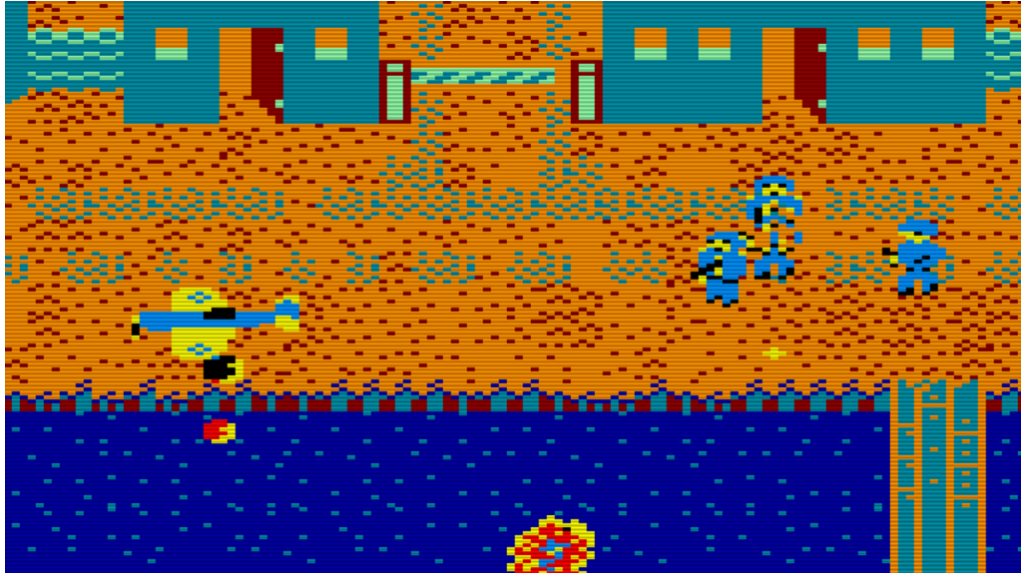


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Who Dares Wins 2 für den Amstrad CPC: Mit fünf Granaten an die Front

Michael Behr am Donnerstag, dem 20. September 2012

**Bei diesem kriegerischen Spiel handelt es sich um einen ziemlich dreisten Rip-off des bekannten Automaten Commando von Data East aus dem Jahre 1985, der von Elite Systems für eine ganze Reihe von Homecomputern umgesetzt wurde.**

Bei Alligata Software „lieh“ man sich das Spielkonzept, setzte es auch für die Amstrad CPC-Serie um und nannte das Ganze Who Dares Wins 2. Zu Deutsch: „Wer wagt, gewinnt“.

Das Ziel des Spiels ist einfach zu erläutern: Man begibt sich als Einzelkämpfer an die Front, um acht in Feindeshand befindlicher Außenposten zurückzuerobern. In der Nachhut soll dann eine Einheit folgen, die diese Außenposten wieder besetzt. Zu Beginn ist man mit drei Leben und fünf Handgranaten ausgestattet. Dafür ist wenigstens ausreichend Munition für das automatische Maschinengewehr vorhanden.

### In der Hitze des Gefechts

Man steuert seinen wackeren Einzelkämpfer, eine übrigens ziemlich unförmige Figur, die

sich gegen eine wahre Übermacht von feindlichen Soldaten (im Gegensatz zu einem selbst in blau gekleidet) zur Wehr setzen und dabei Bildschirm für Bildschirm vordringen muss. Ich bin mir nicht sicher, weil ich nicht mitgezählt habe, aber ich möchte behaupten, dass man im Laufe eines Spiels eine hohe dreistellige Zahl an Soldaten gegen sich hat.



