

Adventures

Markus Schwerdtel



Nutzlose Helden. Lange Gesichter bei den **Gothic 2**-Fans in der Redaktion: Sorgsam archivierte Hauptprogramm-Spielstände sind im Addon unbrauchbar, **Die Nacht des Raben** schickt Sie wieder in die Helden-Vorschule. Dieser Designschnitzer wird die Rollenspiel-Gemeinde spalten: Die einen ärgern sich über ihren arbeitslosen Alt-Recken, die anderen freuen sich darauf, jungfräulich in die stimmungsvolle Welt von **Gothic 2** zurückzukehren. Ich gehöre zur zweiten Gruppe. Schließlich hilft mir das Programm mit etlichen Abkürzungen, schnell ins Tal der Erbauer vorzudringen. Für die Zukunft jedoch wünsche ich mir in solchen Fällen eine Wahlmöglichkeit von den Addon-Entwicklern.

Hübsch böse. Erst im März habe ich mich an dieser Stelle über komplexe, aber hässliche 2D-Rollenspiele wie das dröge **Lionheart** aufgeregt. Dass es auch anders geht, zeigt ein Blick in den Preview-Teil dieser Ausgabe: **Temple of Elemental Evil** ist ebenfalls ein 2D-Spiel, dank spritziger Zaubereffekte und stattlicher Monster muss ich aber nicht mit tränenden Augen vor dem Monitor hocken. Offensichtlich hat Entwickler Troika seit **Arcanum** gelernt: Tiefgang und Tristesse gehören nicht zwangsläufig zusammen.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
4	Gothic 2 + Addon	Rollenspiel	NEU	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	05/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
8	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
9	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	08/02	85%
11	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
12	Runaway	Adventure	01/03	84%
13	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
14	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
15	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
16	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
17	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
18	Fallout 2	Rollenspiel	01/99	83%
19	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
20	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
21	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
22	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
23	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
24	Indiana Jones 6	Action-Adventure	05/03	80%
25	Fluch der Karibik	Action-Adventure	09/03	79%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Gothic 2: Nacht des Raben	116
Star Wars Galaxies	118
Lionheart	120



Schwerer Weg ins Tal der Erbauer

Gothic 2

Nacht des Raben



Nichts für Warmduscher: Spannende Quests, massig Monster und ein gepfeffertes Schwierigkeitsgrad fordern selbst erprobte Helden im Gothic-Addon.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Schon wieder ist die »Neue Welt« aus **Gothic 2** in Gefahr – und Sie müssen im Addon **Die Nacht des Raben** als Retter eingreifen. Die Entwickler von Piranha Bytes erweitern ihre stimmige Fantasywelt um ein riesiges Areal, vollgestopft mit neuen Monstern, Quests und einer anspruchsvollen Story um alte Feinde und eine vergessene Zivilisation. Enorm schwere Kämpfe fordern dabei selbst gestandene Recken.

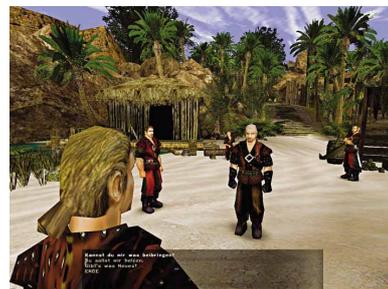
Zurück zum Anfang

Achtung **Gothic 2**-Veteranen: Nach der Installation des Addons ist Ihr früherer Held genauso nutzlos wie alte Spielstände. Stattdessen beginnen Sie wieder ganz von vorn, Ihr Kämpfer ist so unbeleckt wie beim ersten Start des Hauptprogramms. Aber keine Panik, Sie müssen nicht alle Missionen und Rätsel von **Gothic 2** erneut lösen. Denn so-

bald Sie zur einzigen Stadt Khorinis laufen, treffen Sie Cavalorn (einen alten Freund aus Teil 1), der Sie flugs in die neue Handlung einführt. Er erzählt von einer Gefahr, die sich in einem entfernten und bislang unerforschten Bereich von »Neue Welt« zusammenbraut. Dort bebte die Erde, es verschwanden spurlos Leute. Alles soll irgendwie mit dem Erzgauner Raven zusammenhängen, der schon im ersten **Gothic** sein Unwesen trieb. Doch bevor Sie endlich in das Tal der Erbauer (das ist das nagelneue Gebiet) vordringen dürfen, erwarten Sie tonnenweise Aufträge im bekannten Teil der Welt.

