



Schlacht um Schottland

Highland Warriors

Trotz Rock und Schminke: William Wallace und Kollegen sollte man besser nicht zum zarten Geschlecht zählen. Davon konnten sie uns in gewaltigen Beta-Gefechten überzeugen.



In Massenschlachten wie dieser **Burgbelagerung** entscheiden Formationen, Spezialattacken und Helden über Sieg oder Niederlage.

sowie einer Extraportion **Braveheart**-Flair. In einer weit fortgeschrittenen Beta-Version ließen wir die überzeugten Rockträger schon mal probeweise die Breiext für uns schwingen.

Spionage bei der Konkurrenz

Vier Kampagnen – eine für jedes Volk – sollen mit insgesamt 30 Missionen zu einem ausgedehnten Schottlandurlaub einladen. Bis auf ein Spezialgebäude für jede Partei – wie die Opferstätte der Mystiker – haben Clans und Engländer gleiche Vorstellungen von der idealen Siedlung. Und die kennen Sie aus **Age of Empires 2**: Felder und Mühle produzieren Nahrung, Häuser erhöhen das Bevölkerungslimit, und Ressourcen wie Eisen oder Gold liegen haufenweise verteilt auf der Karte.

Wesentlich größere Unterschiede gibt's da schon bei den Kampfeinheiten – jedes Volk wird andere Soldaten zu Felde führen. So schicken als einzige die Engländer Spione ins feindliche Lager und verfügen mit den Panzerreitern über die stärkste Kavallerie im Spiel. Der Clan MacDonald wehrt sich



Auf CD/DVD: Spielbare Exklusiv-Demo Video-Special

Hier entspannt einen Fisch futtern, da gepflegt ein paar Sensations-Touristen erschrecken: Mit dem ruhigen Seeungeheuer-Leben ist es für

Nessie bald aus und vorbei. Denn ab November toben in direkter Loch-Ness-Nachbarschaft gewaltige Echtzeit-Gefechte um die Herrschaft in Schottland.

Highland Warriors mixt bewährte Strategie-Tugenden aus **Age of Empires 2** und **Warcraft 3** mit witzigen eigenen Ideen, überwiegend guter 3D-Grafik

Die vier Völker

Der Kriegerclan **Cameron** überrennt seine Gegner bevorzugt mit Massen von billigen Einheiten. Unter der charismatischen Führung seines Helden William Wallace fürchtet er keinen Feind.



Handel und Diplomatie sind die Stärken des Clans **MacDonald**. Per Bestechung überreden seine gewitzten Kaufleute generische Kämpfer kurzerhand zum Seitenwechsel.



Die Mystiker vom Clan **MacKay** haben die fiesesten Zaubersprüche von **Highland Warriors**. Mit Gewitter und Drachenfeuer schlagen ihre Druiden Feinde in die Flucht.



Mit Rammen, Langbogenschützen und Panzerreitern spielen die **Engländer** ihre technische Überlegenheit aus. Großer Nachteil: Deutlich höhere Kosten bei der Armee-Ausbildung.





Im Winter gibt's Galloway-Rindfleisch statt Getreide. Gut zu erkennen an der schicken grünen Mütze: Unsere Züchterin hat bereits einen effizienzsteigernden Meisterbrief erworben.

dagegen nicht etwa mit angespitzten Hamburgern, sondern lässt seine Speerträger wie im Film **Braveheart** einen Lanzenwall errichten, um die Pferdchen samt Reitern aufzuhalten.

Brennendes Hochland

Fast jede Kampfeinheit soll in **Highland Warriors** eine Spezialattacke spendiert bekommen, die, ähnlich wie in **Warcraft 3**, gut getimet das Schlachten-glück wenden kann. Warlords des Kriegerclans entflammen auf den schottischen Wiesen lodrende Feuerwände, die berüchtigten englischen Langbogenschützen lassen per Flächenbeschuss einen Pfeilregen niedergehen, und MacDonaldis Dudelsackträger täuschen mit mächtig viel Lärm den Feind über die Größe ihrer Armee.

