



Nicht ganz so überraschend wie der Vorgänger taucht KKND 2 am Echtzeithimmel auf – und nicht ganz so überraschend wie der Vorgänger präsentiert sich das australische Schlachtengetümmel bestens gerüstet und schlägt eine Bresche mitten in das Establishment aus StarCraft, Dark Reign, TA und Konsorten.

KKND 2 – Krossfire • Echtzeitstrategie

HINTERHALT

Beam Software, seines Zeichens größter australischer Entwickler von Entertainment Software, ist beileibe kein unbeschriebenes Blatt. Für Philips entwickelte man bereits das Adventure The Dame Was Loaded, für Interplay die Hits Lost Vikings 2 sowie den Nachfolger Norse By Norsewest und für Microsoft die Basketballsimulation NBA Full Court Press. Unter dem eigenen Label Melbourne House folgte dann mit dem ersten Teil von KKND

(Krush, Kill 'N' Destroy) der Einstieg ins Echtzeit-Genre. Die Story von KKND 2 knüpft unmittelbar an den Vorgänger an. Mittlerweile sind 100 Jahre vergangen, seit die Erde von einer Atomkatastrophe heimgesucht wurde. 40 Jahre nach dem ersten großen Konflikt zeigen sich beide Kampfverbände, die der Menschen und die der insektenähnlichen Mutanten, vom Schlagabtausch gut erholt und haben kräftig aufgerüstet. Es geht um die Sicherung der letz-

ten Ressourcenvorkommen, um das Überleben der eigenen Bevölkerung sicherzustellen – um Öl. Was beide Seiten nicht wissen: Inzwischen hat sich eine dritte Macht etabliert, die sich aus selbständig denkenden Agrarrobotern entwickelt hat. Die Blechkumpel sind sich darüber klar geworden, daß ihre besonders ölabhängige Rasse nur eine Chance hat, wenn sie allein auf dem Planeten existiert, also mischen die Dosen beim finalen Aufeinandertreffen kräftig mit.

Tutto completo

Im Einzelspieler-Modus stehen Ihnen bei KKND für jede Rasse 17 Missionen bevor, insgesamt also 51. Zu Beginn einer Kampagne wählen Sie Ihre Seite und landen sogleich auf der Landkarte, die es zu erobern gilt. Jeweils zwei Missionen stehen Ihnen immer mindestens zur Auswahl, der Schwierigkeitsgrad steigert sich, je weiter Sie sich den feindlichen Ausgangsländern nähern. Kommen Sie einmal nicht weiter, läßt sich jederzeit speichern, und Sie können Ihr Glück mit einer anderen Rasse versuchen, um die jewei-



Die Ufos gehören zu den Spezialwaffen, die Sie in Bunkeranlagen finden. Sie bilden das Äquivalent zu den Kisten aus C&C.

DURCHGESTARTET IN DOWN UNDER - DAS INTERVIEW



Bei unserem Besuch bei Beam Software/Melbourne House in der australischen Metropole hatten wir Gelegenheit, mit Justin Halliday ein Interview zu führen. Justin arbeitet mit einer kleinen Unterbrechung seit sieben Jahren für Beam Software und programmierte in dieser Zeit unter anderem das Rollenspiel Shadowrun für den PC und Star Wars für das Super Nintendo. Für KKND und jetzt KKND 2 zeichnete er als Produzent verantwortlich.

so weit, daß wir den PC für die Anfangsmissionen bremsen müssen, damit sie nicht zu schwer werden.

PCA: Wie funktioniert das?

Justin: Eigentlich ganz einfach. Wir pfuschen nicht in der KI herum, sondern verändern die Maps. Z. B. verlängern wir die Wege zu den Rohstoffen, so daß der Computer länger braucht, um an sie heranzukommen. So hat ein KKND-Einsteiger mehr Zeit, um in aller Ruhe seine Basis aufzubauen. Allerdings wird sich der Computer bei einem Angriff mit allem verfügbaren Material verteidigen.

PCA: Wie stark schätzt Du KKND 2 im Vergleich zur Konkurrenz ein?