Portal ins Tal

Nach rund vier bis fünf Stunden Spielzeit (wenn Sie die Missionen des Hauptspiels vernachlässigen) hat Ihr Held endlich alle nötigen Zusatzaufgaben gelöst. Dann durchschreiten Sie ein magisches Portal in das neue, verfluchte Tal. Das ist rund ein Drittel so groß wie die Spielfläche von **Gothic 2**. Hier stoßen Sie zum ersten Mal auf bisher unbekannte Monster, darunter die Fangheuschrecken, die den alten Feldräubern gleichen. Es gibt aber auch skurrilere Biester wie die Sumpfgasdrohne, die bei ihrem Tod Gift verströmt.



Pirat **Brandon** weiß einiges über Kampftechnik.

Richtig fies sind die Steinwächter, aztekenähnliche Felsfiguren, die mit ihren massiven Granitarmen kräftig zuhauen können. Dank neuer Rüstungen wie dem Schutzgürtel wappnen Sie sich gegen diese Gefahren.

Facts

- 4 neue Gilden (3 spielbar)
- 5 Spezial-Rüstungen
- 10 frische Monstertypen
- 30 Extra-Artefakte
- 100 zusätzliche Charaktere

Jörg Langer



Klasse Addon, aber...

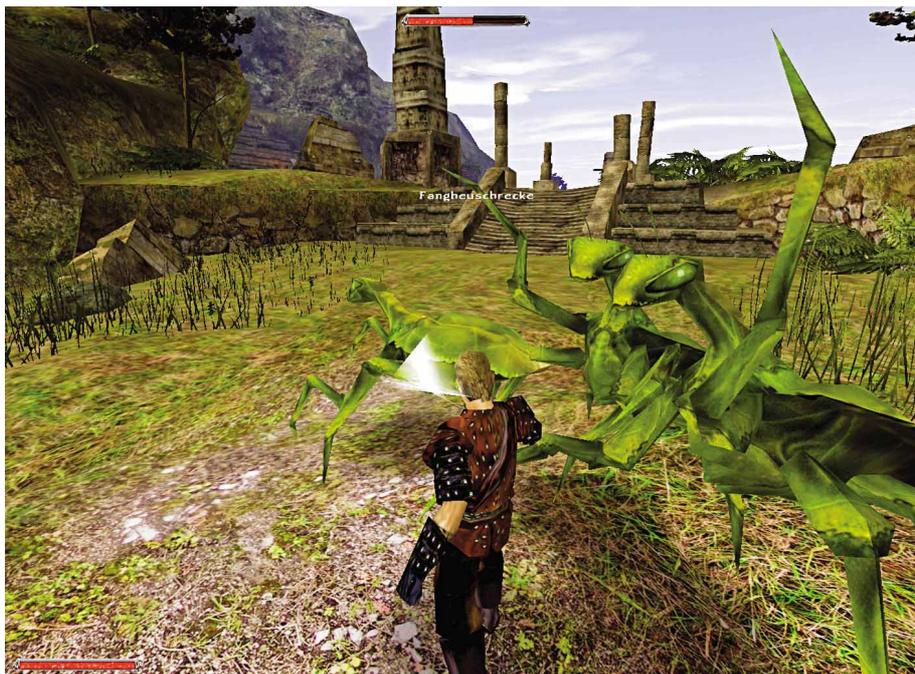
Ich liebe Gothic 2. Ich besitze sämtliche Fan-Karten, die akribisch auch noch das letzte Stengelchen Sumpfkraut verzeichnen. Und ich mag vor allem meinen mit viel Zeit

und Mühe hochgezüchteten Edel-Paladin, der seine Gegner nur noch umzuhauchen braucht.

