach der Atomkatastrophe, krabbeln die Menschen mit neuem Kriegsmaterial aus ihren Bunkern, um mit den Tier-ähnlichen Mutantenarmeen abzurechnen, die ihrerseits mit allerlei frischem Gezücht aufwarten. Was beide Seiten nicht wissen: Ehemalige Agrar-Roboter der Serie 9 entwickelten inzwischen ein eigenes Bewußtsein.



Vor der verwüsteten Oper von Sydney kommt es zur Entscheidungsschlacht. Grafisch beeindruckt KKND 2 auch ohne 3D-Unterstützung.



Gerenderte Zwischensequenzen transportieren die Endzeit-Story.

tragen, die hochauflösende Grafik wirkt dank 800x600 Bildpunkten und 65.000 Farben sogar beeindruckender als bei der Konkurrenz von Blizzard, die Rassenunterschiede erfordern völlig andere Strategien. 20 Multiplayer-Karten sorgen für Netzwerk-Thrill, wobei bis zu acht Teams wahlweise aus digitalen oder menschlichen Gegnern zusammengesetzt werden. Ob's für KKND 2 tatsächlich zum StarCraft-Killer reicht, wird der ausführliche Test in der nächsten PC Action zeigen.

Christian Bigge

Dummerweise wird den Robots klar, daß die noch lebenden Wesen wohl eine krasse Mitschuld an der Verwüstung der Erde trifft. Dementsprechend schlecht sind sie auf die anderen Rassen zu sprechen und verwandeln den ursprünglichen Zweikampf dank hochtechnisiertem Equipment kurzerhand in einen blutrünstigen Dreikampf.

Der lachende Dritte?

In 45 Missionen läßt Sie Beam Software am Gemetzel teilhaben, wobei jede Seite ihre Vorzüge und Nachteile besitzt. Alle Kontrahenten beziehen ihre Energie für Ein-

heiten und Gebäude vornehmlich aus Ölquellen, sollten diese jedoch versiegen, steht zur Sicherheit jeweils eine Alternative parat. Die Schlachten werden auf riesigen Karten und zig Terrains wie Endzeitstädten oder Eiswüsten ausge-



KKND 2 - DIE FAKTEN

Der Tabelle entnehmen Sie die wichtigsten Features von KKND 2. Klar, jeder einzelne Punkt ist schon einmal irgendwo aufgetaucht, doch durch die Kombination von Optionsvielfalt und leichter sowie schneller Steuerung will KKND 2 sich zum ernsthaften Konkurrenten von Starcraft & Co. aufschwingen. Schon die spielbare Betaversion bestach durch eine sehr gute Spielbalance und spektakuläre Optik, so daß Sie sich auf mehr als einen Geheimtip freuen dürfen.

Rassen	3
Missionen	15 pro Rasse = 45
Zahl der Einheiten:	über 55 (Land, Wasser, Luft)
Zahl der Gebäude:	Ca. 10 pro Rasse (plus fünfstufige Upgrades)
Ressourcen:	2 (Energie aus Öl plus Wind, Sonne oder Gas)
Waypoints:	Ja
Sichtlinien berücksichtigt:	Ja
Fog Of War:	Ja
Karten- und Szenarioeditor:	Ja
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, Computergegner gleichzeitig möglich
Multiplayer-Karten:	20
Auflösung:	800x600, 16 Bit Farben
Zwischensequenzen:	Ja

Voraussichtlich: P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: 8 Spieler LAN

Sprache: deutsch

Hersteller: Beam Soft./Bomico

Erscheint: Mai 1998

Action Rätsel Strategie Wirtschaft



Die Iconleiste am Bildrand klappt bei zusätzlichen Bauoptionen nach innen auf, sonst präsentiert sich die Steuerung voll C&C-kompatibel.