

Pixel in Strumpfhosen

Robin Hood

Wir sind in der englischen Version mit den »fröhlichen Mannen« ins Abenteuer gezogen, um Lösegeld für König Richard zu sammeln.



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



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Zwei Bogenschützen stehen 150 Fuß von einer Zielscheibe entfernt – dem Sieger winken zur Belohnung ein silberner Pfeil und ein Kuss der Prinzessin. Alles scheint bereits entschieden, als der erste Recke die Mitte der Scheibe trifft. Doch dann tritt der seltsame Typ in den grünen Filzklamotten zum Schuss an. Sein Pfeil schneidet die spannungsgeladene Luft und spaltet das Geschoss seines Widersachers – voll ins Schwarze! Nur ein Mann kann so mit dem Bogen umgehen...

Im Echtzeit-Taktikspiel **Robin Hood** von Spellbound (**Desperados**) übernehmen Sie die Rolle des berühmten Helden in Strumpfhosen. Getreu der Legende versucht der Rebell, das Lösegeld für Kreuzfahrer-König Richard aufzutreiben. Denn nur der kann dem thronräuberischen Prinz John das Handwerk legen.

Der Wald ruft

Robin und sein Freund Stuteley sind zu Beginn des Spiels Ihre einzigen Hauptcharaktere, unterstützt von drei Nebendarstellern mit zufallsgenerierten Namen wie Percy Padfood. Vier weitere Helden und mehr Zufallsfolge bekommen Sie nach und nach als Belohnung für bestandene Missionen. Die Vagabunden halten sich im Sherwood Forest versteckt. Der ist von drei Straßen und fünf großen Städten umgeben. Alle Orte sind auf einer großen Übersichtskarte zusammengefasst, auf der Sie nach Belieben Ihr nächstes Ziel anwählen. Das Spiel zeigt Ihnen jeweils die Stellen in der Grafschaft, an denen Sie gebraucht werden. Welchen Brennpunkt Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen. Eine Sanduhr über den Zielorten zeigt dabei

an, wie lange ein Einsatz noch anwählbar ist. Nach einem bestandenen Abenteuer kehren die Vagabunden zur Rast in den Wald zurück, um später gestärkt wieder zuzuschlagen.

In unterschiedlichen Gebäuden fertigen die Waldbewohner alles, was sie zum Kampf für die Gerechtigkeit brauchen. Dazu brauchen Sie bloß den jeweiligen Nebendarsteller am entsprechenden Gebäude zu platzieren. So entsehen einzelne Pfeile für Robin, oder Heilkräuter (päppeln die Gesundheit der müden Krieger wieder auf). Obendrein darf jeder Rebell seine Angriffswerte mit Schwert und Bogen in je fünf Stufen verbessern, indem Sie ihn an der richtigen Stelle parken. Von da an trainiert er automatisch – sogar, wenn Sie unterwegs sind. Diese Rollenspiel-Elemente sorgen als nette Abwechslung zwi-

schen den Aufträgen dafür, dass Ihnen Ihre Lieblingscharaktere mit der Zeit sogar noch mehr ans Herz wachsen.

Stadtstreichende Beutelschneider

Vor jedem Einsatz stellen Sie eine Gruppe von bis zu sechs Leuten zusammen und streifen per Übersichtskarte durch die Grafschaft, immer nur ein Ziel vor Augen: Gold anhäufen. Dazu dringen die fröhlichen Mannen in Festungen ein oder locken Steuertransporte des Sheriffs in einen Hinterhalt. Anders als die Wald-Überfälle dürfen Sie die Stadt-Szenarien nicht überspringen, denn die treiben die Story des Spiels voran.

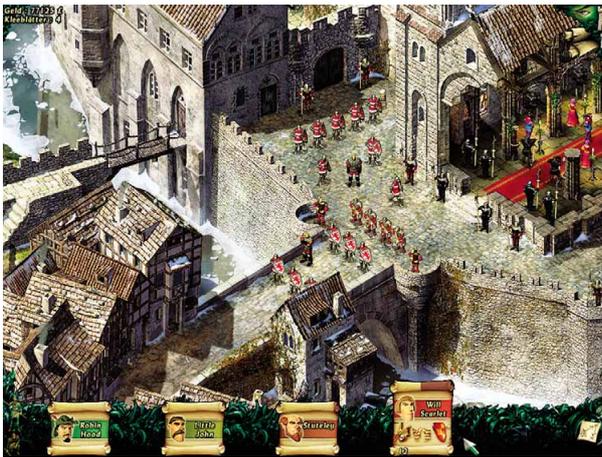
Manche der Festungen besuchen Sie sogar mehrmals. So trifft Robin in Nottingham zuerst Lady Marianne und kehrt an einem anderen Tag zurück, um an einem Schützenfest teilzunehmen. In allen Aufträgen versuchen Sie, die Häscher des Sheriffs zu umgehen und eine Zielperson oder einen Zielort zu erreichen. Das kann manchmal sehr knifflig sein – etwa, wenn Sie mit Ihren Helden eine Burg infiltrieren sollen, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Gold finden Sie in den Städten selten: Es ist entweder in Kisten oder in den Börsen der Wachen versteckt.

