

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Krush, Kill 'n' Destroy: Der Krieg von 20-79 hatte keine Sieger

Axel Teichmann am Freitag, dem 1. Mai 2015

Als mich in den 1990er Jahren die Faszination für Videospiele ergriff, zockte ich mich ein Jahrzehnt einmal quer durch die Genres. Auf der Basis von MS-DOS und bald schon zuhause unter Windows 95 erkundete ich das Neuland, stets auf der Suche nach actiongeladenen Abenteuern.

Auch an den damals populären Echtzeitstrategie-Hits kam ich nicht vorbei. Selbstverständlich hatte ich das Genre-prägende Dune II, oder das erste Warcraft schon einmal gesehen, aber es war eine andere Realtime-Strategie, die mich fesselte.

Und obgleich Mitte der 90er überall vom charismatischen Sektenführer Kane aus dem C&C Universum gesprochen wurde und im örtlichen Internet Café täglich die Schlachten zwischen GDI und NOD tobten, begeisterte mich die postapokalyptische Welt von KKND.

Dieses Akronym steht für Krush, Kill 'n' Destroy und es geht – ganz wie der Titel verspricht – genau darum: den Gegnerhorden strategisch den Garaus zu machen. Jedoch ist diese Aufgabe weder leicht noch schnell zu erfüllen. Und so ist neben taktischem Geschick auch Strategie beim Basisbau gefragt, um nicht vorab von einer der

zahlreichen Gegnerwellen überrollt zu werden.

„Manche kommen einfach nicht mit einander aus.“



KKND steht für Krush, Kill 'n' Destroy. (Bild: Axel Teichmann)

Es ist das Jahr 2079. Die Menschheit flüchtet aus Angst vor dem nuklearen Fallout, den die Atombomben nach dem dritten Weltkrieg auf der Erde hinterließen, unter die Erdoberfläche. Es vergehen 40 Jahre bis sich die nächste Generation der Menschen entscheidet zurück an die Oberfläche zu kommen.

Doch nicht alle Überlebenden schafften 2079 die Flucht, einige Menschen verblieben an der unwirtlichen Erdoberfläche und mutierten durch die Strahlung zu hässlichen Wesen. Sie lernten die ebenfalls mutierten Tiere zu zähmen und als Kampfgerät gegen Bedrohungen einzusetzen.

Hier steigt das Spiel ein und wirft den Spieler in diese postapokalyptische Welt, in der Menschen und Mutanten aufeinander treffen, um erneut einen erbitterten Kampf um die letzten Erdressourcen zu führen.

Angelehnt ist noch lange nicht abgekupfert

Spielerisch ist KKND natürlich an Command and Conquer angelehnt, wodurch es damals einige Kritik erntete und im Schatten des erfolgsverwöhnten C&C stand. Weitere Schwächen wie fehlende Marineeinheiten und Luftstreitkräfte bescherten ebenfalls Abwertungen. So beschränkt sich das Gameplay, abgesehen von der Möglichkeit eines einzelnen Airstrikes, vorzugsweise auf Gefechte an Land.

Ich mag das Spiel jedoch aufgrund seines Endzeit-Settings und der anschaulichen grafischen Umsetzung mit detaillierten Explosionssprites. Die Umsetzung in SVGA und mit isometrischer Perspektive war zeitgemäß. Das Spiel verfügt obendrein über eine ansprechende Soundkulisse, wobei die Hintergrundmusik als besonders gelungen hervorzuheben ist. So verorten sich die treibenden Metal-Beats im Industrial-Genre und untermalen das düstere Endzeit-Thema passend.

Die zugrundeliegende Story, die in dieser trostlosen Welt spielt, ist in ihrer Form natürlich keine neue Erfindung und dient lediglich der Rechtfertigung von Spiel- und Kampfeignissen. Tiefgang wie bei System Shock, grandioses Storytelling wie bei Mass Effect oder eine überwältigende Überraschung wie am Ende von Super Mario Bros. 2 darf einfach nicht erwartet werden.

Vielmehr gilt es gegen die fordernde KI oder seine Mitspieler im LAN zu bestehen und die dafür benötigten taktischen Skills zu trainieren. Die Reihenfolge, in der beispielsweise die Gebäude errichtet werden, kann ebenso spielentscheidend sein wie die Upgrades selbiger. Gleiches gilt für die Einheiten: sind die Ressourcen knapp, entscheidet