Im Addon freue ich mich auf noch mächtigere Gegner gleich vom Start weg. Doch stattdessen fange ich wieder als Hanswurst an und muss stundenlang in der alten Welt rumhetzen, bis ich in die neue komme. Was für eine schlechte Idee! Denn gerade Fans dürften Gothic 2 bereits ein zweites Mal, mit anderer Berufswahl, gespielt haben.



Zusammen mit einigen Gefährten mischen wir ein Ork-Camp auf. Deren **Schamane** (hinten rechts) wirft mit Feuerbällen um sich.



Die Fangheuschrecken greifen in Dreier-Rudeln an. Doch unser Held (in Piratenrüstung) wehrt sich tapfer. (1280x960)

Piraten und Banditen

Neben den drei bekannten Gilden (Miliz, Söldner, Feuermagier) treffen Sie auf vier weitere Vereinigungen. Mit Ausnahme der Wassermagier treten Sie storybedingt nacheinander dem Ring des Wassers, den Piraten und schließlich einer Banditentruppe bei. Damit das klappt, müssen Sie zahlreiche Quests lösen. Die laufen nach dem altbewährten Gothic 2-Schema ab: Person A gibt Ihnen Gegenstand B, den Sie bei C abliefern. Oder Sie kämpfen sich durch wahre Monsterhorden, um aus einer Schatzkiste ein wichtiges Artefakt zu bergen, das Sie wiederum an einen NPC verscher-

beln. Der verrät Ihnen dann neue Infos. Ein paar Ausnahmen bestätigen die Regel: An wenigen Stellen lösen Sie Schalterknocheleien oder beantworten Quizfragen zur Geschichte der Erbauer-Zivilisation.

Langeweile kommt trotz der simplen Missionsstruktur nie auf. Stets sind die Aufgaben geschickt mit der Story verwoben. Etliche Nebenquests verhelfen Ihnen zu nützlichen Waffen und Rüstungen. Manchmal schließen sich Ihnen für eine Aufgabe sogar mehrere Helfer an.

Alt, aber schön

An der Optik des Hauptprogramms hat sich in **Nacht des Raben** nichts geändert. Nach wie

vor retten wunderschöne Texturen die betagte Grafik-Engine über Schwächen wie in Wänden verschwindende Charaktere hinweg. Lediglich die Steuerung ist nach wie vor ein wenig fummelig.

Mick Schnelle



Nur für Gothic-Profis

Bei Belians Klaue, ist das Spiel schwer. Spätestens als ich im Tal der Erbauer ankam, wurde der verfrühte Heldentod mein ständiger Begleiter.

Häufiges Speichern und jede Menge Heiltränke helfen zwar, trotzdem birgt die Nacht des Raben eine Menge Frustpotenzial. Die spannende, abwechslungsreiche Story entschädigt für so manche immer wieder geschlagene Schlacht. Und natürlich punktet das fantastische Flair: Die teilweise langen Laufereien werden dadurch zu spannenden Wanderungen in einem stimmigen und wunderschönen Fantasy-Reich.

Wenn Sie nach einer echten Herausforderung suchen, ist die Nacht des Raben genau das Richtige für Sie. Einsteiger sollten allerdings zu Übungszwecken zuerst das Hauptprogramm durchspielen, bevor sie sich an die knüppelhar-ten Missionen des Addons wagen.

lig. So wird in Menü nicht mal die Maus unterstützt. Das Addon erzeugt per Surround-Sound (von EAX über Dolby 5.1 bis Dolby 7.1.) viel Atmosphäre. **MIC**

→ Originaltest in GameStar 01/03



Die Steinwächter finden Sie meist in Gräbern, die Artefakte verbergen.

