

Auf Zods Spuren

Z: Steel Soldiers



Hektischer Sektorenkampf statt gemütlichem Basisbau: Die Bitmap Brothers starten ihren zweiten Versuch, das Echtzeitgenre actionlastiger zu machen.



Stolze vier Jahre haben sich die Bitmap Brothers Zeit gelassen mit dem Nachfolger zu ihrem Echtzeitstrategie-Spiel **Z**. Eklatante Schwächen vor allem in der Wegfindungs-KI verdarben seinerzeit das interessante, actionreiche Konzept. Für **Z: Steel Soldiers** geloben die Engländer Besserung: Höhere Einheiten-Intelligenz und interessantes Missionsdesign in 3D-Welten sollen Teil 1 vergessen machen.

Rohstoff durch Eroberung

Das Spielprinzip soll sich in einigen wesentlichen Punkten von Konkurrenten wie **C&C 3**

und **Age of Empires 2** unterscheiden: Das zum Bau von Einheiten benötigte Xenonite erhalten Sie nur, indem Sie Sektoren auf der Karte erobern. Dazu müssen Sie Infanterieeinheiten aussenden, die Fähnchen durch Berührung einnehmen. Jede Flagge trägt eine Nummer, die darüber Aufschluss gibt, wie schnell Sie dort Nachschub an Rohstoffen bekommen. Damit bauen Sie in Fabriken neue Einheiten, die ihrerseits wieder neue Sektoren annectieren können.

Die Truppen verhalten sich diesmal bei der Wegfindung erheblich cleverer als ihre Ahnen, die gerne das Ziel mitten durch ein Gebirge hindurch ansteuerten. Allein sind die Fußsoldaten allerdings stark abschlussgefährdet. Nur zusammen mit Panzern, Artillerie und Schockwellen-Werfern haben die Jungs eine Chance gegen die gut bewaffneten Gegner. Eine Sonderstellung nehmen Jeeps und einige Spezialpanzer ein: Diese werden erst aktiv, wenn sich ein

Infanterist hineinsetzt. Der kann aber anschließend von einem Scharfschützen aus dem Sitz geschossen werden.

Neue Ziele

Beim alten **Z** gewann immer derjenige, der als Erster alle Sektoren erobert oder sämtliche

ren. Außerdem wird der Computer am Anfang ein wenig künstlich gebremst, damit der Spieler Zeit hat, sich mit der jeweiligen Landkarte vertraut zu machen.« Insgesamt sollen Sie 30 Missionen erwarten, die allesamt in einer komplett in 3D gehaltenen Umgebung stattfinden.



Im Wald müssen Sie aufpassen, dass das **Feuer** nicht auf die Bäume überspringt.

Gegner vernichtet hatte. Bei **Steel Soldiers** erwarten Sie dagegen Sondermissionen. Zum Beispiel müssen Sie versprengte Infanteristen suchen und sicher zur Basis zurückgeleiten. Oder einen Fabrikkomplex dem Erdboden gleich machen.

Von den Fehlern des ersten geläutert, erklärt Chefentwickler Mike Montgomery: »Diesmal soll das Spiel erheblich gnädiger auf Spielerfehler reagieren.

Bislang können Sie die Landschaft nach Herzenslust drehen, zoomen und rotieren lassen. Ob bis zur Veröffentlichung im Februar einige Blickwinkel fest vorgegeben werden, steht bislang noch nicht fest. Intensive Betatests sollen Aufschluss geben, welche Spielerspektive die beste ist. Genauso werkeln die Bitmap Brothers derzeit noch an der Optimierung der Steuerung. **MIC**



Wenn die gegnerische **Fabrik** zerstört ist, können Sie dort Ihre eigene errichten.

Z: Steel Soldiers

Genre: Echtzeitstrategie **Hersteller:** Bitmap Brothers
Termin: Februar 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Wenn es den Bitmap Brothers gelingt, die Spielmechanik zugänglich zu machen, könnte **Steel Soldiers** das werden, was **Z** versagt blieb: Eine actionreichere Alternative zu herkömmlichen Echtzeitschlachten. Hoffentlich passen die Jungs bei der Steuerung auf.«