Justin: Ich sehe zwei große Konkurrenten: StarCraft und Total Annihilation. Ich möchte aber jetzt nicht Gericht sitzen über diese Spiele. Ich denke, daß die Hardcore-Echtzeitstrategen sich sowieso alle drei Titel besorgen werden. Es geht nicht um die Frage, wo ist KKND 2 besser als StarCraft usw. Es geht um die Frage, ob KKND 2 Spaß macht oder nicht. Und da kann ich nur sagen: Ja, es macht sehr viel Spaß!

PCA: Wenn Du sehr viel Geld und unendlich viel Zeit hättest, was für ein Spiel würdest Du entwickeln?

Justin: Oh, ich glaube, ein Rollenspiel. So etwas wie Zelda 64 für das Nintendo 64 auf dem PC zu realisieren, das würde mich reizen.

PCA: Vielen Dank für das Interview!

PCA: Was macht KKND 2 besser als seinen Vorgänger?

Justin: Schon KKND 1 hatte beinahe alle wesentlichen Elemente eines guten Echtzeit-Strategiespiels, war aber spielerisch sehr gerade, Krieg pur halt. KKND 2 ist einfach ausgereifter – der Multiplayer-Modus ist besser, die Singleplayer-Missionen variantenreicher, das Interface intuitiver, es gibt mehr Gebäude, Einheiten usw. Die Entwicklung war ein Prozeß. Wir spielten KKND 1 und stellten fest, was wir noch im Spiel haben wollten. Das wurde dann so viel, daß daraus KKND 2 geworden ist.

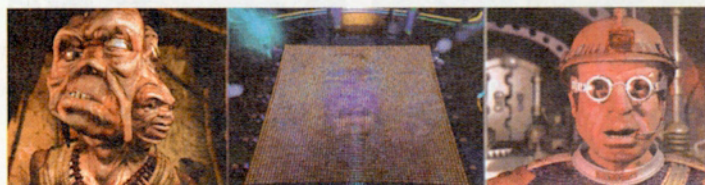
PCA: Die KI von KKND 2 ist verdammt gut. Wie habt Ihr das hinbekommen?

Justin: Wir hatten eine gute Basis dank KKND 1. Wir sind Multiplayer-Freaks und haben versucht, den Computer so agieren zu lassen, als wäre er ein menschlicher Spieler. Es ist ein langer Prozeß: Du gibst verschiedene Parameter vor und schaut dann, wie der Computer reagiert. Irgendwann macht er dann schließlich, was Du willst. Ich glaube, das haben wir letztendlich wirklich geschafft. Wir sind jetzt



ligen Einheiten besser kennen-zulernen. Diese unterscheiden sich z. T. erheblich voneinander. Während die Menschen im weiteren Spielverlauf die stärksten Lufteinheiten besitzen, verfü-

gen die Serie 9-Roboter über die beste Infanterie und die Mutanten über brandgefährliche „Panzerfahrzeuge“, im letzten Fall allesamt Tiermutationen wie schießende Elefanten, Skorpione oder Spinnentiere. Jede Seite verfügt über etwa 18 Land-, Wasser- und Lufteinheiten, die sich auf drei verschiedenen Terrains behaupten müssen. Das ist zwar nicht sonderlich viel, dafür legte man bei Melbourne House verstärkt Wert

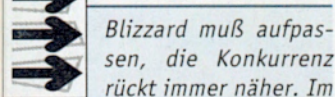


Bei den Briefings treffen Sie auf die ungewöhnlichsten Gestalten. Von links nach rechts: eine Mutanten-Kommandantin, ein Serie 9-Hologramm-Roboter und ein menschlicher General.

auf ein strategisch herausforderndes Map-Design. Dazu gehört auch, daß Sie z. B. manche Brücken einfach sprengen