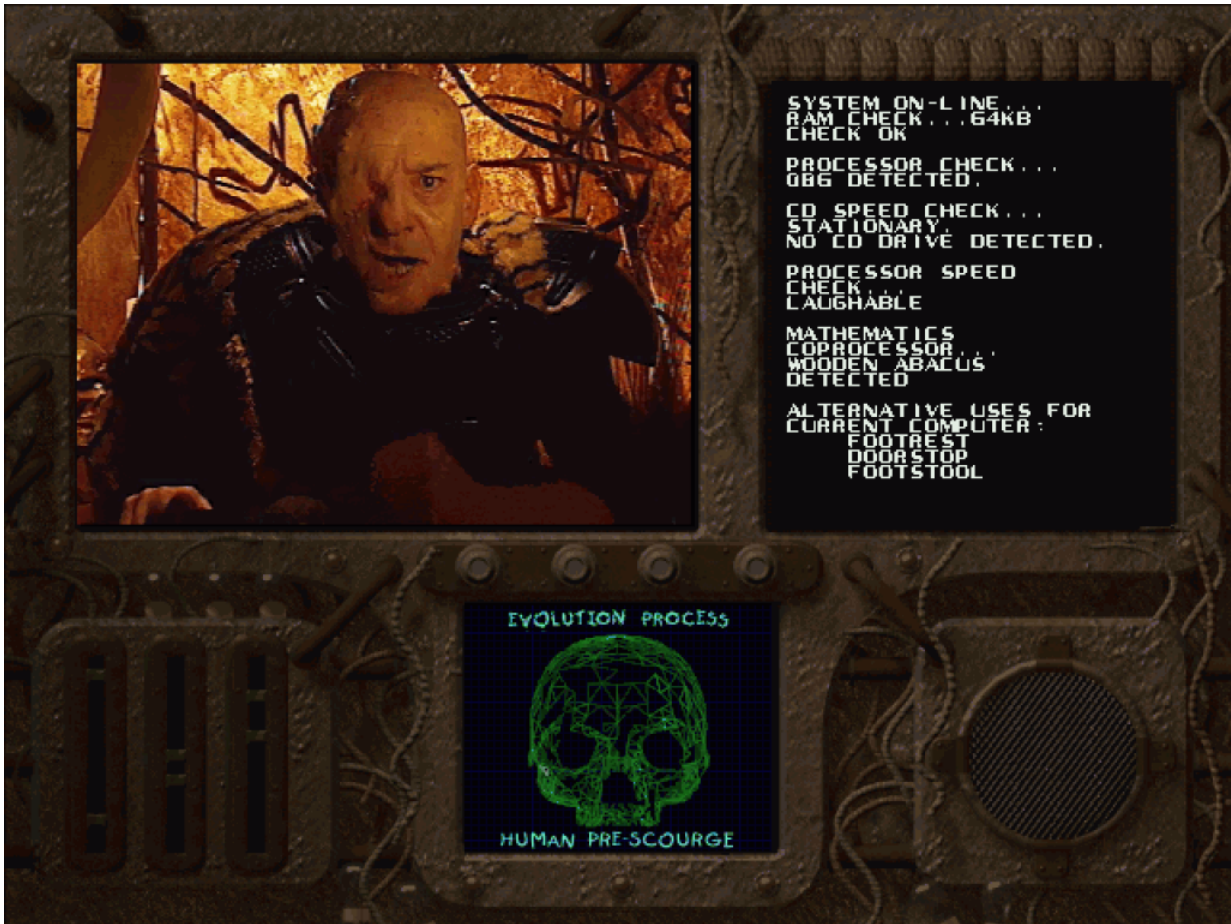
planvolles Produzieren den Spielablauf und letztlich über Sieg oder Niederlage. Manchmal ist Infanterie eben doch besser als schwere Artillerie.



Vor dem Kampf ist das Spielfeld übersichtlich. (Bild: Axel Teichmann)

Im Genre der Echtzeitstrategiespiele hat sich KKND seinen Platz verdient. Die Missionsbriefings, die wie bei C&C – 90er Jahre typisch – als Cutscenes mit echten Schauspielern produziert wurden, haben ihren Witz.

Wenn der General befiehlt den Strand mit allen Mitteln von den Mutanten zu säubern, damit seine Kinder wieder Sandburgen bauen können, lässt sich ein Schmunzeln nicht vermeiden. Besonderes Gimmick sind die sogenannten Tech-Bunker, die futuristische Mechs enthalten. Leider sind diese schweren Geschütze rar gesät und kaum zu finden. Doch mit einem solchen Titanen gelingt es, einen strategischen Vorteil zu bekommen, um dem Computergegner ordentlich einzuheizen. Der Schwierigkeitsgrad zieht nämlich mit fortschreitenden Levels zunehmend an und fordert effizientes Bauen und Kampfgeschick, um gegen die kalt berechnende KI zu bestehen.



