



# 2011/50 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2011/50/kuehe-hueten>

# Kühe hüten

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Peng. Rumms. Matsch. Huch, das klingt jetzt aber so gar nicht nach stiller, besinnlicher Vorfeiertagszeit voller Liebe und Harmonie, sondern nach einem dieser böartigen Killerspiele, die mindestens zur Hälfte dafür verantwortlich sind, dass die Erde immer noch kein friedlicher Ort geworden ist. Ja. Also eigentlich nein, denn Killerspiele (allein schon das Wort!) haben mit dem Ausbleiben des Weltfriedens selbstverständlich nichts zu tun, aber das weiß ja eigentlich mittlerweile so gut wie jeder.

Es ist kein schöngeistiges Spielchen, es geht ums Ballern. Wir befinden uns nämlich bei »Long Way TD« und damit im Wilden Westen, der wohl einzigen Gegend, die noch nicht Schauplatz eines Tower Defense Game war, und unser Job ist es nun, Verteidigungswaffen strategisch so geschickt aufzustellen, dass böse Viehdiebe (oder zumindest Viehdieb-ähnliche, nämlich irgendwelche Phantasiefiguren mit extrem irritierenden Eigenschaften wie Unsichtbarkeit) uns nicht die Kühe wegklausen.

Was sich im Easy-Modus auch zunächst gut anlässt. Die schmale Gasse, durch die die Desperados kommen, bietet viele geeignete Plätze für die kleinen schießwütigen Männchen, die man am Anfang als einzige Waffenträger zur Verfügung hat. Aber noch bevor man »das ist ja einfach« zu Ende gedacht hat, nimmt das übliche Tower-Defense-Elend auch schon seinen Lauf. Mal ist der einzig mögliche Platz für eine bestimmte Figur schon besetzt, was damit zusammenhängt, dass die Dinger unterschiedliche Reichweiten haben und damit eben auch nicht von jeder Stelle aus den ganzen Weg abdecken können, mal hat man vergessen, irgendein Upgrade zu machen und muss deswegen ohnmächtig dem Kuhklau zugucken. Bis man am Ende dann doch die beste Strategie gefunden hat. Peng. Rumms. Matsch.