Who Dares Wins 2 von 1986 gehört aufgrund seiner martialischen und eindeutig brutalen Handlung auch heute noch nicht in Kinderhände. (Bild: Alligata)

Durch einen Druck auf den Feuerknopf kann man bis zu drei Maschinengewehrkugeln gleichzeitig verschießen. Immer in die Richtung, in die man sich gerade bewegt. Die gegnerischen Soldaten bringen es ebenfalls auf drei Kugeln gleichzeitig. Ich denke, dass man hier den Kapazitäten der Amstrad-Hardware Rechnung tragen musste. Man spürt es ohnehin, wenn sich sehr viel gleichzeitig auf dem Bildschirm bewegt.

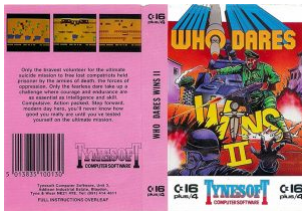
Zeitweilig kommt der Spielfluss ins Stocken und was noch schwerer wiegt: einige der sich bewegendenden Objekte werden nicht mehr kontinuierlich dargestellt, sondern nur noch jeden zweiten oder dritten Frame. Das macht die Übersicht schwierig, gerade wenn man mitten im Gefecht ist.

Step forward, modern day hero, you'll never know how good you really are until you've tested yourself on the ultimate mission.

*Vom Backcover der C16 Kassette*

Dafür hat man sich bei der grafischen Gestaltung der Level als solches zurückgehalten. Man bewegt sich durch mehr oder weniger ausgeprägte Ruinenfelder. Zahlreiche Schützennester deuten darauf hin, dass es sich hier wirklich um einen hart umkämpften Frontabschnitt handeln muss. Wenn sich der Computergegner nicht so ungeschickt anstellen würde, wäre es wohl eine echte „Mission Impossible“.

In der Tat ist dies auch der gravierendste Unterschied zum großen Vorbild Commando, bei dem man mitunter schneller seine Leben ausgehaucht hatte, als man in der Lage war, sich zu orientieren. Im direkten Vergleich ist Who Dares Wins 2 um einiges leichter zu spielen.



Die C16 und Plus/4 Version erschien 1986 und wurde von Jools Jameson für Tynesoft entwickelt. (Bild: Tynesoft)

Das kommt dem ungeübten Spieler entgegen, der so sehr schnell erste Erfolgserlebnisse sammeln kann. Für geübte Pixelsoldaten ist es kein Problem, das Spiel durchzuspielen. Daran ändern auch die Hilfsmittel nichts, die der Gegner zur Verfügung hat. In einigen Bildschirmen bekommt man es so zum Beispiel mit Bombern zu tun, die recht ungezielt ihre Ladung abwerfen (der Effekt ist derselbe wie bei einem Granatenabwurf). Es gibt Tiefflieger, die sich gezielt auf die eigene Figur stürzen und denen man nur ausweichen kann. Nicht ganz ohne sind auch die Panzer, die einen aufs Korn nehmen. Harmloser sind dagegen gelegentlich durchs Bild fahrende Jeeps, Züge oder Schlauchboote, die einen nicht beschießen, sondern selber zum Abschuss freigegeben sind.

Diesen ist ebenso wie den anderen landgebundenen Fahrzeugen am besten mit den Handgranaten beizukommen, von denen man zu Beginn recht wenige hat, deren Bestände sich aber über hin und wieder vom Himmel fallende Nachschubkisten wieder auffüllen lassen.

Durch einen etwas längeren Druck auf den Feuerknopf wirft man eine Granate in die Richtung, in die man gerade blickt. Die Reichweite ist dabei mehr oder weniger zufällig. Es wird zwar der Eindruck erweckt, dass man durch die Intensität des Drucks etwas an der Weite ändern könne, aber das gestaltet sich als ziemliches Glücksspiel. Den Gegnern geht es aber nicht anders, was die Granaten zu einer recht unberechenbaren Angelegenheit macht. Das macht sich vor allem dann bemerkbar, wenn sich mehrere Granatwerfer gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden. Als kleiner Vorteil erweist sich allerdings, dass auch Granaten vom Gegner keinen Unterschied zwischen Freund oder Feind machen und beide gleichmäßig schädigen.

