

Echtzeit-Remix

# Tzar

In der Tradition  
von WarCraft 2 will  
Tzar mit netter  
Pixelgrafik und spiel-  
starker KI Echtzeit-Fans  
für sich gewinnen.



Auf den Feldern des Dorfs ernten Bauern Nahrung, an der Kaserne unten rechts sammeln sich die Truppen.

Die Grafik von **Tzar** erinnert an **WarCraft 2**: Übersichtliche 2D-Landschaften mit netten Details, auf denen Pixelmännchen herumwuseln. Der Basisbau bedient sich bei **Age of Empires**: Sie horten vier Rohstoffarten und kommandieren Arbeiter als Mädchen für alles. Zusammen mit knackigen Schlachten kocht Take 2 daraus ein

er nur eine Armee hätte, dann könnte er den finsternen Mächten zeigen, wer der Herrscher ist. Gedacht, getan: Sartor scharft die Reste der Königsgarde um sich und beginnt den Feldzug gegen den Oberschergen Borgh. In **Tzar** wird diese Handlung nicht in Zwischensequenzen erzählt, sondern direkt im Spiel. Sobald Sie eine entscheidende Stelle erreicht oder das Missionsziel erfüllt haben, marschieren die Hauptfiguren – nicht nur der Prinz, sondern auch ein Magier oder ein Rebell – vollautomatisch durch die Wälder und plaudern per Textbildschirm miteinander.

## Der Computer hilft

Die Entwickler haben offenbar lange **Age of Empires** gespielt – das Wirtschaftssystem ist sehr ähnlich. Allerdings verspricht Take 2 einen noch umfangreicheren Technologiebaum. Jedes der drei Völker darf fast 25 verschiedene Einheiten bauen, von denen die meisten nur diesem Stamm zur Verfügung stehen. So sind die Araber in der Lage, fliegende Teppiche zu knüpfen und

ihre Truppen damit besonders fix zu transportieren. Sehr praktisch: Bevor durch Basismanagement und Kriegsplanung die Übersicht flöten geht, dürfen Sie jederzeit die Hilfe des Computers zuschalten. Der kümmert sich dann um den Basisbau und zieht

Kasernen hoch, bestellt Äcker und baut Gold ab. Sie selbst können zwar immer ins Mikromanagement eingreifen, sich ansonsten aber auf Wichtigeres konzentrieren und beispielsweise Ihre Truppen für die bevorstehende Schlacht neu zusammenstellen. **PS**

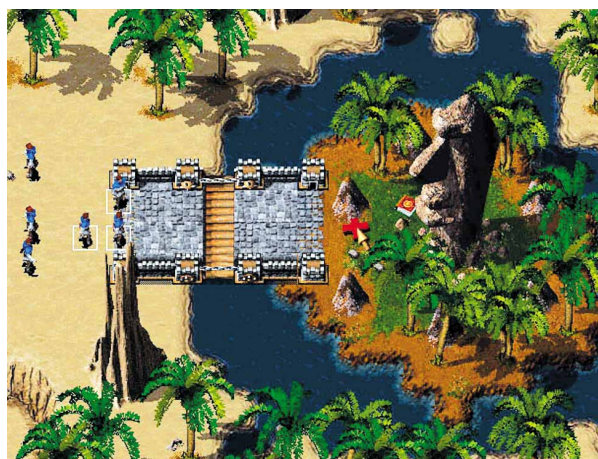


Auch zur See wird gekämpft und bombardiert.

Echtzeit-Süppchen, das trotz des unmodernen Stiles spielerischen Tiefgang bieten soll.

## Sartors Heldenbande

Der König ist tot, das Fantasyreich Keana von Horden des Bösen überrannt, und der junge Prinz Sartor grübelt: Wenn



Objekte wie diese Steinstatue markieren oft nützliche Gegenstände.

## Tzar

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Take 2  
Termin: April 2000 Ersteindruck: Gut

**Peter Steinlechner:** »Grafisch ist mir Tzar zu bieder, dafür sorgt es aber mit originellen Ideen für frischen Wind. Besonders die Automatik funktionierte in unserer Preview-Version prima – ich darf jederzeit eingreifen, kann mich sonst aber auf die spannenden Kämpfe konzentrieren.«