



Für die Zwischensequenzen mußte Mel Gibsons Gesicht aufwendig im PC nachgebaut werden.

Freiheit für Schottland

Braveheart

GameStar-Reporter scheuen weder Nebel noch britische Kochkunst: In Glasgow überzeugten wir uns vom Potential des Spiels zum Braveheart-Film.

Manchmal werden Träume wahr: Da bastelt Ende 1996 in Glasgow eine Handvoll aufrechter Schotten an **Tartan Army**, einem Strategiespiel über die Kriege zwischen den schottischen Clans. Publisher Eidos wird aufmerksam, kauft sich ein und verschafft dem Titel eine aufregende Lizenz. Nun ist das Kiltträger-Epos das offizielle Spiel zum Filmhit **Braveheart**. Aber kann das Programm die Stimmung des oscarprämiierten Mel-Gibson-Streifens einfangen?

Einmal ein Volksheld sein

Das Strategiespiel **Braveheart** versetzt Sie ins ausgehende 13. Jahrhundert. Die schottischen Clans sind über die Königsnachfolge zerstritten, und die Engländer üben die Macht im Land aus. Sie übernehmen einen von 32 historischen Charakteren (da-



Vor einem halbfertigen Fort prügeln sich die Kämpfer der **Highlander-Clans** Bruce und McDonald.

runter natürlich Volksheld William Wallace, den im Film Mel Gibson verkörperte) und versuchen mit Schwert und Diplomatie die verfehdeten Familien zu vereinen. Dazu müssen Sie im komplexen Wirtschaftssimulationspart Ihren Clan verwalten und in 3D Echtzeitkämpfe bestehen. Im Managementteil bauen Sie Ihre Macht aus, indem Sie Handelswege erschließen, Ihre anfangs kleine Bevölkerung ernähren, Handwerker aus-

bilden und Güter erzeugen. Auf einer einfach gestalteten Karte überwachen Sie Ihr Herrschaftsgebiet und verfolgen die Bewegung Ihrer Handelskarawanen. Zahlreiche Menüs sollen Feintuning bis ins Detail erlauben; weniger perfektionistisch veranlagte Strategen dürfen aber auch den Computer als

Verwalter einspannen. Das geschieht über ein raffiniertes System: Auf einer Dreiecksfläche stellen Sie zwi-



Der Horizont ist nicht nur scheinbar unendlich – Sie können ganz Schottland in **3D** durchqueren.



Auf der scrollbaren **Schottlandkarte** können Sie wichtige Informationen ein- und ausblenden.

schen den Eckpunkten Militär, Menschen und Handel stufenlos ein, welche Prioritäten die KI setzen soll. »Wir wollen niemanden mit dem Mikromanagement überfordern«, sagt Programmierer Nigel Kennigton.

Krieg der Clans

Selbstverständlich geht nicht alles friedlich ab. Oft genug werden Sie den anderen Clanoberhäuptern mit dem blanken Schwert beweisen müs-

die Kämpfer bei **Braveheart** aus Polygonen. Eine frei drehbare Kamera erlaubt verschiedenste Blickwinkel, sogar eine Ich-Ansicht aus den Augen jedes beliebigen Soldaten wird möglich sein.

Ganz Schottland im Rechner

Die Kämpfe spielen sich auf echtem 3D-Terrain ab, das ganz Schottland nachbildet. Theoretisch können Sie im 3D-Modus die ganze Halbinsel durchqueren, es gibt keine Einzelkarten à la **Myth 2**: Aufhalten kann Sie nur ein breiter Fluß oder das Meer. Während der Scharmützel sollen sich Tageszeit und Wetter ändern. Letzteres spielt eine wichtige Rolle: Regen oder Schnee behindern Reiterei



Bei Regen treffen die Bogenschützen schlechter, dann ist **Nahkampf** mit Streitkolben und Äxten angesagt.

sen, wer in den Highlands das Sagen hat. Dazu heben Sie Armeen aus, bewaffnen sie und schicken sie auf der 2D-Karte gegen Ihre Feinde. Sobald Ihre Truppe auf den Gegner trifft, wechselt das Programm in einen spektakulären 3D-Modus. Anders als bei Genre-Kollegen wie **Myth 2** bestehen

und Bogenschützen, Nebel verringert Schuß- sowie Sichtweite, und nur im seltenen Sonnenschein haben alle Truppentypen die gleichen Chancen.

Nächtliche Raubzüge

Neben klassischen Schlachten zweier Clans auf einer Hochebene soll es noch eine Vielzahl weiterer Kampfszenarios geben. Beispielsweise werden Sie Karawanen überfallen, Ortschaften brandschatzen oder Burgen mit Belagerungstürmen und Katapulten schleifen. Wenn Ihnen ein Gegner zu stark ist, können Sie auch einfach mitten in der Nacht eine kleine Gruppe in seine Stadt schicken, die das Lager ausraubt. Am besten funktionieren solche Missionen, wenn Sie vorher mit einem Spion den Ort auskundschaften.



Ihrem großen Kontrahenten **König Edward** begegnen Sie erst spät.



Bis heute halten viele Schotten das Andenken von Sir William Wallace in Ehren. Hier spielt das amtierende **Oberhaupt des Wallace-Clans** über dem Tal, in dem Urahn William einst die Engländer schlug.

Andernfalls könnte es sein, daß Sie im schwachen Licht Ihrer Fackeln das Warenlager gar nicht erst finden.

Schere, Stein, Speer

In den Gefechten wendet **Braveheart** das beliebte Schere-Stein-Papier-Prinzip an. Schwerer Kavallerie werden Sie nur mit langen Speeren beikommen, und Feinde in Doppelreihe zersprengen Sie mit einem Sturmangriff in

Keilformation. Ungefähr 15 Waffentypen, vom simplen Holzknüppel bis zum Claymore-Schwert, sollen vorkommen, die allerdings in der Wirkung ihren historischen Vorbildern nicht unbedingt entsprechen werden. Kenningtons Kommentar: »Es ist uns wichtiger, eine Balance zu erreichen, als die exakte Waffenphysik wiederzugeben. Die Hauptsache ist, daß das Spiel gut funktioniert.« **GUN**



Der **Arbeiter-Bildschirm** ist das Herz Ihrer Verwaltung. Hier teilen Sie Ihren Leuten Aufgaben zu.

Braveheart

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Eidos
Termin: Juni '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Toll, erstmals kann ich im Kilt durch die Highlands toben und schurkische Engländer vertreiben. Eidos' Braveheart sieht nicht nur fabelhaft aus, sondern steckt auch noch voller Details und guter Ideen.«