## **Beschütze die Geisel!**

So kämpft man sich von Bild zu Bild, wobei das Ziel immer ist, den oberen Bildschirmrand zu erreichen. Im Gegensatz etwa zur Version für den Commodore 64 wird hier nicht gescrollt, sondern das Bild einfach gewechselt. Irgendwann erreicht man dann einen der Außenposten, in dessen Umgebung sich besonders viele Soldaten herumtreiben, die auch aus dem Posten heraus oder seitlich wieder neu hinzukommen. Hier wird es schnell unübersichtlich und man läuft Gefahr, Zufallstreffer zu kassieren.

Ein Außenposten gilt erst dann als eingenommen, wenn alle Gegner erledigt sind. Zusatzpunkte lassen sich dabei für einen Kurier holen, den man an seinem Zickzack-Lauf

erkennen kann.



Der C16 und Plus/4 Version von Who Dares Wins 2 fehlt es ein wenig an Räumlichkeit. (Bild: Tynesoft)



Dafür übertrieb des die Amstrad Version von Who Dares Wins 2 manchmal mit der Farbauswahl. (Bild: Alligata)

Das Spiel bringt es auf etwas mehr als eine Hand voll Spielstufen, wobei die letzten nicht mehr die große Zahl von Bildschirmen erreichen wie die ersten, dafür aber mit einer Vielzahl von Gegnern mehr aufwarten. Zwischendurch sollte man immer mal auf Geiseln achten, die vor einem Erschießungskommando stehen. Wenn man diese schützt (durch

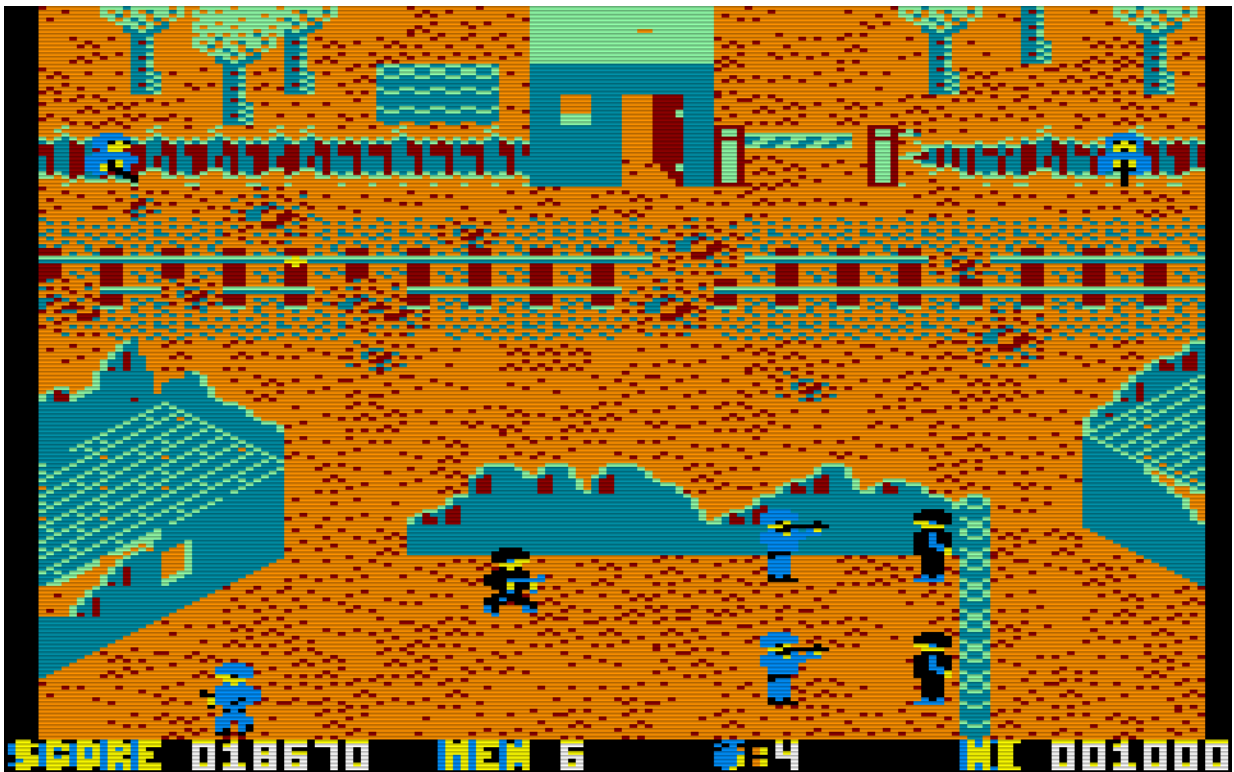
das Ausschalten des Scharfschützen) gibt es wiederum Bonuspunkte. Das Spiel endet wie so viele Spiele der damaligen Zeit in einer Endlosschleife was bedeutet, dass man nach dem letzten Außenposten die Mitteilung bekommt, dass man leider wieder von vorne beginnen müsse, da das nachrückende Team es nicht geschafft habe, die Außenposten zu verteidigen. Man fängt also wieder ganz am Anfang an und kann seine Jagd nach dem Highscore fortsetzen.