Da wollen die Helden (zwei pro Partei) natürlich nicht hinten anstehen: William Wallace, König Edward I. und Robert the Bruce etwa teilen besonders

kräftig aus und steigern zusätzlich Kampfkraft und Moral ihrer Gefolgsleute. Formationen, Belagerungswaffen und Erfahrungspunkte-System erweitern zusätzlich Ihr Repertoire als Echtzeitgeneral. Wir sind gespannt, ob Data Becker angesichts der vielen Schlachten-Details ein vernünftiges Balancing hinbekommt. In unserer Beta-Version fehlten übrigens die Spezialattacken noch größtenteils.

Mit Brief und Siegel

Das Rückgrat jeder vernünftigen Echtzeit-Armee ist eine fleißige Bevölkerung. **Highland Warriors** erweitert das bewährte Ressourcenabbauen um eine witzige Nuance. Arbeitern, die über einen längeren Zeitraum immer die gleiche Tätigkeit ausüben, dürfen Sie einen Meisterbrief verleihen. Nur mit dieser Beförderung lernt eine Rinderfarm-Angestellte die Kälbchen-Zucht, um den Nachschub an zarten Galloway-Steaks auch langfristig zu sichern. Kleiner Haken: Der Berufsweg ist endgültig festgelegt, Holzhacken und Bergbau muss die Meister-Viehhirtin künftig anderen überlassen. Ständige Jahreszeitenwechsel sollen Clan-Oberhäupter zusätzlich auf Trab halten. Im Winter bleiben die Felder unbestellt, und Armeen kämpfen sich wesentlich mühsamer durchs verschneite schottische Hochland.



Held **König Edward I** »Hammer of the Scots« zieht mit schottischen Verrätern in die Schlacht.

Polygon-Protz

Technisch können die Clankrieger durchaus mit den Kollegen von **Warcraft 3** und **Age of Mythology** mithalten. Vor allem in der (spielerisch relativ sinnlosen) Nahansicht verblüffen die polygonreichen Gebäude und Einheiten mit zahlreichen Details. So dürfen Sie sowohl den Mühlstein bei der Arbeit bewundern als auch das Relief auf der Streitaxt Ihres Kämpfers. Die Schwächen der hauseigenen 3D-Engine Atlas fallen in den Zwischenszenen auf, die während und nach den Missionen die historisch angehauchte Story weiter erzählen: holprige Animationen, kindliche Gesichtstexturen. Ihre Kiltträger melden sich übrigens in stilvollem Alt-Schottisch zu Wort.

Im Gegensatz zur Technik überzeugte uns die Ästhetik von **Highland Warriors** noch nicht ganz. Vor allem die verwaschenen Einheiten-Icons und die matschig grün-braune Bodenfarbe könnten noch eine Überarbeitung vertragen.



Axtkämpfer räumen mit Wirbelattacken unter den Engländern auf – unterstützt von zauberkundigen Druiden.

Schottland-Eroberung verschoben

Obwohl wir mit der Beta-Version von **Highland Warriors** schon viel Freude beim Engländervermöbeln hatten, gibt es noch einige Kritikpunkte zu beiseitigen. So sind vor allem Einheiten- und Wegfindungs-KI derzeit mangelhaft – zu oft verhedderte sich unsere Kavallerie auf dem Weg zum Feind in den schottischen Wäldern. Data Becker hat den Release-Termin um zwei Monate auf Dezember verschoben, um noch einmal nachzubessern. **HK**



Dieses lauschige **Clan-Dorf** könnte ohne jede Probleme einem Asterix-Comic entstammen.

Highland Warriors

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Data Becker
Termin: Dezember 2002 **Ersteindruck:** Gut

Heiko Klinge: »Komplexe Echtzeit-Schlachten treffen auf nette 3D- Grafik und spannende neue Ideen wie den Jahreszeitenwechsel. Wenn Data Becker noch die verbliebenen Spielspaß-Falten aus dem Kilt bügelt und die teils lächerlichen Animationen verbessert, ziehe ich mir gern einen Rock an.«