Gothic 2: Nacht des Raben Rollenspiel-Addon

	Publisher: Jowood, (0190) 776 633	Release (D): 20.8.2003
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 30 Euro
	Ausstattung: Papp-Box, 1 CD, 15 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ atmosphärische Spielwelt	• sehr schwer
+ schön gestaltete Landschaften	• fummelige Steuerung
+ zahlreiche Quests	• alte Spielstände funktionieren nicht
+ unterschiedliche Lösungswege	• Gothic-2-Held nutzlos
+ intelligente Story	

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,2 GHz
128 MByte RAM (256 mit XP)	256 MByte RAM (512 mit XP)	512 MByte RAM
2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße
3D-Karte (32 MByte)	3D-Karte (64 MByte)	3D-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Morrowind (89%, GS 07/02)	Gothic (88%, GS 04/01)
Deutlich umfangreicher, dafür ist die Welt bei weitem weniger atmosphärisch.	Grafisch sehr ähnlich, spielerisch fast genauso viele und spannende Missionen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Spannende, aber extrem schwere Erweiterung.

88%
SPIELSPASS

Alle wollen an die Macht

Star Wars Galaxies

Das Weltraumministerium für Arbeit warnt: keine Ausbildungsplätze für Jedi-Ritter! Wählen Sie bitte eine Karriere als Schmuggler, Kopfgeldjäger oder Stormtrooper.



Ein Tierhändler führt seinen mächtigen Rancor in die Stadt und sorgt für Aufsehen.



Rache für Episode 1: Auf Naboo bekommt ein Kollege von Jar Jar Binks Dresche.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Während Fans in aller Welt auf die dunkle Verwandlung von Anakin Skywalker zu Darth Vader im Kinofilm Episode 3 warten, wächst und gedeiht das Star Wars-Universum im Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies. Damit wollen LucasArts und Verant (Everquest) vieles besser machen als die Konkurrenz. Freie Klassenwahl, ein reizvolles Kampfsystem, weniger Zeitaufwand fürs Hochleveln der Charaktere und ein Wirtschaftskreislauf, den die Spieler selbst steuern. Wir haben uns für einige Wochen aus dem Alltagsleben verabschiedet, um im Dauertest als Rebellen-Hauptmann Karriere

zu machen, die Knuddel-Ewoks auf Endor zu besuchen und bei einem kühlen Corellian Ale in der Raumkantine von Mos Eisley abzuhängen.

Was bin und werde ich?

Bei der Charaktergenerierung entscheiden Sie sich für zunächst für eine von acht Star Wars-Rassen, darunter Menschen, Wookies oder die gehörnten Zabrak. Anschließend wählen Sie einen von sechs Basisberufen: Handwerker basteln Gebrauchsgegenstände und Waffen. Nahkämpfer, Schützen und Scouts jagen Monster, während Heiler im Hintergrund die Wunden verarzten. Entertainer sorgen mit Tanz und Musik in den Kneipen dafür, dass sich erschöpfte Helden bei der Unterhaltung von den Strapazen des Abenteuerlebens erholen.

Je nach Job steigern die Online-Helden ihre Fähigkeiten auf andere Art: Beispielsweise sammeln Kampfklassen bei erfolgreichen Scharmützeln Erfahrung, während Handwerker mit jedem zusammengebauten Teil besser werden.

Nach der Azubizeit bietet Star Wars Galaxies mehrere Karrierewege: Zum einen gibt es Meisterberufe wie Chefkoch. Dessen Leckereien steigern die Charaktere anderer Spieler. Zum anderen stehen Misch-Klassen offen, für die Sie die Kenntnisse mehrerer Basisberufe brauchen. Wer sich also als Kopfgeldjäger verdingen will, muss Scharfschütze und Scout gemeistert haben. Der derzeit beliebteste Job ist aber Tierhändler: Diese zähmen Monster wie Banthas oder Rancors und lassen die Biester für sich kämpfen.

Alle auf den Kopf!

