

Strategie

Jörg Langer

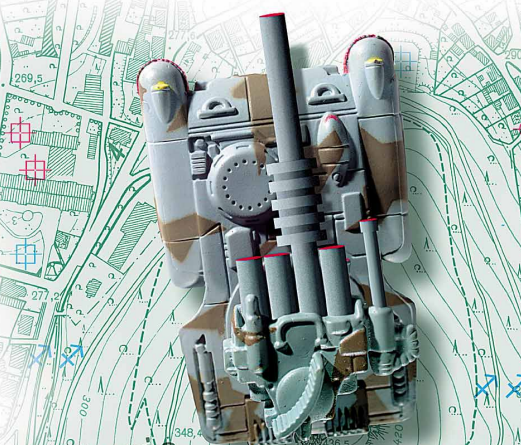


Kamera Commander

Es hätte ein fantastisches Spiel werden können: Bodenkämpfe im **Star Wars**-Universum, echte 3D-Grafik und diverse Neuerungen sehen auf dem Papier toll aus. Doch in der Praxis zeigt **Force Commander** Interface-Mängel, die einem einigen Spaß verleiden. Auch **Star Trek Armada** ist ein Echtzeit-Spiel mit berühmtem Film-Hintergrund, wurde aber besser designt.

Auf **C&C 3: Firestorm** waren wir ziemlich gespannt, mehr als ein ordentliches Addon zum drittbesten Echtzeit-Strategiespiel ist es aber doch nicht geworden. Westwood liefert in Sachen Neuerungen und Spiellänge weniger, als viele Fans erwartet haben, und hat sich offensichtlich zu sehr auf den Multiplayer-Modus konzentriert.

Über **Majesty** wurde in der Redaktion lange diskutiert: Ist es nun ein mittelmäßiges Echtzeit-Strategiespiel, bei dem man einfach die Truppensteuerung weggelassen hat – oder ein ungewöhnliches Kleinod, das sich wohltuend von typischen **WarCraft**-Clones abhebt? Am Ende konnte sich Haupttester Mick Schnelle durchsetzen: »Das Ding macht einfach Spaß!«



Strategie
 »Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und Strategische Planung.«
 [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauispiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
6	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
14	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
18	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
19	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	1/00	81%
Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.				

Inhalt

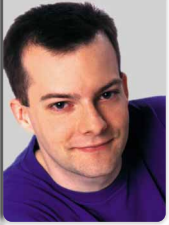
Tests

Star Wars:	
Force Commander	94
Star Trek: Armada	96
C&C3: Firestorm	98
Majesty	100
Tzar	102

Force Commander

Nach zahlreichen Weltraum- und Actionspielen können Sie jetzt erstmals die epischen Bodenschlachten zwischen Imperium und Allianz nacherleben.

Jörg Langer



Beide Seiten der Macht

Endlich weiß ich, wieso das hochgerüstete Imperium gegen die

Rebellen nie eine Chance hatte: Darth Vaders Generäle sehen einfach nicht, was ihre Truppen tun! Fast die Hälfte der Spielzeit beschäftigt man sich damit, die Kamera zu justieren, ohne je richtig zufrieden zu sein. Vernünftig spielen kann man Force Commander nur stark rausgezoozt und bei hoher Auflösung.

Eine ganze Reihe von guten Ideen konnte ich entdecken, viele davon aber nur mäßig umgesetzt. So kann vom Speedbike bis zum Walker fast jedes Vehikel Soldaten transportieren – dummerweise wird die Gruppeneinteilung beim Einsteigen gelöscht: Beim Ausladen muß ich die Soldaten neu zusammenfassen. Schön, daß Infanterie auf Hügel klettern kann; dafür verfangen sich einzelne Vehikel immer wieder im Terrain. Und der Mehrspieler-Modus krankt daran, daß Abwehrtürme viel billiger und widerstandsfähiger sind als mobile Einheiten. Deshalb gewinnt meist der Verteidiger.