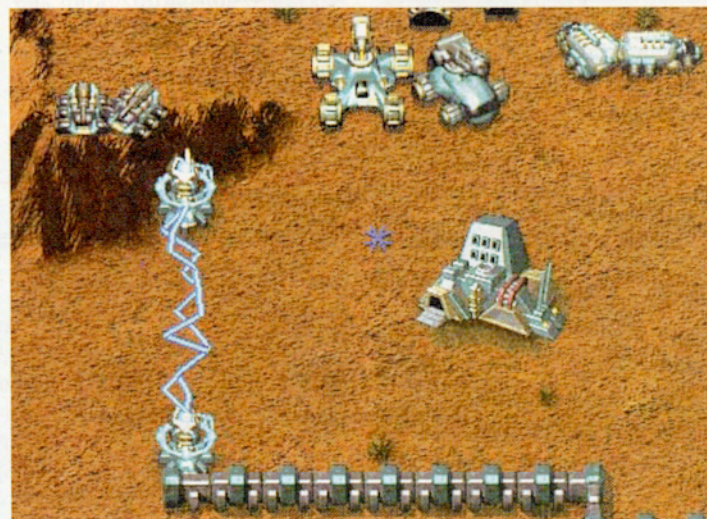
können, wenn es Ihnen in den Kram paßt. Zudem wurden alle erdenklichen Features eines Echtzeithits der nächsten Generation ins Spiel integriert. Höhenunterschiede wirken sich aus, Sichtlinien werden berechnet, Sie können Wegpunkte festlegen oder Ihren Units spezielle Befehle (Bewachen, Beschützen usw.) geben. Die notwendige Energie für den Basisausbau erhalten Sie vornehmlich aus dem Anzapfen von Ölquellen. Das geförderte schwarze Gold wird dann ganz C&C-kompatibel zu Raffinerien gebracht, wo es in Energie umgewandelt wird. Die 16 verfügbaren Gebäude lassen sich in fünf Stufen upgraden, was immer höher entwickelte Einheiten und Herbergen ermöglicht.

VERGLEICH

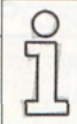


Blizzard muß aufpassen, die Konkurrenz rückt immer näher. Im Science-Fiction-Bereich wird StarCraft in puncto Optik von KKND 2 bereits der Rang abgelaufen, und auch optional steht der Emporkömmling aus dem Melbourne House der Genre-Referenz in nichts nach. Die spärlichen Zwischensequenzen und etwas weniger Multiplayer-Features sorgen aber für einen Atmosphäre-Malus. Mit genau diesem haben auch TA und DR zu kämpfen, ersterem fehlt eine echte Kampagne, letzteres wirkt grafisch bieder. Als Alternative zum Zukunfts-Szenario bietet sich Microsofts historische Schlachtensammlung an.

StarCraft	90%
Age of Empires	89%
KKND 2	86%
Total Annihilation	86%
Dark Reign	84%



Der elektrische Zaun läßt eigene Einheiten passieren, gegnerische aber verbrutzeln.



UNTER DER LUPE

Mit StarCraft, Total Annihilation, Dark Reign und KKND 2 stehen dem Science-Fiction-Fan gleich vier herausragende Strategie-Vertreter zur Auswahl. Alle Titel zählen zu den Echtzeitspielen der zweiten Generation, die im Vergleich zu etwa C&C oder WarCraft 2 mit vielen Zusatz-Features aufwarten können. Anhand der untenstehenden Tabelle finden Sie schnell selbst heraus, welcher Titel Ihrem Geschmack am meisten entgegenkommt.

KKND 2

Starcraft

Total Annihilation

Dark Reign



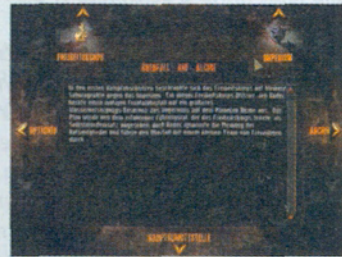
Lediglich die Anfangs- und die Endsequenzen sind hier als Videos zu sehen, zwischen den Missionen gibt's kurze Animationsfiles.



In Form von Videokonferenzen werden die Missionbriefings abgehalten. Zusätzlich gibt's kurze Rendersequenzen und Einklinker mit der Spiel-Engine.



Einer der großen Nachteile von TA sind die fehlenden Schmankekl, die die Story weiter erzählen. Hier sehen Sie nur schlichte Textbildschirme.



Gleiches gilt für Dark Reign. Auf großartige Zwischensequenzen müssen Sie leider auch hier verzichten, was ebenfalls Atmosphäre kostet.

Hintergrundstory

Grafisches



Wunderhübsche Explosionen in mehreren Stufen und 65.000 Farben bekommen Sie bei KKND 2 zu sehen.