Das Kampfsystem von Star Wars Galaxies gleicht dem anderer Online-Rollenspiele wie Dark Age of Camelot: Sie klicken den Feind an, und sofort schießt oder schlägt Ihr Held drauflos. Alle Kriegerklassen erhalten im Laufe ihrer Karriere Spezialattacken, die Sie per Mausclick oder Tastatur aktivieren. Diese wirkungsvollen Sondertechniken lassen sich sogar in eine Liste packen und werden anschließend nacheinander aus-

geführt. Im Waffenregal liegen neben Schwertern, Stäben und Äxten natürlich auch die obligatorischen Laserknarren und Wummen wie Elektrostrahler und Säuregewehr.

Spielfiguren und Feinde verfügen gleich über drei Gesundheitsbalken, die den Zustand von Kopf, Oberkörper und Beinen repräsentieren. Bei normalen Angriffen treffen Sie zufällig eine der drei Stellen. Erfahrene Streiter schießen und schlagen gezielt auf die Körperpartien, was besonders die Jagd in der Gruppe erleichtert: Wenn etwa alle mit ihren Laserwaffen die Beine anvisieren, liegt der Feind schneller am Boden, als wenn jeder wild drauflos ballert. Bei einer maximalen Gruppengröße von 20 Spielern sind Taktikbesprechungen ein Muss, da sonst Chaos ausbricht.

Apropos Chaos: Bei den PvP-Kämpfen zwischen Imperium und Rebellen fehlt derzeit noch jegliches Balancing. Ein Kopfgeldjäger erledigt mit zwei »Augenschüssen« die meisten Feinde, ehe die überhaupt den Abzugsfinger bewegen können.



Unser Wookiee sucht in einer Bar nach Mitstreitern.



Auf dem Wüstenplanet Tatooine erlegt unsere Party dank guter Koordination einen riesigen Ronto.

Nahkämpfer haben keine Chance gegen Schützen, Tierhändler hetzen Feinden ein megastarkes Monster auf den Hals und können gemütlich zuschauen, wie ihr Haustier das Ziel zerlegt.

Ich mach's für Geld!

Während andere Online-Welten durch NPC-Händler zum Shopping-Paradies werden, setzt Galaxies einzig auf ein von Spielern gesteuertes Wirtschaftssystem. Das erweist sich bisher als zweifelhafte Entscheidung, da Waffen, Rohstoffe und alle anderen Gegenstände nur von Spielern ge- und verkauft werden. Anbieter platzieren die Wirtschaftsgüter auf einem virtuellen Markt-

platz und erhalten erst dann Geld, wenn ein anderer Spieler die Ware kauft – das kann Tage dauern. Falls Online-Helden mal schnell ein paar erbeutete Gegenstände in Credits verwandeln wollen, haben sie Pech.

Wer nicht als Handwerker arbeitet, verdient sein Geld wohl oder übel mit Missionen. In jeder Siedlung stehen Terminals oder NPCs, die den Helden für Botengänge oder eine Monsterjagd anheuern – natürlich gegen Bezahlung. Gute Entertainer und Sanitäter bleiben von diesen eher langweiligen Pflichtübungen verschont, da sie für ihre Dienstleistungen großzügige Trinkgelder absahnen. Stichwort

Geld: Galaxies ist für deutsche Spieler ein teurer Spaß. Mangels lokalisierter Version müssen Sie die Originalversion beim Importhändler kaufen und jeden Monat knapp 17 Euro Ge-

Georg Valtin

Noch in den Kinderschuhen

Ich war Wookiee-Mediziner, Zabrak-Scharfschütze, Bothan-Kopfgeldjäger – und alles hat mir Spaß gemacht. Jedenfalls in den zwei Wochen Dauerzocken, bis ich den Beruf gemeistert hatte und danach in dieses »Und was kommt jetzt?«-Loch gefallen bin. Als Power-Gamer (und das sind die meisten Online-Rollenspieler) vermisse ich einfach die Beschäftigungsmöglichkeiten als High-Level-Spieler.