Spannung contra Frust

Solche Schwachpunkte nerven mich doppelt, weil Force Commander richtig toll hätte werden können. Das Star-Wars-Flair ist nicht mit Gold aufzuwiegen, viele der Missionen sind anspruchsvoll, einige äußerst spannend. Die Grafik-Engine ist zwar veraltet, gewährt aber eine große Sichtweite und ab und an stimmungsvolle Schlachtimpressionen. Doch wer spielt überhaupt ein Programm, das erst nach dreistündiger Interface-Frustration Spaß zu machen beginnt? Unverdrossene Spieltester – und natürlich Star-Wars-Fans.

Völlig leblos liegt die Schneewüste vor ihm. Müde senkt der Rebellen Scout sein Fernglas. Doch just da rührt sich was am Horizont. Eine schmale, hohe Metallbox auf vier mächtigen Beinen stapft heran. Ein AT-AT, das Rückgrat jeder imperialen Invasionsarmee! Neben dem ersten Ungetüm taucht ein zweites auf, ein drittes, vier, fünf. Zweibeinige Walker flankieren die Riesen. Stormtrooper schwärmen aus. Dann setzt das Stakkato der Lasersalven ein – die Schlacht um Hoth hat begonnen.

Nervige Kamera

Ende der 70er drehte George Lucas die berühmte Massenschlacht für **Das Imperium schlägt zurück**. Soldaten der Kanadischen Streitkräfte feuerten ins Leere auf später hinzugefügte Modell-Kampfmaschinen. In **Force Commander** können Sie dieses Gefecht nachspielen – als Zwischenhöhepunkt einer 18 Missionen umfassenden Kampagne. Sie beginnen als kleiner Zugführer auf Tatooine, wo Sie zwei flüchtige Droiden aufspüren sollen. Die ersten drei Missionen lehnen sich locker an den ersten **Star Wars**-Film an und dienen gleichzeitig als (nerviges, da unflexibles) Tutorial. Doch auch danach bleibt die komplizierte Kameraführung mittels elf Tasten ein Ärgernis. So springt die Kamera gerne

hinter Hügel, worauf Sie nichts mehr sehen. Außerdem scrollt die Karte immer etwas zu weit. Zu diesen Interface-Tücken kommt, daß die ersten drei Levels die hässlichsten der ganzen Kampagne sind. Spieler, die nicht vom **Krieg der Sterne**-Virus infiziert sind, dürften die Packung noch vor Mission 5 mit Macht entsorgt haben.

Im Dienste des Imperiums

Schade, denn dann beginnt **Force Commander** langsam, Spaß zu machen. Nach und nach entfaltet sich die Story um zwei Brüder. Diese stehen als Offiziere treu im

Dienste des Imperiums, bis sie nach der Schlacht um Hoth (Mission 9) eine düstere Entdeckung machen. Etwas später wechseln Sie zu den Rebellen und führen diese zum glorreichen Finale auf Endor. Obwohl nur die wenigsten Szenarios eine direkte Leinwand-Vorlage haben, begleiten sie die Story der ersten drei Filme logisch. Mehrere der Einsätze sind höchst spannend. So müssen Sie mit Ihrem Offizier Funkantennen quer über die Karte verteilen, um Ihre Basis mit der fernen Radarzentrale zu verbinden. Dummerweise greifen die Rebellen immer wieder gezielt die Masten an.



Ein Stormtrooper sieht zu, wie AT-Walker eine Rebellenbasis erobern.



TIE-Fighter beschießen eine Bohrplattform, die über einem Vulkan liegt.

Ferner sollen Sie eine Gebirgsfestung stürmen, einen versprengten Oberst retten, Kraftwerke einnehmen oder mögliche Bauplätze für einen Abwehrschild um Endor erkunden. Sie kämpfen in Wüsten, Lavagebieten, Hügeln, Eisebenen und tiefen Wäldern.

Gewaltiges Arsenal

Vor den Einsätzen stellen Sie im Hangar Ihres Flaggschiffs die Armee zusammen. Dabei können Sie häufig einige Überlebende des letzten Kampfs wieder einsetzen. Eine gute Idee, da alle Soldaten und Vehikel bis zu drei Erfahrungsstufen erklimmen können. Reichen die Shuttles nicht, dürfen Sie rund zehn Einheiten im Schiff lagern.

