

Der letzte Schliff

Z: Steel Soldiers

Actionlastige Echtzeitschlachten auf dreidimensionalem Terrain sollen dem Z-Nachfolger zum Erfolg verhelfen. Hat das 3D-Experiment der Bitmap Brothers eine Chance gegen die übermächtigen Genre-Konkurrenten in 2D?



Auf Video-CD: exklusives Videospecial

Die Bitmap Brothers arbeiten unter Hochdruck an **Z: Steel Soldiers**. Bereits im Februar soll das Echtzeit-Strategie-Spiel mit Actiontouch in den Händlerregalen stehen. Die 3D-Grafik und die Levels sind mittlerweile fertig gestellt. Nun opti-



Hubschrauber nehmen die Fabrikanlage unter Beschuss.

mieren die Engländer die beiden wichtigsten Elemente im Entwicklungsprozess: die Qualität von Spielbalance und Steuerung der Echtzeit-Armeen.

Fang die Fahne

Am eigentlichen Spielkonzept von **Steel Soldiers** ändert sich bis zur Veröffentlichung nichts mehr. In 30 Levels müssen Sie Ihren Gegnern Territorien abjagen, indem Sie eine Fahne von Androiden erobern lassen. Diese Landstriche bringen Ihnen in regelmäßigen Abständen Geld ein, das Sie in den Bau neuer Einheiten stecken. Dazu benötigen Sie Fabriken, die Sie auf Ihrem Gebiet errichten können. Dabei gilt es, das dreidimensionale Terrain geschickt zum eigenen Vorteil auszunutzen. Von Hügeln herunter haben die Truppen eine bessere Sicht; ein unüberwindbarer Berg im Rücken verleiht einige Sicherheit bei der Verteidigung. Schmale Schluchten oder Brücken können Sie mit relativ wenigen Truppen leicht gegen heranstürmende Gegnerhorden verteidigen.



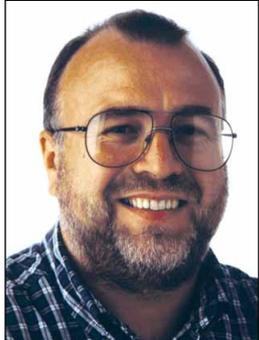
Gut geschützt durch Felswände zu drei Seiten liegt diese Festung sicher im Tal.

Design-Änderungen

In den ersten Design-Dokumenten von **Z: Steel Soldiers** planten die Bitmap Brothers

noch, dass Sie sich auch selbst hinter das Steuer von Panzern und Jeeps schwingen können. Obwohl das Spiel nach wie vor actionlastiger sein soll als ande-

Interview mit Entwicklungsleiter Mike Montgomery



Mike Montgomery ist Gründungsmitglied der Bitmap Brothers und Entwicklungschef von Z: Steel Soldiers.

GameStar Warum hat es vier Jahre gedauert, bis Steel Soldiers fertig wurde?

Mike Montgomery Wir sind ein kleines Entwicklerteam. Da Steel Soldiers für uns technologisch ein großer Schritt nach vorn ist, hat es eben gedauert. Geplant war die Fortsetzung zu Z schon lange. Aber erst jetzt haben wir endlich die passende Technologie, um unsere Konzepte auch umzusetzen.

GameStar Was ist der Hauptvorteil von Steel Soldiers im

Vergleich mit dem alten Z?

Mike Montgomery Der entscheidende Unterschied ist 3D-Grafik und die daraus

entstehenden Möglichkeiten. Steel Soldiers wird echte 3D-Welten mit eigener Ökologie bieten. Dennoch wird es genauso zugänglich sein wie ein 2D-Strategiespiel.

GameStar Wird man selber Fahrzeuge steuern können, aus der Ego-Sicht?

Mike Montgomery Das war mal angedacht, aber wir haben die Idee verworfen. Alle Fahrzeuge werden von den Robotern gesteuert, die du per Mausclick bewegst.

GameStar Gibt es irgendetwas, was ihr ins Spiel bringen wolltet, aber nicht konntet?

Mike Montgomery Wir haben versucht, Flughäfen einzubauen. Dann mussten wir aber feststellen, dass die Dinger einfach zu groß für unsere Levels gewesen wären.