Probleme mit dem Balancing

PvP macht mir momentan keinen Spaß: entweder besiege ich mit einer »Überklasse« wie Kopfgeldjäger locker jeden Gegner, oder ich liege mit meinem PvP-untauglichen Nahkämpfer beim ersten Feindkontakt im Dreck. Hoffentlich setzen die Entwickler ihre Ankündigungen (Spielerstädte, Reittiere, Fahrzeuge) bald um und verbessern das Balancing!

bühren berappen. Galaxies unterstützt Dolby Surround und alle EAX-Versionen (bis Advanced HD), die eine Star Wars-typische, qualitativ hochwertige Geräuschkulisse erzeugen. **GV**

Star Wars Galaxies Online-Rollenspiel

Publisher: LucasArts Release (D): 26.6.2003
 Sprache: Englisch Preis: ca. 55 € + 15 €/Monat
 Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 193 Seiten USK-Freigabe: nicht geprüft

Einstieger	Profis									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: - Multiplayer-Spaß: 80 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ toll umgesetztes Star-Wars-Universum	- zäher Einstieg trotz Tutorial
+ freie Charakterentwicklung	- teils umständliche Bedienung
+ abwechslungsreiche Planeten und Monster	- bisher keine Jedi-Karriere möglich
+ interessante Klassen	- fehlende Langzeitmotivation
+ durchdachtes Kampfsystem	- PvP nicht ausbalanciert
+ berühmte Filmfiguren im Spiel	- Spieler-gesteuertes Wirtschaftssystem

MULTIPLAYER

Internet (3.000/Server) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,5 GHz
128 MByte RAM	512 MByte RAM	768 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte, 56K-Modem	Geforce-3-Karte, ISDN	GF-4-Karte, DSL, 5,1-System

ALTERNATIVEN

DAoC: Shrouded Isles (87%, GS 02/03) Monatelanger Abenteuerspaß in Albion, Midgard und Hibernia mit gelungenem PvP-Part.

Eve Online (78%, GS 11/02) Im riesigen Eve-Universum kämpfen, handeln, und wirtschaften Sie nur per Raumschiff.

WERTUNG

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

Gelungene Star-Wars-Online-Welt mit Balancemängeln.

Spiel und Filme



In Galaxies entdecken Sie viele Filmfiguren. Darth Vader lebt in der Residenz des Imperators auf Naboo.

Star Wars Galaxies spielt zwischen Episode 4 und 5. Nachdem der Todesstern den Planeten Alderaan ausgelöscht hat, eskaliert der Krieg zwischen Rebellen und Imperium – Spieler können sich einer der Fraktionen anschließen oder neutral bleiben. Die Umsetzung der Star Wars-Welt gelang prächtig, ob nun Gebäude, Geräusche oder Figuren. Sie treffen sogar wichtige Personen aus den Filmen, darunter Han Solo, Prinzessin Leia und Jabba the Hutt.

Nur die wichtigsten Charaktere fehlen bisher: die Jedi-Ritter. Laut Aussage der Entwickler begegnen Spieler auf geheimnisvolle und bisher unbekannt Weise der Macht. Wenn sie den Pfad der Macht dann erfolgreich folgen, erhalten diese Zocker einen zusätzlichen Charakterslot, der die Karriere vom Padawan zum Jedi-Meister öffnet. Bisher hat dies aber noch kein einziger Spieler geschafft.

Zähe Geschichtsstunden

Lionheart

Die Abenteuer-Experten von Black Isle versuchen einen schwierigen Spagat: Hack-and-Slay-Kämpfe und altbackenes Rollenspiel im fiktiven Mittelalter-Szenario.



Auf CD/DVD: spielbare Demo



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

Das mittelalterliche Europa ist zerrüttet: In einer alternativen Geschichtslinie haben die Kreuzzüge unter Richard Löwenherz das Gleichgewicht der Natur durcheinander gebracht und alle möglichen Arten von Magie entfesselt. Ihre Spielfigur hat in **Lionheart** ein zusätzliches Problem: Sie ist von einem Geist besessen, geheimnisvolle Bösewichte wollen ihr deswegen das Lebenslicht auspusten. Wer hinter diesen Mordplänen steckt, erfahren Sie genretypisch erst nach einem langen und im Fall von **Lionheart** äußerst zähen Abenteuer.