Das Arsenal der Imperialen kennt man aus den Filmen: Stormtrooper, AT-ATs, Walker, Droiden und so weiter geben sich ein Stelldichein. Sogar TIE Fighter und TIE Bomber können Sie in die Schlacht schicken. Bei den Rebellen mußten die Designer kreativer sein, hier fahren vor allem Panzer ins Ge-



Dieser imperialen **Invasionsstreitmacht** will niemand im Weg stehen. Bei dem Bild handelt es sich um echte Spielgrafik, doch es dauert quälend lang, die **Kamera** so vorteilhaft zu plazieren. (1024x768, Direct 3D)

fecht. Der Basisbau funktioniert wie bei **Earth 2150**: Nach dem gebührenpflichtigen Ordern wird wenig später das Gebäude – etwa Schildgenerator, Landefeld oder Technologiezentrum – auf der gewünschten Stelle abgesetzt. Bis zu 60 Einheiten und Gebäude darf jede Seite haben.

Darth gegen Luke

Die »Command Points« genannte Spielwährung erhalten Sie für besetzte Depots sowie vernichtete Gegner. Nur Infanterie darf Gebäude besetzen. Sind dort gegnerische Soldaten versteckt, wird kurz im Inneren (nur durch Icons dargestellt) gekämpft. Viele Truppentypen haben eine alternative Attacke. Dazu gehören die Blaster-Kanonen der AT-ATs oder das Werfen der Fangleine durch Rebel-

lengleiter, die damit erstere wunderbar zu Fall bringen können. Auch die Helden dürfen tricksen: Darth Vader beherrscht den Todesgriff, Luke kann die Karte aufdecken, Prinzessin Leia Ewok-Krieger beciren.

Neben der Kampagne gibt es noch diverse Einzelkarten, auf denen Sie auch bis zu drei Freunde bekriegen können. Von den vier Auflösungen (640x480 bis 1280x960) sind nur die beiden höchsten zu empfehlen. **LA**



Vergessen Sie das große Bild: So wie hier spielen Sie die **meiste Zeit**.



In den Wäldern von **Endor** kämpfen die aus Teil 3 bekannten Vehikel.

Force Commander

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 1 bis 4 (LAN, www)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: LucasArts
Festplatte: ca. 565 MByte
Spieler: 2 pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/350	Pentium III/600
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	96 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

Spannende Missionen, garstiges Interface.



Die Galaxis versus Borg

Star Trek Armada

Im Alpha-Quadranten tobt eine Schicksalsschlacht – und Sie kämpfen in diesem gelungenen Strategiespiel an der Seite von Picard und Worf.

Die Borg sind zurück! Gerade hat die Föderation, gemeinsam mit Klingonen und Romulanern, die Gestaltwandler besiegt. Doch für Siegesfeiern bleibt kaum Zeit: Durch die Außenbezirke des Alpha-Quadranten ziehen wieder die grün-schwarzen

Metallwürfel und hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Und dann dringt das Kollektiv unter seinem Kommandanten Locutus immer weiter vor in Richtung Erde – Widerstand ist zwecklos?

Im Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: Armada** ist es zunächst Ihre Aufgabe, die Gemeinschaft der Drohnen aus dem Quadranten zu vertreiben. In drei Kampagnen treten Sie mit den Flotten der Föderation, der Klingonen und der Romulaner an. In der vierten wird der Spieß umgedreht, und Sie zeigen als Chef-Borg den schwächlichen

Individualisten mal so richtig, was Teamgeist ausmacht.

Schicke Schlachten

Obwohl Ihre Sternensflotten ausschließlich im Weltall kämpfen, orientiert **Armada** sich spielerisch an Titeln wie **Command & Conquer 3**. Die Entwickler haben ein 2D-Schlachtfeld im All ausgelegt, auf dem Sie Ihre Schiffe in klassischer Echtzeit-Manier per Maus auf den Feind scheuchen. Daß sämtliche Einheiten aus 3D-Objekten bestehen, hat keine Auswirkungen – sieht aber schick aus. Die Schiffe bewegen sich

butterweich oder torkeln angeschossen mit blitzenden Schilden dahin. Unter dem Spielfeld schweben Planeten und gaukeln räumliche Tiefe vor, es gibt Nebel in allen Farben und ausgedehnte Asteroidenfelder. Außerdem können Sie mit einem Tastendruck direkt ins Spielfeld springen und sich aus nächster Nähe angucken, wie die Laser der Enterprise die gegnerischen Schilde zum Glühen bringen. In dieser Sicht läßt sich das Programm zwar steuern, letztlich dient sie aber nur zur Darstellung der teilweise spektakulären Schlachten.