In Sachen Grafik ist dieses Spiel sehr funktionell aufgezogen und macht selbst für einen Shooter der damaligen Zeit nur eine mittelmäßige Figur. Das liegt in der Hauptsache an den schon angesprochenen Schwächen im Bereich der Figurendarstellung.

Andere Vertreter dieser Spielart wie Rambo oder das hervorragende Ikari Warriors hinterlassen da einen besseren Eindruck. Man wird das Gefühl nicht los, dass man hier möglichst schnell mit einem nicht lizenzierten Klon von Commando auf den Markt kommen wollte. Die Charakteranimation ist befriedigend, die Kollisionsabfrage manchmal nicht so exakt, wie man sie sich wünschen würde. Auf diese Weise verliert man schon mal unabsichtlich ein Leben. In puncto Sound kann man nicht viel erwarten, abgesehen von Schussgeräuschen gibt es hier eigentlich nichts nennenswertes.

## Moralisch bedenklich?

Ein Phänomen ist nur die bei mir ungebrochen hohe Motivation. Who Dares Wins II ist einer meiner meistgespielten Klassiker, vielleicht weil es wohl das erste Spiel dieser Machart war, das ich damals kennenlernte. Natürlich nur als Raubkopie, denn selbstverständlich landete das Programm damals ziemlich schnell auf dem Index. Das machte es aber gerade noch interessant, was anschaulich zeigt, wie wenig diese Verbotsstrategien seinerzeit gefruchtet haben.



Die 8-bittigen Pixel können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei Who Dares Wins II um ein recht brutales Spiel handelt. (Bild: Alligata)

Heute wäre so ein Spiel vielleicht moralisch bedenklich, aber da man kein Blut sieht sicherlich nicht indizierungsgefährdet. Dieser kleine Shooter macht einfach Spaß, auch wenn er sicherlich nicht als Ersatz zu modernen Programmen dieser Richtung taugt. Wenn man über den einen oder anderen systembedingten Mangel hinweg sieht, dann kann man durchaus seine Freude hiermit haben.

Unstrittig ist, dass so ein Programm nach wie vor nicht in die Hände von kleinen Kindern gehört, aber das muss ich ja hoffentlich nicht extra erwähnen. Ein echter Klassiker, für mich besser als sein Vorbild!

*Überarbeitete Originalfassung vom 18. Mai 2004.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 20. September 2012 um 18:37 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen 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.videospielgeschichten.de>