Plausch mit Galilei

Größter Pluspunkt von **Lionheart** ist das originelle Szenario. Im virtuellen Mittelalter leben Figuren wie Galilei, Cortez und Nostradamus. Von diesen bekommen Sie unterhaltsame Aufträge. Beispielsweise sollen Sie Shakespeares Muse befreien oder da Vincis störrische, lebendige Dampfmaschine reparieren.

Zuvor wählen Sie einen von acht fertigen Charakteren oder erstellen Ihren Helden auf Basis des Special-Systems (bekannt aus den **Fallout**-Spielen). Letzteres unterstützt theoretisch eine freie Entwicklung von Kampf-, Diebes- und Zauberfähigkeiten. In der Praxis ist es aber Makulatur, weil die Talente nicht auf die Hack-and-Slay-Gefechte von **Lionheart** abgestimmt sind. Einzig starke Kämpfer mit Heilzaubern überstehen Feindkontakte, ohne immer wieder langwierig Mana und Leben zu regenerieren. Die Scharmützel beschränken sich auf hektisches Totklicken aller Feinde.

Mittelalterliche Technik

Technisch enttäuscht **Lionheart** auf der ganzen Linie: Aufgrund abgehackter, hölzerner Lauf- und Kampf-Animationen wirken die Bewegungen der Charaktere lächerlich. Die ordentlich gezeichneten, oft sehr dunklen Hintergründe zeigen mit einer fixen Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten und der recht nahen Iso-Perspektive nur einen sehr kleinen Bildausschnitt, sodass Sie ständig scrollen müssen. Wer lieber in der Gruppe als alleine jagt, kann den Solopart im Netzwerk oder Internet kooperativ mit bis zu drei Freunden spielen. **GV**



Die meisten Zeit verbringen Sie mit anspruchslosen Kämpfen gegen unspektakuläre Gegner.



Von historischen Figuren wie da Vinci erhalten Sie Quests.

Georg Valtin



Verschenktes Potenzial

Abgesehen von der schwachen Grafik enttäuscht **Lionheart** auch inhaltlich. Kaum ein anderes Spiel schafft es so grandios, gute Ideen zu vergeigen. Beispiel: Ich darf mich einer Fraktion anschließen und bekomme dafür besondere Aufträge. Also trete ich stolz wie Oskar den Tempelrittern bei. Doch statt einer ehrenvollen Aufgabe soll ich Riesenwespen und Strauchdieben jagen – ein schlechter Witz! Immerhin erzählt **Lionheart** zwischen den Kampfszenen eine interessante Story. Nostradamus, Galilei und da Vinci bei ihren Problemen zu helfen, ist eine nette Abwechslung.

Lionheart Rollenspiel

Publisher: Black Isle, (0190) 771 887 **Release (D):** 3.9.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **Preis:** ca. 40 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 80 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: 30 Stunden			Multiplayer-Spaß: 10 Stunden			

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> originelles Szenario historische Figuren interessante Quests witzige Dialoge 	<ul style="list-style-type: none"> lächerliche Animationen langweilige Gegner schlechtes Balancing monotone Kämpfe

MULTIPLAYER

- Internet (4 Spieler)
- Netzwerk (4 Spieler)
- Modem (0 Spieler)
- an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 650 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,6 GByte Installationsgröße	1,6 GByte Installationsgröße	1,6 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-1-Karte	Geforce-2-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 01/01) Super Story, klasse Quests und optimales Verhältnis zwischen Kämpfen und Rätseln.	Diablo 2 (90%, GS 08/00) Schöner schnetzeln Sie nirgends Monstern – immer noch das beste Action-Rollenspiel.
---	--

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Originelles Szenario, aber auf Dauer zu monoton.