Peter Steinlechner



So macht trekken Spaß

Auftrag erfüllt: Mit **Armada** liefert Activision ein leicht zugäng-

liches, grafisch gelungenes und vor allem spaßiges Echtzeit-Strategiespiel ab. Man merkt, daß die Entwickler Star Trek kennen und mögen. Mir gefällt vor allem, daß sich im All ständig was tut, die Einsätze richtig spannend gestaltet sind. Missionsziele und Handlung passen zusammen, und trotz einiger Unstimmigkeiten (Besatzungs-Zuwuchs) habe ich mich mehr in einer dramatischen Star-Trek-Folge gefühlt als in jedem anderen Spiel zur Serie.

Nichts für Hardcore-Strategen

Wem es in Strategietiteln nicht genug taktische Tiefe geben kann, der sollte sich den Kauf aber zweimal überlegen. Die Missionen stellen keine allzu hohen Anforderungen an das taktische Geschick, gelegentlich kam ich mir eher wie in einem isometrischen Actionspiel vor. Vor allem die Einheiten sind etwas zu austauschbar und bieten zuwenig originelle Einsatzmöglichkeiten. Ob ich mit der Enterprise, der Defiant-Klasse oder einem gekaperten Borg-Würfel angreife, spielt letztlich keine so große Rolle. Trotzdem: Echte Trekker können unbesorgt zugreifen.



Mit einem gewaltigen Knall hat die föderierte Flotte die Zentrale der fiesen Borg explodieren lassen.



In der **3D-Ansicht** wirken die Schlachten besonders spektakulär.

Kino-Spannung

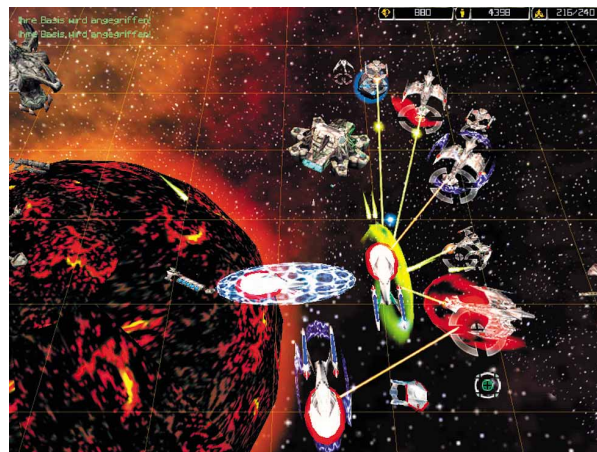
Armada bietet abwechslungsreiche Missionen, in denen es nicht immer um die Vernichtung vieler feindlicher Pötte geht. Mal müssen Sie eine versteckte Spionagestation errichten, mal eine versteckte Borg-Basis ausfindig machen oder Picards Enterprise E durch vermintes Gebiet dirigieren; allerdings kommt es oft genug zu ordentlichen Raumschlachten. Die Handlung wird während der Mis-

sionen vorangetrieben. Immer wieder versetzt das Programm Sie mitten im Einsatz auf die Kommandobrücke. Dort verfolgen Sie in längeren Dialogen von Picard, Worf oder anderen Offizieren, wie sie mit Freund oder Feind auf dem Schirm verhandeln.

Alle Schiffe

Vom Borgwürfel bis zur Enterprise, vom klingonischen Vor'Cha-Kreuzer bis zum romulanischen Warbird sind alle wichtigen Schiffe vertreten. Die meisten haben Spezialfähigkeiten, die so nicht immer in den **Star Trek**-Filmen vorkommen. Beispielsweise kann die Enterprise E für kurze Zeit spezielle Schilde aktivieren, die feindliche Treffer zurück zum Gegner reflektieren.