Facts

- 6 Helden
- 3 Nebencharakter-Klassen
- 37 Missionen
- 5 große Städte
- 3 Hinterhalt-Schauplätze



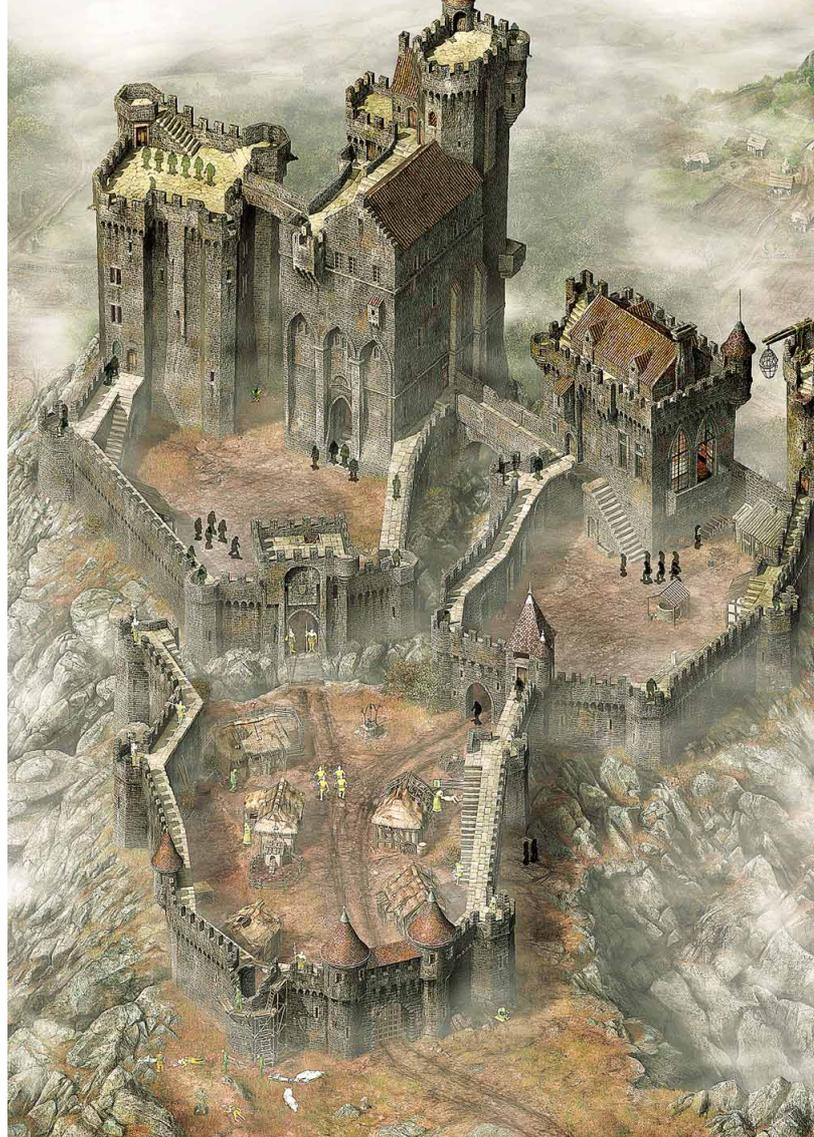
Beim Schützenfest gewinnen wir den silbernen Pfeil – riskieren aber eine Gefangennahme durch den Sheriff.



In der schwer bewachten Kirche muss Robin die Vermählung von Marianne und Prinz John stoppen. Bei dem großen Wachaufgebot ist eine List angesagt.



Während einer Schlacht in die Enge getrieben, flüchtet sich Robin in einen Speisesaal.



Aus zwölf Screenshots zusammengesetzt: Die großen Städte im Spiel sind detailliert vorgerendert.