Trotz lediglich 256 verwendeter Farben sind die StarCraft-Explosionen sehenswert, der Rest ist aber etwas trister.



Eine der Stärken von TA ist eindeutig die Grafik. Dank der 65.000 Farben können sich auch die Explosionen sehen lassen.



Naja, grafisch gibt es stärkere Echtzeit-Strategiespiele. Die Explosionen gehen noch, der Rest ist ziemlich farbarm.

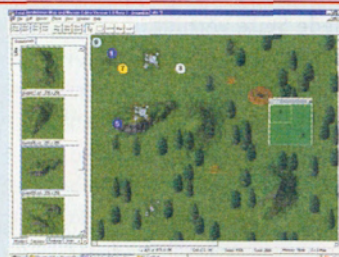
Editoren



Mit dem Einheiten-Editor basteln Sie sich eine modifizierte Truppe, ein Szenario-Editor ist für die Mission-CD geplant.



Komplex, etwas fitzlig, aber am umfangreichsten: der StarCraft-Editor für Einheiten und Szenarios.



Einen Editor finden Sie nur auf der Mission-CD Die Core-Offensive, dieser funktioniert dann aber sehr gut.

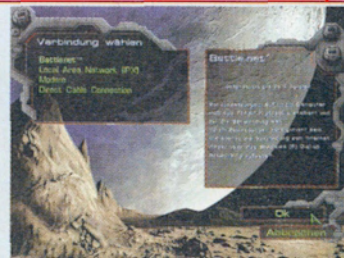


Mit dem Einheiten- und Szenario-Editor können Sie sogar den Angriffszeitpunkt des Computers genau bestimmen.

Mehrspieler-Modus



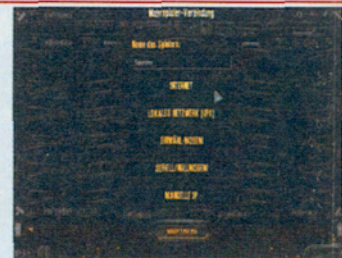
Modem, seriell, 8 Spieler LAN, TCP/IP. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.



Modem, seriell, 8 Spieler LAN, TCP/IP, Battle.net. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.



Modem, seriell, 10 Spieler LAN, TCP/IP. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.



Modem, seriell, 8 Spieler LAN. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner nicht möglich.

FEATUREVERGLEICH DER KONTRAHENTEN



Technik

	KKND 2	StarCraft	Total Annihilation	Dark Reign
max. Auflösung	1.024x768	640x480	1.200x1.024	640x480
Zwischensequenzen	nein	ja	nein	nein
Endsequenzen	ja	ja	nein	nein
Missionbriefings	Video und Text	Video und Text	Text	Text
Spielausstattung:				
Rassen	3	3	2	2
Einzelmissionen	3x17 = 51	3x10 = 30	50	2x12 = 24
Missionsaufbau	nicht linear	linear	nicht linear	linear
Terrainarten	3	5	5	4
Zahl der Einheiten	55	ca. 35	85	35
Zahl der Gebäude	48	45	ca. 60	ca. 20
Gebäudeupgrades	fünfstufig	dreistufig	nein	zweistufig
Ressourcen	2	2	2	2
Fog of War	ja, abschaltbar	ja	ja	ja, abschaltbar
Wegpunkte	ja	ja	ja	ja
Höhenunterschiede	dreistufig	zweistufig	mehrstufig	zweistufig
Sichtlinien	ja	nein	ja	ja
Truppenformationen	nein	ja	nein	ja
Erfahrene Einheiten	ja	nein	ja	nein
KI	sehr gut	sehr gut	gut	zufriedenstellend



Anhand der Landkarte wählen Sie Ihr nächstes Einsatzgebiet. Wenn Sie nicht weiterkommen, wechseln Sie einfach die Rasse.



Die Bomber der Menschen verursachen - in Rudeln eingesetzt - enorme Schäden.



Eine Serie 9-Armee plättet eine menschliche Basis. Die Dosen-Infanterie ist die stärkste im Spiel.

Ist das schön hier!