Alle Schiffe verfügen über eine Besatzung. Je mehr Leute an Bord sind, desto schneller wird ein beschädigter Raumer wieder repariert. Mit Ihrem Personal können Sie auch feindliche Schiffe kapern, sogar die der Borg. Sobald die Schilde unten sind, vergehen ein paar Sekunden



Der glühende **Planet** gaukelt räumliche Tiefe lediglich vor.

bis zur Explosion, und sie treiben ohne Antrieb im All. Während dieser kurzen Zeit beamen Sie Ihre Leute rüber, und die Beute kann nicht mehr detonieren. Je nachdem, wie viele Gegner dort an Bord sind, gehört das Schiff früher oder später Ihnen.

Immer mehr Leute

Zu Beginn der Missionen verfügen Sie normalerweise nur über eine Sternenbasis und ein paar Raumer. Mit denen errichten Sie erst Schiffsdocks, Waffenfabriken sowie Forschungsstationen und bauen anschließend eine Flotte. Trotz angepasster Grafiken: Im großen und ganzen haben alle vier Rassen die gleichen Typen von Raumstationen. Es gibt zwei Arten von

Ressourcen: Dilitium und Personal. Ersteres müssen Sie mit Transportern von Monden zu einer Minenstation karren. Merkwürdigerweise kann die Bevölkerung sich dort innerhalb weniger Spielminuten vervielfachen – sind die Figuren im Spiel etwa weniger tugendhaft als in den TV-Serien? **PS**



Mitten im Einsatz verfolgen Sie plötzlich ein Gespräch mit einem Gegner auf **Worfs** Schiff.



Erst erteilen Sie den **Baufauftrag** für das romulanische Dock, dann verfolgen Sie seinen **Bau** in der 3D-Ansicht.

Star Trek: Armada

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Activision
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 600 MByte
Multiplayer:	8 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div>		
	<div> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Abwechslungsreiches Strategiespiel für Trekker.



C&C 3: Feuersturm

Das Addon zum Echtzeit-Hit macht Mehrspieler-Partien attraktiver.



nsere Armee überrennt eine Nod-Basis. Im Norden feuert eine Batterie der neuen **Moloch-Geschütze**.

Christian Schmidt



Guter Nachschlag

Alles in allem ist Feuersturm eine runde Sache geworden, wenn damit auch nicht alle alten Mängel ausge-

merzt wurden. Die schwache Gegner-KI ist immer noch zu leicht an der Nase herumzuführen. Mit den neuen Einheiten hat Westwood auch nicht gerade das große Los gezogen; ich habe die mäßig sinnvollen Zusatzvehikel kaum eingesetzt.

Dafür lohnt sich der Kauf für C&C-Fans schon allein wegen der stimmungsvollen Kampagne. Schön, daß wieder einigermaßen spannende Videos den Spielfortschritt begleiten. Das Glanzstück des Addons ist aber die Global Domination im Internet. Dank des neuen Modus und dezent verbesserter Spielbalance sind die Mehrspielergefächte nun motivierender als im Hauptprogramm.

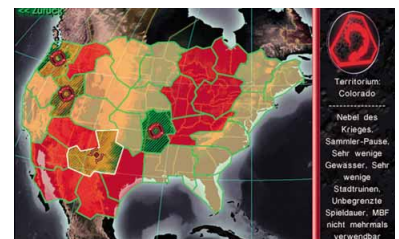
Mit dem neuen Addon **Feuersturm** versetzt Sie Westwood wieder ins Universum von **Command & Conquer 3**. In 18 neuen Missionen, je neun für GDI und Nod, kämpfen Solospieler gegen den Feind und die mutierte Umwelt. Die Aufgaben drehen sich um den Supercomputer Cabal, den die Bruderschaft bergen, die GDI hingegen zerstören will. Dabei wird Ihr Fortschritt in der Kampagne durch weniger aufwendige, aber ansprechend synchronisierte Filmszenen begleitet. Westwoods Designer haben sich ordentlich Mühe gegeben, um Abwechslung aufs Schlachtfeld zu bringen. Mal müssen Sie einen Computer bergen, dann wieder vor Verfolgern fliehen oder eine Basis infiltrieren. In-

samt sechs neue Einheiten stehen Ihnen zur Verfügung, teilweise aber nur im Mehrspielermodus. Während die GDI mit dem Moloch ein Pendant zur Nod-Artillerie gewonnen hat, darf die Bruderschaft Truppen nun mit einem mobilen Stealth-generator tarnen. Neue Gebäude gibt es allerdings nicht. Auch die KI der Gegner ist keinen Deut besser geworden; Feindsoldaten greifen immer noch nicht ein, wenn ihre in der Nähe stehenden Kollegen angegriffen werden.