Wald-Wegzoll

Um fette Beute für das Lösegeldkonto zu sammeln, überfallen Sie Geldtransporte an den Waldkreuzungen. Die Hinterhalte spielen sich ähnlich wie eine Stadt-Mission: Nachdem die Kutsche in einer Skriptsequenz in die Falle geht, verteilen sich die Soldaten der Eskorte auf der Karte und suchen nach den Räubern. Die liegen im Gebüsch versteckt und müssen listige Tricks anwenden, um an das Gold zu kommen. Bogenschützen dürfen auf kleine Zielscheiben zwischen den Bäumen schießen, um etwa Netzfallen auszulösen. Zusätzlich sind überall auf den kleinen Kreuzungskulissen Fallgruben verteilt, in die Sie arglose Wachen locken. Sobald Sie alle Schutztruppen ausgeschaltet haben, ist der Weg zur Beute frei und die Mission gewonnen.

Die Mischung macht's

Insgesamt 19 Fertigkeiten gibt es, etwa Heilen oder mit einem

Schild Pfeile abwehren. Die sechs Hauptcharaktere haben je drei davon, die Nebencharaktere zwei – teilweise die gleichen wie die Helden. Um eine Truppe mit allen Fähigkeitsgebieten aufzustellen, müssen Sie allerdings erst einmal sämtliche Helden finden oder auch retten. Robins Vetter Will Scarlet sitzt zum Beispiel im Kerker – erst nach seiner Befreiung steuern Sie den Morgensternschwinger.

Sind erst einmal alle sechs Heroen beisammen, erledigen

Sie durch geschicktes Kombinieren ihrer Fertigkeiten auch verzwickte Situationen. So kann Robin zwar hervorragend schießen oder Wachen K.o. schlagen, nicht aber deren Körper weg-schaffen. Dafür ist der kräftige Little John zuständig, der wiederum sehr behäbig durch die Levels stapft. Damit sich Aktionsketten leichter koordinieren lassen, haben die Entwickler die Programmier-Funktion aus **Desperados** übernommen. Mit deren Hilfe reihen Sie zuerst die

gewünschten Aktionen für je einen Helden aneinander und lösen sie dann bequem durch Druck auf die Leertaste aus.

Kinderleicht kämpfen

Werden Sie doch einmal von den Häschern des Sheriffs gestellt, müssen Sie nicht gleich die komfortable Schnellade-Funktion bemühen. Denn echte Helden erkämpfen sich in der Not auch mit dem Schwert den Weg in die Freiheit. Sie malen ähnlich wie in **Black & White** mit gedrückter



Die farbigen Sichlkegel verraten, ob Wachen Sie sehen können.



Viele der Gebäude sind begehbar und bergen Geheimnisse.

Markus Schwerdtel



Her mit den Strumpfhosen!

Als alten Commandos-Kämpfer und Desperados-Outlaw hat mich Robin Hood sofort gefesselt. Denn Spellbound hat das bewährte

Taktik-Spielprinzip noch mal richtig aufgebohrt. Dank der Rollenspiel-Elemente sind mir Robin und seine Mannen viel näher als die vorgegebenen Charaktere vergleichbarer Titel. Allerdings wären mehr und vor allem innovativere Spezialfähigkeiten schön gewesen. Warum kann etwa Lady Marianne keine Wachen betören wie die Desperados-Kollegin Kate O'Hara? Der Höhepunkt sind die Schlachten um Städte und Burgen gegen Ende der Gutmenschen-Karriere. Nur wenn ich mit meinen Leuten strategisch wichtige Stellen besetze, fallen die Bastionen, und die Gerechtigkeit siegt. In solch heroischen Momenten stört mich auch nicht die viel zu pixelige Grafik der Figuren.

Maustaste einfache Zeichen auf den Bildschirm, die Ihr jeweiliger Schützling in eine Kampfbewegung umsetzt – einfacher geht es kaum. Sollte die Übermacht an Feinden dennoch mal zu groß

Patrick Hartmann



Auf nach Sherwood!

Die nicht-lineare Kampagne ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Durch die Auswahl meines nächsten Einsatzortes auf der Übersichtskarte habe ich zumindest

eine perfekte Illusion von Freiheit – auch wenn die Story ihren vorgefertigten Lauf nimmt. Das einfache Kampfsystem spart mir so manchen Schweißausbruch, den mir das oft stressige Commandos 2 bescherte. Und die idyllischen 2D-Städtchen haben es mir wirklich angetan. Leicht vergesse ich im Sherwood Forest die Zeit, knoble an Lösungswegen und werfe sie über den Haufen, weil meiner Gruppe eine Schlägerei mit den Wachen dazwischengekommen ist. So entstehen trotz der berechenbaren Story viele Spannungsmomente.