Soweit, so typisch, doch KKND 2 ist mehr als der x-te Clon von C&C und WarCraft. Zum einen liegt das an der Präsentation. Die im Vergleich zum ersten Teil bis zu achtmal größeren Levelkarten erstrahlen auf flotten Rechnern (ab P 2) mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten - und das bei voller 16 Bit-Farblast, was Explosionen und andere Grafik-Gimmicks entsprechend spektakulär aussehen läßt. Zum anderen sind aber auch Gameplay und Steuerung absolut gelungen. Die diversen Rassen erfordern leicht veränderte taktische Vorgehensweisen, die Computer-KI gehört zum besten, was das Genre zur Zeit zu bieten hat. So testet Kollege PC z. B. die Schwachstellen Ihrer Verteidigungsstellungen konsequent

aus, um sich dann wieder zu sammeln und schließlich massiert anzugreifen. Ständig an Geschütztürmen und Mauern zerschellende Selbstmordkommandos gehören zum Glück wohl endgültig der Vergangenheit an. Die Steuerung aller Aktionen geschieht ebenfalls absolut C&C-konform und intuitiv mit der Maus, Tastatur-Shortcuts verrichten den Rest. Die extrem schmale Iconleiste am rechten Bildrand poppt bei Bedarf nach innen auf, vergeudet äußerst wenig Platz und erklärt sich noch dazu von selbst. Besser geht's kaum! Abgerundet wird das herausfordernde Spektakel durch umfangreiche Multiplayer-Funktionen und einen gruftigen CD-Audio-Soundtrack mit insgesamt neun Stücken. Hätte Melbourne House auch noch Zwi-

schensequenzen eingebaut, wäre KKND 2 wohl zumindest mit StarCraft gleichgezogen. Spielerisch kann es dem Genrekösus durchaus das Wasser reichen und gehört damit in jede gut sortierte Softwaresammlung eines Echtzeitstrategen.

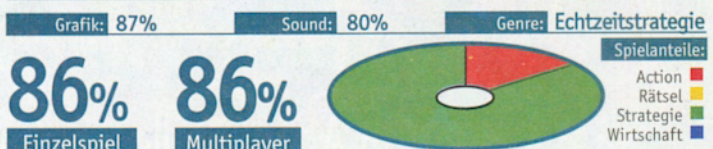
Christian Bigge

KOMMENTAR



» Konnte schon der Vorgänger durch seine überlegene KI begeistern, so hat sich Beam Software nun selbst übertroufen. Zum ersten Mal hatte ich bei einem Echtzeit-Strategie-spiel wirklich den Eindruck, daß die Computergegner auf meine Aktionen reagieren und jede kleine Schwachstelle erbarmungslos ausnutzen. Strategisch gibt es an KKND 2 nichts zu bemängeln, hauptsächlich weil auch sämtliche Features der 2. Generation berücksichtigt sind. Einzig und allein die passende Stimmung mag bei mir nicht so recht aufkommen. Zur absoluten Krönung fehlt eben leider noch ein wenig mehr Atmosphäre, z. B. durch regelmäßige Zwischensequenzen. <<

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95	
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM	
Grafik:	DirectDraw	Musik: DirectS. CD-
Sound:	DirectSound	Handbuch: deutsch
Multiplayer:	Modem, ser., 8 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache: deutsch
Controller:	Maus, Keyboard	Preis: ca. DM 90,-
CD/HD:	811 MB/99 MB	Veröffentlichung: Ende Juni
Hersteller:	Melbourne House	



» Eine echte Alternative zu StarCraft und Co. <<

KOMMENTAR



» Eine beachtliche KI, beinahe jede erdenkliche Option, drei verschiedene Rassen und eine tolle Präsentation: KKND 2 gelingt damit locker der Sprung in die Genre-Spitze. Melbourne House hat ein motivierendes Schlachtenspektakel auf die Beine gestellt, das sich praktisch keine Schwachstelle leistet. Natürlich wird das Echtzeit-Strategiespiel hier nicht neu erfunden, vielmehr setzt KKND 2 auf die gelungene Kombination von erstrebenswerten Features, die irgendwann irgendwo bereits aufgetaucht sind. Das Konzept geht auf: Wer süchtig nach StarCraft, C&C and Friends ist, kann auch hier nicht danebengreifen. <<