Online-Feldzug

Für Mehrspielerpartien hat sich Westwood einen beson-

deren Leckerbissen einfallen lassen: Hobbygeneräle dürfen im Internet um die Global Domination kämpfen. Nod und GDI streiten sich um Territorien in den USA oder Europa. Jede Partie gegen einen Mitspieler findet in einem der umkämpften Staaten statt; wenn Sie als Nod-Mann gewinnen, gehört das Gebiet fortan der Bruderschaft. Ein typischer Domination-Krieg kann sich über Wochen hinziehen, bevor eine Seite das Land komplett erobert hat. Herkömmliche Mehrspielerrunden können Sie auf zehn neuen Karten austragen. **CS**



Bei **Global Domination** kämpfen Sie um Territorien in den USA und Europa.

C&C3: Feuersturm

Genre:	Echtzeit-Strategie-Addon	Preis:	ca. 40 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Westwood
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 100 MByte
Multiplayer:	2 (ser), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut



Gute Portion Extraspaß, vor allem im Netz.

Einmal Fantasy-König sein

Majesty

Indirekte Steuerung, Zufallskämpfe, keine Diplomatie – macht das Spaß?

Das Entwicklerteam Cyberlore tat sich bislang vor allem durch gut designte Missions-CDs zu **Heroes of Might & Magic 2** und **War-Craft 2** hervor. Ihre über Microprose vertriebene Eigenentwicklung **Majesty** bleibt dem Fantasy-Ambiente treu.

Im Königshermelin heuern Sie Gefolgsleute an, die für Sie CPU-gesteuert auf Monsterjagd gehen.

Helden gesucht

Zu Beginn eines Szenarios besitzen Sie meist nur eine Burg. Dort leben die Stadtwache und eine Handvoll Vasallen, die als Bauarbeiter dienen. Auf Ihren Befehl hin errichten die treuen Gehilfen fleißig Heldengilden, in denen Sie dann Ihre Recken anwerben. Je nach Gebäudetyp schließen

sich zum Beispiel Waldläufer an, die schwach sind, dafür aber über weite Sicht verfügen. Krieger sind erheblich kräftiger, spähen aber weniger weit und kosten mehr. Gnome helfen beim Aufbau der Gebäude, Elfen schlagen sich sehr gut im Fernkampf, und die Priesterinnen des Todes beschwören Skelette, die fortan für Sie kämpfen.

Ferngelenkte Recken

Anders als in den meisten ähnlichen Spielen bewegen sich die Helden computergesteuert. Der Spieler ist lediglich für den Auf- und Ausbau der diversen Örtlichkeiten verantwortlich. So errichten Sie Marktplätze, die Gold erwirtschaften oder legen Schmieden an, in denen sich die Helden ausrüsten. In Bibliotheken finden Magier

neue Zaubersprüche. All diese Orte können Sie mehrstufig erweitern, wodurch die Qualität der angebotenen Waren steigt. Jeder Held gewinnt unterwegs zudem Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. Damit die Heroen in bestimmte Gegenden vor-

dringen, postieren Sie dort Belohnungsfahnen. Ähnlich setzen Sie Prämien für das Zerstören gegnerischer Häuser oder Monster aus. Über Zaubersprüche, die Ihnen der Bau von Tempeln einbringt, können Sie in die Kämpfe auch aktiv eingreifen. **MIC**

Die meisten Gebäude können Sie wie diese Schmiede ausbauen.



Angezogen von einer üppigen Belohnung, greifen unsere Helden die Monster an. Die überfallen ihrerseits unsere Einnahmequellen Marktplatz und Spielhalle.

Mick Schnelle



Mal was anderes

Eines gleich vorweg: Wenn Sie nichts gern dem Zufall überlassen, sondern am liebsten jede Einheit pixelgenau postieren, werden Sie an Majesty keine Freude haben. Die indirekte Steuerung (Helden bewegen sich automatisch) ist nicht jedermanns Sache. Mir hat Majesty dennoch viel Spaß gemacht: Der Mix aus Häuschen bauen, Helden anheuern und Zaubersprüche erforschen fesselte mich länger vor den Bildschirm, als ich erwartet hatte. Das liegt nicht zuletzt an dem »Eine Karte löse ich noch«-Syndrom.