Die Missionsbriefings von KKND ... (Bild: Axel Teichmann)



... untermalen die Spielatmosphäre. (Bild: Axel Teichmann)

Zwei ungleiche Schwestern

Zwar haben beide Spielfraktionen ein und dieselben Wurzeln, entwickelten sie sich jedoch in völlig verschiedene Richtungen. Die großen Differenzen, aber vor allem die wenigen Gemeinsamkeiten, sind der Ausschlag für die Rivalität. Der Bedarf an Erdöl – oder Erdenblut, wie es die Mutanten nennen – ist eine dieser noch existenten Gemeinsamkeiten. Doch die Fähigkeit des Teilens fehlt beiden. Kein Azdak vermag die Ressourcen aus dem Kreidekreis zwischen beiden gerecht aufzuteilen und den Streit beizulegen. Somit ist der Kampf unvermeidlich.

In blinder Wut verbrauchen beide Seiten die letzten Reserven für die militärische Aufrüstung. Als hätten sie aus der Ursache ihrer Lage nichts gelernt, vergeuden sie die wertvollen Überreste aus der verblichenen alten Welt, um eine neue Dystopie zu erschaffen. Die Einheiten beider Seiten sind sich zudem ebenbürtig, sodass kein klarer Sieger vorherzusehen ist. Und so glauben beide Kontrahenten, dass der wahre Gewinner die Kraft haben wird, die rechtmäßig ihm gehörenden Vorräte an sich zu reißen.



Der Krieg ist ausgebrochen. Der Kampf um Ressourcen ist unerbittlich. (Bild: Axel Teichmann)

Aus Sicht der Entwickler ist dies natürlich ein idealer Ausgangspunkt für eine Fortsetzung, die 1998 mit KKND 2: Krossfire erschien. Viele Informationen zu den zur Verfügung stehenden Kriegsgerätschaften und Einheiten beider Fraktionen aber auch zusätzliche Downloads sowie der Zugang zur Community von KKND und dessen Nachfolger KKND 2: Krossfire gibt es auf den Seiten des Briten Noah Hearle.

Unter kknd2.com subsumiert Hearle die einzelnen Fanseiten und Portale zur Spielreihe. Aufgrund des Alters der Spiele werden diese Seiten allerdings kaum noch gepflegt.

Teilweise sind die Downloads kostenpflichtig oder verwaist. Für Fans ist es dennoch die erste und leider auch einzige Adresse, um an zusätzliches Material zu gelangen.

