

Die 3D-Brothers kommen

Z2

Doppelt so langer Name, gleiches Spielprinzip: Ungewöhnliche Roboter-Schlachten sollen im Echtzeit-Genre erneut Akzente setzen.



Der Angriff der Roten kommt zwar überraschend, hat aber gegen die **Übermacht** der blauen Verteidiger keine Chance. Minen und Stachelbarrieren sind übrigens neu im Arsenal.

Mitte des Jahres 1996 sorgte **Z** für einiges Aufsehen unter den Strategen: Im damals von **C&C**-Clones dominierten Genre riskierte das Programm einen völlig neuen Ansatz, indem es auf Basenbau und Ressourcen verzichtete. Das Spielfeld war in mehrere zu erobernde Sektoren aufgeteilt; je mehr Abschnitte sich in Ihrem Besitz befanden, desto schneller bauten darinstehende

Fabriken neue Einheiten. Der Nachfolger **Z 2** setzt erneut auf die meisten dieser Grundprinzipien und sticht damit auch noch im Jahre 2000 aus der Echtzeit-Masse heraus.

Kamerad Blechbüchse

Sofort ins Auge fällt natürlich der Umstieg von der Bitmap- auf vollpolygonale 3D-Grafik. Das wirkt sich nicht nur auf die Optik aus, sondern beeinflusst auch den Spielablauf erheblich. Die Einheiten haben echte Sichtlinien und können sich hinter Erhebungen verstecken. Zudem müssen sie mit verschiedenen Wetterbedingungen und Tageszeiten zurecht kommen.

Da die Menschen im **Z**-Universum feige Kreaturen sind, schicken sie in **Z 2** erneut ausschließlich Roboter

an die Front. Zu den bereits vom Vorgänger bekannten Truppengattungen Infanterie (jetzt um Mediziner und Techniker verstärkt), Jeeps, Panzer und Artillerie gesellen sich nun auch Luft- und See-Einheiten, die in speziellen Fabriken hergestellt werden. Fahr- und Flugzeuge sind wieder mit einem Fahrer bestückt, der herausgeschossen werden kann, um sein Gefährt zu übernehmen. Entgegen dem derzeitigen Trend stehen beiden Parteien in **Z 2** immer die exakt gleichen Einheiten zur Verfügung, die sich lediglich in der Farbgebung unterscheiden: Fairness garantiert.

Energie!

Wieder abgerückt ist man vom Basis- und Ressourcenlosen Spielsystem: Sie dürfen in Ihrem Anfangssektor nun selbst die gewünschten Gebäude platzieren. Allerdings beschränkt sich dieser Aspekt wohl auf die Fabriken und ist deshalb weit weniger wichtig als bei der Konkurrenz. Noch keine genauen Angaben wollten die Bitmap Brothers zum Rohstoff-System machen. Wahrscheinlich

müssen Sie aber keine Ressourcen abbauen. Stattdessen fließt Energie (abhängig von der Anzahl der eroberten Sektoren) automatisch auf Ihr Konto.

Es soll wieder eine lineare Kampagne mit rund 30 Missionen geben, die erneut von Zwischensequenzen aufgelockert werden. Der slapstickartige Grundtenor des Vorgängers weicht dabei einer düsteren Endzeitstimmung, die mit schwarzem Humor gespielt sein soll.

Multiplayer-Fairness

Netzwerkduelle waren in **Z** meist ein Riesenspaß, nicht selten aber auch extrem frustrierend: Zwei Sekunden gepennt, und schon hatte man fast keine Chance mehr. **Z 2** will (auch im Einzelspieler-Modus) mehr Fehler verzeihen, außerdem soll der Gewinn einzelner Sektoren nicht mehr so eine große Bedeutung haben. Bleiben sollen dagegen die absolut gleichen Voraussetzungen für alle Parteien zu Beginn einer Partie. Eine Zugabe an Bastler ist der Editor, mit dem sich eigene Karten designen lassen werden. **MC**



Sie kämpfen nicht mehr nur mit Bodentruppen, sondern auch zu Wasser und in der **Luft**.

Z2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Bitmap Brothers
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Michael Galuschka: »Schade, der unverwechselbare Bitmap-Stil geht durch die Umstellung auf 3D wohl flöten. Ansonsten freue ich mich auf Z2, da es die Echtzeit-Szene erneut mit frischen Ideen beglücken könnte.«