Leider hat man viel zu schnell alle Levels geschafft, und im freien Spiel wird Majesty bald langweilig. Bis dahin habe ich mich gut unterhalten; Microprose sollte möglichst schnell über eine erheblich umfangreichere Missions-CD nachdenken.

Majesty

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (ser), 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Leicht zugängliche Aufbaustrategie.



Im Schatten von Age of Empires

Tzar

König werden auf die harte Tour:

Prinz Sartor erobert sein Reich zurück.



An diesem magischen Portal rekrutieren wir untote Söldner.



Unsere blauen Truppen fallen in die Araber-Siedlung ein und greifen die Burg an.

Christian Schmidt



Nicht gut genug geklaut

Die gleichen vier Ressourcen, praktisch identische Gebäude,

ein allzu bekanntes Interface: Tzar macht keinen Hehl daraus, daß es sich ordentlich beim großen Vorbild Age of Empires 1 bedient hat. Immerhin erweitert Tzar das solide Grundgerüst um ein paar neue Ideen, die teilweise für einen guten Schuß Spannung sorgen (sammelbare Gegenstände), teilweise aber keinen Gewinn bringen (Tag- und Nachtwechsel).

Für Echtzeit-Neulinge bietet das technisch biedere Spiel nichts, was bei den Genre-Größen nicht besser zu haben wäre; wer Age of Empires 2 schon im Schlaf gewinnt, sollte Tzar aber mal probespielen.

Nein, vergessen Sie's gleich wieder: Mit der russischen Zarenfamilie hat das Echtzeit-Strategiespiel trotz des ominösen Namens rein gar nichts zu tun. Statt dessen versetzt **Tzar** Sie in ein Fantasyreich, um das sich in typischer **Age of Empires**-Art drei Völker balgen.

Forschen und Sammeln

In der Rolle des jugendlichen Prinzen Sartor haben Sie die Aufgabe, Ihr Reich von den Mächten des Bösen zu befreien. Dazu schicken Sie Ihre Bauern auf Ressourcensuche und stampfen eine Siedlung aus dem Boden. In den Gebäuden erforschen Sie neue Technologien, damit Sie immer stärkere Krieger in Rich-

tung Feind schicken können. Je nach Volk entwickelt sich Ihre Technologie in eine andere Richtung: Die Europäer sind solide Rittersleute, die Asiaten trainieren Samurais und basteln Raketen, die Araber schicken zum Schluß Musketenschützen in den Kampf. Ihre Krieger sammeln in Gefechten Erfahrung und steigern so ihre Kampfwerte; außerdem können sie Gegenstände einsammeln, die über die Spielwelt verstreut sind und die Fähigkeiten einer Einheit gehörig verbessern.

Der Computer hilft

Um die Spitze des Technologiebaumes zu erklimmen, muß Ihr Volk spezielle Gilden bauen. Die sind so kostspielig, daß Sie sich in einer Partie kaum mehr als zwei der acht Gebäude leisten können – Sie müssen sich also

spezialisieren. Während Sie Ihre Siedlung managen, verrinnt die Zeit unbeirrbar, Tag und Nacht wechseln sich ab. In der Dunkelheit machen aber lediglich aggressivere Monster die Umgebung unsicher. Wenn Sie sich lieber nur auf einen Teilaspekt des Spiels konzentrieren, dürfen Sie die Hilfe des Computers zuschalten. Der managt dann entweder die Kriegsführung, den Basisbau oder gar beides. Klingt komfortabel, funktioniert aber in der Praxis nicht ganz perfekt: Weil Sie und der Computer sich den Rohstoffvorrat teilen müssen, kommen Sie sich ständig in die Quere. So verpulvert die Kriegs-KI zum Beispiel die knappen Goldvorräte, die Sie gerade mühsam für eine Gilde angespart haben. **CS**

Tzar

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Take 2
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 200 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Für Profis eine solide Herausforderung.

