



Wahre Größe

# Slave Zero

Ist es ein Gorilla? Ist es ein Saurier? Nein, der 20 Meter hohe Kampfroboter Zero schlägt eine Schneise der Verwüstung durch die Großstadt.

**E**in biomechanischer Riesenroboter hat es nicht leicht. Die enge Bestuhlung in der Touristenklasse vermiest ihm jeden Mallorca-Ferienflug, und paßt er einen Moment lang nicht auf, wo er hintritt, muß er sich einen Lastwagen von der Fußsohle kratzen. Nicht erst seit **Godzilla** wissen wir, daß groß geratene Grobiane ihre Frustrationen gerne an zerbrechlichen Großstädten abreaktieren. Fußgänger suchen kreischend das Weite, wäh-

rend der Lulatsch den nächsten Wagen auf ein Gebäude wirft, das in Flammen aufgeht und zusammenbricht.

Dank Accolades neuem Actionspiel können Sie solche herzhaften Zerstörungsmomente bald selber auf Ihrem PC zelebrieren: **Slave Zero** heißt das Roboterungetüm, auf dessen breiten Schultern die letzten Hoffnungen der Bewohner einer futuristischen Düsternetropole ruhen. Die »Slave« genannten Kampfmaschinen sorgen da-

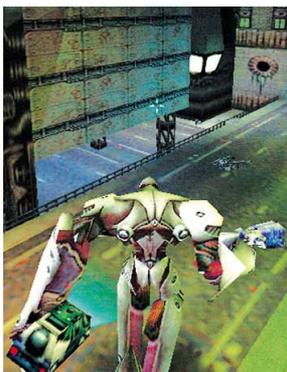
für, daß der örtliche Diktator unantastbar bleibt. Eine dermaßen rigide Form der Kommunalpolitik ist der ideale Nährboden für Rebellen, die selbstlos den Kampf für mehr Parkplätze aufnehmen.

## Clash der Monsterroboter

Dem Direktor von **Slave Zero** sieht man seinen Hang zum Zerdeppern kaum an. Dabei hat Sean Visce bereits einige faustdicke Roboter hinter den Ohren: Bei Activision war er

Chefdesigner von **Mech Warrior 2**; ferner betreute er den PS-Meilenstein **Interstate '76**. **Slave Zero**-Produzent Matt Powers erinnert sich: »Wir wollten einen Titel entwickeln, der Accolade auf die Action-Landkarte bringt. Die Entwicklung unserer Ecstasy-Grafikengine lief an, viel Zeit ging für Technologie und Tools drauf. Aber uns fehlte immer noch die eigentliche Spielidee.« Monatelang fummelten die Jungs an Konzepten herum, bis Sean auf-

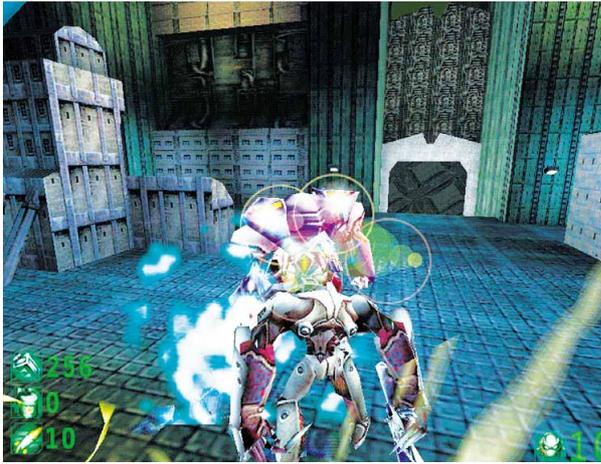
Das **Auto** unter dem linken Arm dient als Licht spendendes Mitbringsel.



Als Accessoire schätzt der Roboter von Welt ein **Raketenwerfer**-Schulterpolster.



»Der Verkehrsfunk meldet: Auf dem Autobahnring Ost kann es aufgrund eines überbreiten **20-Meter-Roboters** zu leichten Verkehrsbehinderungen kommen.«



Eine 3D-Karte ist Pflicht; dafür fährt Slave Zero aber auch ein hohes Tempo und viele **Feuerwerks-Effekte** auf, wie diese Szene beweist.

tauchte und fragte: »Wie wär's mit großen Robotern?« Dabei hatte Sean keinesfalls eine **Mech Warrior**-Neuaufgabe im Sinn, sondern einen 3D-Shooter mit **Tomb Raider**-Perspektive. Im Vergleich zum handelsüblichen Mittelklasse-Mech bewegt sich Slave Zero viel geschmeidiger. Er kann rennen, springen, klettern, dank seiner Raketendüsen rasch zur Seite ausweichen und ganz famos springen. Autobahn-Auffahrtsrampen sind zum Festklammern und Klettern da. Damit der Temporausch nicht an der Technik klemmt, wurde die Ecstasy-Engine konsequent für Direct3D-Karten entwickelt: Das **Godzilla**-Rumtob-Feeling soll durch die lebendige Kulisse der Großstadt lustvoll ausgewalzt werden. Wenn unser Gigant im Feierabend-



»Stapf-stapf, grrr!«: Passanten nehmen klugerweise Reißaus, wenn **Slave Zero** einen Abendspaziergang unternimmt.

verkehr über die Hauptverkehrsader trampelt, drehen Gleiter nervös ab und Autos krachen ineinander. Letztere sind ein beliebter Mitnahmeartikel: Zum einen kann man sie gegnerischen Slaves prima an die Birne werfen, zum anderen dienen eingeschaltete Autoscheinwerfer als Not-Taschenlampe für finstere Ecken.