Auf Desperados-Niveau

Trotzdem kann Robin Hood Desperados nicht überholen, vor allem weil die Nebendarsteller teilweise die gleichen Talente haben wie die Heroen. Deshalb kommen die lustigen Mannen nicht so einzigartig rüber wie die Revolverhelden aus dem Wilden Westen. Dennoch können Sie schon einmal Kassetten mit Irish-Folk-Liedern bereitlegen, denn der Trip in den Sherwood Forest ist ein Muss für alle Taktik-Fans.

sein, dann hilft langsames Zurückweichen und letztlich die Flucht. Das kostet Sie allerdings deftig Lebenspunkte, wodurch spätere Auseinandersetzungen mit den Wachen erheblich schwerer geraten. Alternativ dürfen Sie in Kämpfe verwickelte Schergen mit freien Teammitgliedern niederschlagen.

Soldaten im Schatten

In **Robin Hood** sehen Sie schon zu Beginn alle auf der Karte befindlichen Figuren als Silhouetten an ihren jeweiligen Positionen. Doch lässt sich erst durch direkten Sichtkontakt erkennen, ob es ein gefährlicher Elitesoldat ist oder ein spielendes Kind. Deshalb bedarf es immer höchster Wachsamkeit. Wer nicht selbst um jede Ecke schleichen will, der kann sich in den Städten an die örtlichen Bettler wenden; denen löst ein Beutel mit Münzen die Zunge. Und die ortskundigen Stadtreicher teilen mit Ihnen ihr Wissen über Truppenaufstellungen oder den Verbleib einer Zielperson. Die auf den Karten verstreuten NPCs und vor allem die Soldaten verhalten sich sehr realistisch: Wachen reagieren empfindlich auf Geräusche; harmlose Marktweiber verraten Sie durch ein lautes »Wenn das nicht Robin ist!«. Dann stürmen gleich Dutzende von Soldaten auf Sie zu. Deshalb fordern die höheren Levels der Kampagne mit sehr großer Gegnerdichte vom Spieler ein Höchstmaß an Konzentration.

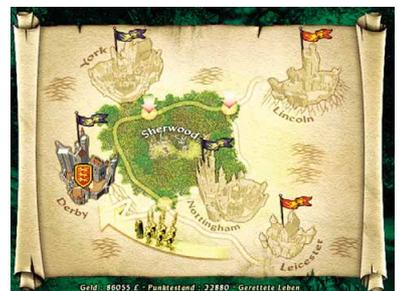
Großes Finale

Während der zahlreichen Kommandounternehmen befreit Robin außer neuen Vagabunden auch angelsächsische Lehnsherren, denen der Sheriff ihr Land geraubt hat. Wenn Sie erst einmal genug Gold für Richards Lösegeld beisammenhaben, fangen diese Adligen an, gegen die Städte des Tyrannen zu marschieren – und umgekehrt. Findet ein solcher Belagerungszug statt, fordern die Angelsachsen Ihre Gefolgschaft. Dann liegt es wieder bei Ihnen, ob Sie Truppen – also ein paar Getreue aus dem Lager – oder Geld schicken. Alternativ nimmt Robin



Versammlung im **Sherwood Forest**: Robin sucht Freiwillige für eine Belagerung.

sogar selbst am Kampf teil. Dann kommen Sie mit Ihrer Truppe mitten in der tobenden Schlacht an und säubern wichtige Positionen von gegnerischen Wachen. Robin fährt dabei aber nicht plötzlich Katapulte auf: Abgesehen von den überall laufenden Kämpfen spielen sich die Belagerungen wie alle anderen Aufträge auch.



Die **Übersichtskarte** zeigt die nächsten Ziele an.

Robin Hood

Echtzeit-Taktikspiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 027 Release (D): 15.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

| Einsteiger | Fortgeschrittene | | | | Profis | | | | |
|------------|------------------|---|---|---|--------|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| Pro | Kontra |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> sehr spannende Missionen einfaches Kampfsystem kleine Rollenspiel-Elemente relative Handlungsfreiheit detaillierte Hintergrundgrafik glaubhaftes NPC-Verhalten | <ul style="list-style-type: none"> Figuren-Grafik zu pixelig Aufgaben wiederholen sich hoher Schwierigkeitsgrad |

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2/MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|--|--|
| CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße | CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße | CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße |

ALTERNATIVEN

Commandos 2 (87%, GS 10/01)
 Anspruchsvoller Taktik-Tufterlei mit sehr fummeliger Steuerung, aber exzellenter Grafik.

Desperados (86%, GS 5/01)
 Wild-West-Taktik mit atmosphärischen Missionen und deftigem Schwierigkeitsgrad.

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Taktik-Spaß im berühmten Robin-Hood-Szenario.