GameStar Was hat sich am Kommando-Interface mittlerweile geändert?

Mike Montgomery Wir haben alles etwas

kompakter gemacht, damit weniger Spielfläche von den Menüs verdeckt wird.

GameStar Was ist für dich der Hauptvorteil von 3D-Szenarios gegenüber konventionellen 2D-Karten?

Mike Montgomery Das Spielgefühl, sich in einer echten Welt zu bewegen, kommt bei 2D-Welten nicht gut rüber. Wir haben in die 3D-Engine einige Jahre an Entwicklungsarbeit gesteckt, damit sie so realistisch wie möglich erscheint.

GameStar Die meisten Echtzeit-Strategiespiele in 3D haben sich nicht sonderlich gut verkauft. Wie wollt ihr diesem Trend entgegenwirken?

Mike Montgomery Wir sehen Steel Soldiers eher als ein Action-Strategiespiel, dass durch seine Betonung auf Action eine größere Käuferschicht ansprechen wird.

re Echtzeit-Titel, haben die Entwickler mittlerweile auf diese Möglichkeit verzichtet, damit flinke Ballerfinger nicht die Spielbalance zerstören.

Doch auch ohne den Faktor Mensch müssen die Engländer sicherstellen, dass **Steel Soldiers** fordernd bleibt, ohne den Spieler zu sehr unter Druck zu setzen. Denn so schwer und zufallsabhängig wie das alte **Z** soll Teil 2 auf gar keinen Fall werden. Damals hatten die Bitmap Brothers nach eigenen Aussagen den Abstand zum Spiel verloren. »Weil wir jeden Level in- und auswendig kannten, haben wir gar nicht gemerkt, wie schwer **Z** eigentlich war«, so Entwicklungschef Mike Montgomery.

Wasserschlachten

Während Sie bei **Z** noch auf Landschlachten beschränkt waren, dürfen Sie nun auch im Wasser auf Gegnerjagd gehen. Einige Levels sollen sogar zu einem Großteil aus Kanälen bestehen. Das bedeutet auch, dass Sie zusätzlich zu den Panzer- und Infanteriefabriken Werftanlagen anlegen müssen. Zu deren Schutz sollte genügend Landfläche zur Verfügung stehen, um angrenzend Abwehranlagen und eine Radarstation bauen zu können. Damit verhindern Sie gleichzeitig, dass eine gegnerische Armada ungesehen bis an Ihre Basis herankommt.

An der 3D-Engine werkeln die Entwickler bereits seit sieben



Auf diesem Bild haben die Entwickler der Bitmap Brothers einige Einheiten aus **Steel Soldiers** in der **Eiswelt** positioniert. Schön zu sehen sind die **Androiden**, die schwer bewaffnet darauf lauern, möglichst viele gegnerische Fahnen und Fahrzeuge einzunehmen.

Jahren. Das sieht man dem schmucklosen Gelände allerdings nicht an. Erheblich eleganter wirken die Einheiten, allen voran die Androiden. Sehr schön animiert rennen sie übers Schlachtfeld und sind dabei nie um einen zynischen Kommentar verlegen. Für die deutsche Fassung sollen dieselben Sprecher zum Einsatz kommen, die bereits beim alten **Z** eine gute Arbeit gemacht haben. Aller-

dings sind hier noch keine Verträge unterschrieben, ganz im Gegensatz zu den Vereinbarun-

gen mit Bigben Interactive, die **Z: Steel Soldiers** in Deutschland vertreiben will. **MIC**



Die **Verteidigungsanlagen** im Rücken schützen die Roboter auf ihrem Vormarsch.



Die **Brücke** kann von nur wenigen Androiden locker ein Weilchen gehalten werden.

Z: Steel Soldiers

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Bitmap Brothers
Termin: Februar 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Nach wie vor wirken die 3D-Welten ein bisschen leer. Doch die schönen Animationen der Einheiten und die bildschirmfüllenden Explosionen machen dieses Manko wett. Leider habe ich immer noch nichts vom neuen Interface gesehen. Gespannt bin ich auf die Action-Strategie-Mischung allemal. Wenn es keine Verzögerung gibt, finden Sie den Test in der nächsten Ausgabe.«