### Mehr Action, weniger Sim

Neben bodenständigen Angreifern erwarten Sie auch fliegende Roboter und spinnenähnliche Klettermaxen. Vor allem bei den Obergegnern gibt es gut im Futter stehende XXL-Brocken, andere Widersacher spucken Grüppchen ballender Infanteristen aus. Die krassen Größenverhältnisse und eine in die Höhe orientierte Spielwelt mit kilometerhohen Wolkenkratzern und Stadt-autobahnen sollen **Slave Zero** von der Konkurrenz abheben: »Wir geben dir jederzeit das Gefühl, daß du ein gigantischer Roboter bist«, verspricht Sean.

In 13 Missionen ballern Sie sich vom Tiefparterre in Richtung Wolkenstadt nach oben, wo in luftiger Höhe der böse Diktator und sein Lieblings-Robbi warten. 13 verschiedene Wummen lernen Sie im Spielverlauf kennen; allerdings können Sie nur drei gleichzeitig schleppen.

Für die düstere Grafikkulisse ist Ken Capelli verantwortlich. An seinem Arbeitsplatz zeigt uns der künstlerische Leiter frisch gerenderte Roboter. **Blade Runner**, diverse Monsterschinken, Robotertickfilme und vor allem Fritz Langs Stummfilm-Klassiker **Metropolis** nennt Ken als Inspirationsquellen. »Die Grafik wird dich immer daran erinnern, daß es nichts Freundliches in dieser Stadt gibt.«

### Öl für Deutschland

Nach gut zwei Jahren Entwicklungszeit, in der bis zu 20 Leute an dem Spiel arbeiteten, steht Accolades Drei-Millionen-Dollar-Projekt kurz vor der Veröffentlichung: Voraussichtlich im April wird **Slave Zero** auf die Menschheit losgelassen. Für den deutschen Markt soll es einige kleinere grafische Modifikationen geben, damit auch ja kein Jugendschützer angesichts zertrampelbaren Fußvolks den Untergang des Abendlandes befürchten muß. Der böse Diktator tauscht kurzerhand alle Menschen gegen Roboter in Menschengröße aus, die bestenfalls einen Ölfleck hinterlassen, wenn sie unter die Latschen von **Slave Zero** geraten. **HL**



**Sean Visce** ist der kreative Direktor des **Slave Zero**-Teams. Bei Activision designte er einst die klassische Kampfroboter-Simulation **Mech Warrior 2**.

### 3 Fragen: Sean Visce

**GameStar:** Was sind die wesentlichen Unterschiede zwischen **Mech Warrior 2** und **Projekt Slave Zero**?

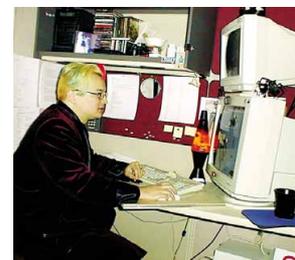
**Sean Visce:** **Slave Zero** hat eine viel höhere Action-Intensität. Du mußt nicht erst ein paar Kilometer durch die Landschaft laufen, bis dir endlich mal ein Gegner vor die Kanone kommt.

**GameStar:** Und wodurch hebt sich **Slave Zero** von anderen Actiontiteln ab?

**Sean Visce:** Durch den Maßstab. Dir ist ständig bewußt, daß du ein 20-Meter-Roboter bist, dessen Gegner 10 bis 30 Meter groß sind. Es gibt außerdem viele kleinere Gebäude, Leute, Autos und Gleiter, die für eine lebensechte Großstadt-Spielumgebung sorgen.

**GameStar:** Was ist dir beim Umstieg in dieses Spielegenre aufgefallen?

**Sean Visce:** Sieht man einmal von **Half-Life** ab, stagnierte das Actiongenre in letzter Zeit. PC-Actionspiele werden zudem immer langsamer und haben mehr Leerlauf. Beim Design von **Slave Zero** wurde deshalb vor allem auf eines geachtet: Wann immer etwas den Spielablauf verlangsamt hat, haben wir es rausgeworfen.



Im Licht der Lavalampe gestaltet Chefgrafiker **Ken Capelli** das Outfit der Spielwelt.

### Slave Zero

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** Accolade  
**Termin:** 2. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Einstürzende Neubauten, aberwitzige Größenverhältnisse, deftige Shootouts. Nur **Mech Warrior**-Fans werden enttäuscht sein, denn der neue Roboteraufbau von Sean Visce ist ganz auf Action gefönt.«