

## Showdown im Sherwood Forest

# Robin Hood

Neues Projekt der Desperados-Macher: Taktische Gefechte zwischen Robins Bande und den Schergen des Sheriffs.



Vor uns liegen die mächtigen Mauern der Stadt Derby. Dort schmachtet Bruder Tuck im königlichen Kerker. Robin und Little John stehen

vor der kniffligen Aufgabe, trotz zahlreicher aufmerksamer Wachen den guten Mönch zu befreien. Was tun? Sich als Bettler verkleiden und heimlich einschleichen? Den Wachen Münzen vor die Füße werfen und das folgende Getümmel ausnutzen? Schlicht rohe Gewalt anwenden? Von ferne mit Pfeilen die Feinde ausdünnen? All diese und viele weitere Möglichkeiten haben Sie in **Robin Hood**, Spellbounds kommendem Echtzeit-Taktikspiel.

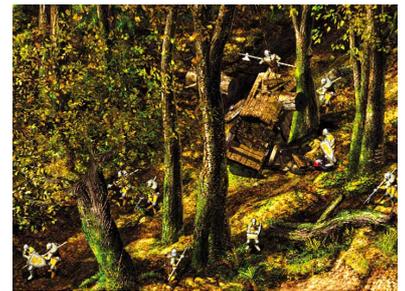
## Tod dem König!

Als Robin Hood führen Sie die »Merry Men« gegen die Handlanger des fiesen Sheriffs von Nottingham. Das Spiel lehnt sich nicht an Historie oder Legende an, sondern orientiert sich eher an Film und Fernsehen. Neben dem bogenschießenden Haupthelden kommen der fette Bruder Tuck, der riesenhafte Little John, Will Scarlet, Maid Marian und andere zum Einsatz. Anders als beim

Quasi-Vorgänger Desperados soll die Kampagne (40 Missionen) nicht-linear verlaufen. Die Story ist in eine pseudohistorische Rahmenhandlung gebettet, dem Kampf der Angelsachsen gegen König Johann Ohneland. Je nachdem, wie erfolgreich Robin bei seinen Missionen agiert, soll auch der größere Krieg verlaufen. Zu den Einsatzzielen gehören: Angriffe auf Goldkonvois, Befreiungsaufträge, Festungsbelagerungen, Rekrutierungsmissionen und mehr. Die Entwickler wollen dafür sorgen, dass jedes Problem auf mehrere Arten lösbar ist – einige Levels von Desperados arteten doch sehr in Trial-and-Error aus.

## Drei Aktionen auf einmal

In **Robin Hood** kommt die **Desperados**-Engine zum Einsatz. Allerdings verspricht Spellbound, der Technologie eine Generalüberholung zu verpassen. Dazu erläutert Mischa Strecker, PR-Manager: »Ein neues Kompressionsverfahren ermöglicht viel detailliertere Landschaften und bessere Animationen.« Zudem soll die gesamte KI neu geschrieben werden – obwohl die schon bei **Desperados** sehr gut war. Beispielsweise werden sich Gegner künftig in Gruppen unter dem Kommando eines Anführers formieren. Inwieweit das



Wie Fliegen umschwärmen lästige Wachen einen Wagen mit Steuergeldern. Da hilft nur Weglocken.

spielerisch Sinn macht, bleibt allerdings fraglich: Meist sind solche Teams sehr schwer zu knacken. Dafür soll es drei Schwierigkeitsgrade geben, und die innovative Aktion-Programmier-Funktion wird ausgebaut. In **Robin Hood** dürfen Sie dem Helden bis zu drei Aktionen vorgeben, die dann auf Knopfdruck ausgeführt werden. Das könnte so aussehen: 1. Robin läuft um die Ecke. 2. Er schießt einen Pfeil auf eine entfernte Wache. 3. Er verpasst dem nächststehenden Sheriff-Schergen einen Schwerthieb. Apropos Schwerthieb: Die Nahkämpfe will Spellbound ebenfalls ausbauen. Die meisten Figuren können im Duell Mann gegen Mann mit Spezialattacken und diversen Waffen (Schwerter, Stäbe, Dolche) angreifen. Nicht ausgewählte Helden kämpfen selbstständig. Wie sie sich dabei schlagen, hängt von ihrer Erfahrung ab. **GUN**



Duell im Wald: So nah wie hier sollte Held Robin die Wachen des Königs nicht herankommen lassen.

## Robin Hood

**Genre:** Echtzeit-Taktik **Entwickler:** Spellbound  
**Termin:** 2. Quartal 2003 **Erstdruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Solide Sache. Schönes Szenario, guter Vorgänger und nette neue Ideen – das kann kaum fehl-schlagen. Allerdings: Die etwas fitzelige 2D-Grafik könnte zum Erscheinungstermin endgültig veraltet sein.«