Die Neuerungen der Xtreme Version

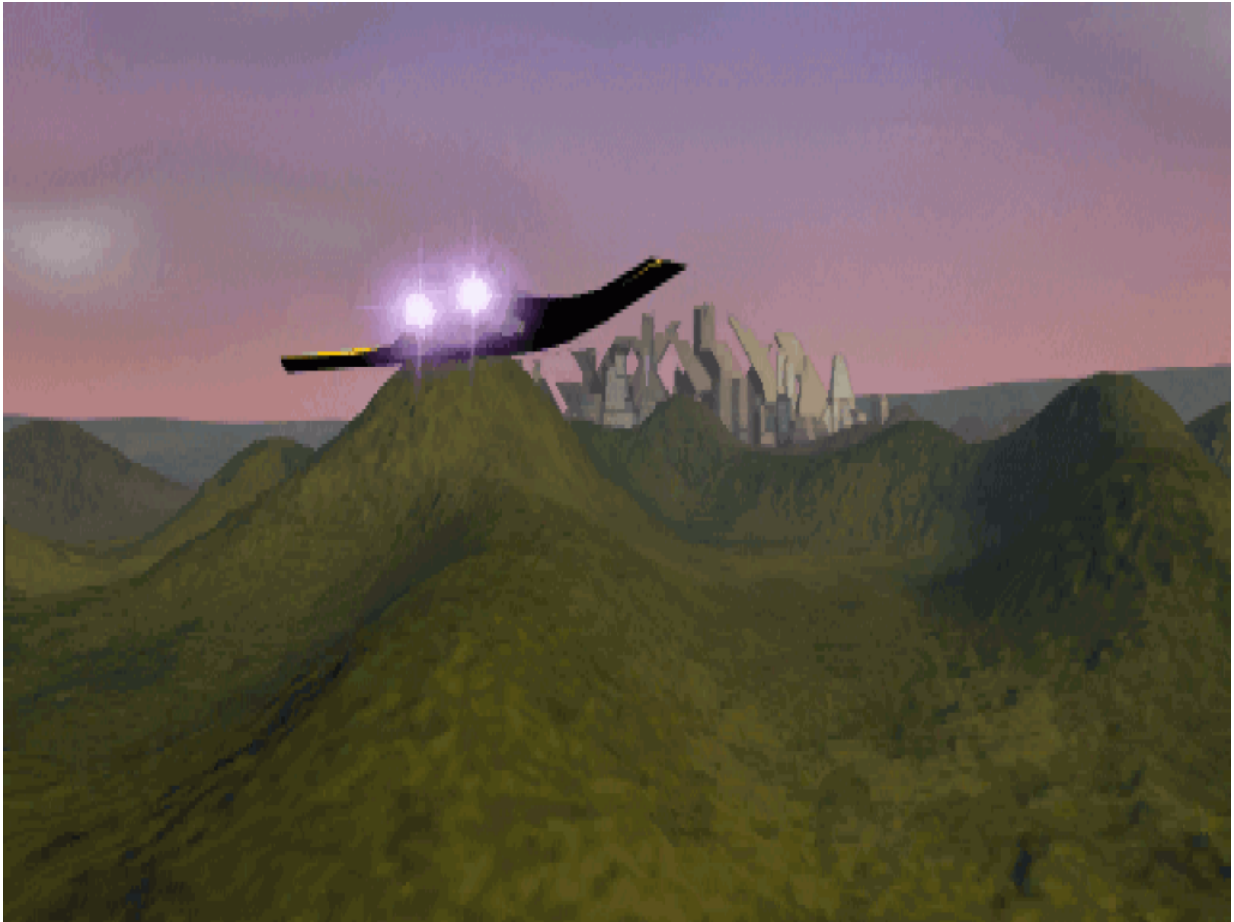


Einstellungen zum KAOS-Modus von KKND Xtreme. (Bild: Axel Teichmann)

KKND Xtreme ist eine Wiederveröffentlichung des ursprünglichen KKND und bietet einige Verbesserungen. Schon beim ersten Start flimmert ein höher aufgelöstes Video als beim Initialrelease und erzählt die Vorgeschichte. Die hinzugefügte Windows 95-Unterstützung des eigentlich reinen DOS Games war damals zeitgemäß und ein echter Fortschritt. Aber auch spielerisch konnten einige Neuerungen verzeichnet werden, die den Kauf rechtfertigten. Neben zehn neuen Singleplayer Maps für beide Fraktionen sei insbesondere der KAOS-Modus erwähnt.

Wer den Singleplayer Modus durchgespielt hat, aber noch weiter kämpfen möchte, kann sich in einem simulierten Multiplayer nach Herzenslust austoben. Ganz nach Belieben können computergesteuerte Verbündete und Gegner definiert und auf einigen vorgegebenen Maps in Massenschlachten sogleich niedergemäht werden. Dieser Spielmodus schaffte es zudem in den Nachfolger KKND 2: Krossfire und erfreute sich bei mir großer Beliebtheit.

Neben einer verbesserten Menüführung in KKND Xtreme, wurde beim australischen Entwicklerstudio Melbourne House ebenso an der Gegner-KI gefeilt. Das Netzwerkspiel wurde auf 6 Spieler aufgebohrt und mit neuen Maps versorgt.



Im Einführungsvideo von KKND Xtreme ... (Bild: Axel Teichmann)



... wird der Spieler auf die Schlachten eingestimmt. (Bild: Axel Teichmann)

Die PC Plattform benötigte keine größeren Anforderungen. Ein Windows-Rechner war

zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits Standard und sofern wenigstens ein Pentium 75MHz und eine SVGA Grafikkarte darin werkelt, reichte die Performance für KKND Xtreme aus. Da mehr Power zumeist nicht schadet, empfehle ich einen etwas potenteren Retro-Rechner. Gerade im oben beschriebenen KAOS Mode mit vielen Gegnern zahlen sich mehr als 16MB Arbeitsspeicher und ausreichend CPU Power definitiv aus. Und warum sollte es heute an Speicher mangeln, kosten doch die alten Riegel schließlich nicht die Welt.

Krush, Kill 'n' Enjoy

Als Realtime-Strategie ist KKND Xtreme einer meiner klaren Favoriten, noch vor C&C. Die witzigen Briefings und das Setting im Zeitalter nach der Götterdämmerung haben ihren Reiz. Vor allem die ausgefallenen Einheiten, insbesondere die Riesenviecher der Mutanten lassen mein Zocker-Herz höher schlagen.

Das Prinzip des Aufbaus und der Zerstörung mag simpel und bekannt sein, durch die ausgefeilte KI der Gegner und das hohe Spieltempo ist eine Herausforderung jedoch auch für den Pro-Gamer gegeben. Andere Zocker im Netzwerk, oder wie wir damals via Nullmodemkabel, vorzuführen macht gleich doppelt so viel Spaß.

Glücklicherweise die Beschaffung des Spiels heutzutage nicht mehr sehr schwierig. Zwar ist es als physischer Datenträger kaum erhältlich oder als Sammlerstück sehr teuer und benötigt einen Retro-PC, doch gibt es die digitale Kopie recht preiswert bei GOG. Zur Freude aller KKND Fans ist und bleibt dieser Echtzeitstrategie-Hit deshalb auf aktuellen Systemen lauffähig.



Dank Portalen wie GOG kann KKND auch heute noch gespielt werden. (Bild: Axel Teichmann)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 1. Mai 2015 um 20:50 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>