

## Rollenspiel-Renaissance

# Lionheart

Zurück in die Vergangenheit: Mit Monstern, Untoten und Fallout-Regeln reisen Sie in Shakespeares Zeiten.



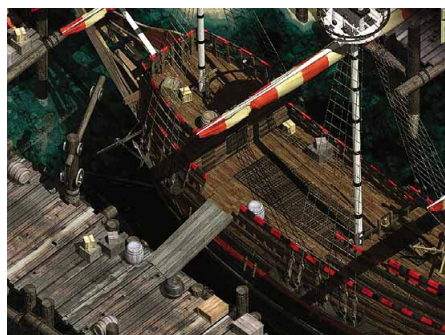
In isometrischer Perspektive erkunden Sie eine zauberhafte Version des 16. Jahrhunderts.

**N**eue Lebenszeichen von der Schwarzen Insel: Für das nächste Projekt verlässt Black Isle (*Baldure's Gate 2*), Interplays renommiertes Rollenspiel-Label, die vertrauten D&D-Gefilde. In Zusammenarbeit mit dem externen Team Reflexive (*Star Trek: Away Team*) entsteht derzeit *Lionheart*. Das Szenario ist in einer Parallelwelt-Version der irdischen Renaissance angesiedelt, bevölkert von prominenten Epochen-Zeitgenossen wie Jeanne d'Arc, da Vinci oder Shakespeare. Der kleine, aber entscheidende Unterschied: Seit dem dritten Kreuzzug unter Richard Löwenherz sind Magie und sagenhafte Wesen wie Drachen Wirklichkeit.

## Anno 1588

Ihr Charakter genießt in *Lionheart* die Aufmerksamkeit böser Mächte. Sklavenhändler liefern ihn der Inquisition aus, in deren Arbeitslager es neben Vollpension auch einige Mordversuche gibt. Mit Hilfe eines mysteriösen

Fremden gelingt die Flucht in die Metropole Nueva Barcelona. Ab diesem Zeitpunkt sollen Sie die Steuerung übernehmen und im Spielverlauf häppchenweise erfahren, wer Ihnen warum nach dem Leben trachtet. Dabei



In Nueva Barcelona liegt die spanische Armada vor Anker.

werden grafisch keine größeren Baumbestände ausgerissen: Die Auflösung der 2D-Hintergründe liegt fix bei 800 x 600 Pixeln.

## Fallouts Vermächtnis

*Lionheart* verwendet eine erweiterte Version des Special-Regelwerks aus den beiden *Fall-*

*out*-Altstars. Bei der klassenlosen Charakter-Entwicklung verteilen Sie beliebig Punkte auf Attribute und Sonderfähigkeiten. Produzent Doug Avery von Black Isle erklärt: »Der Einbau von Magie in das Special-System ist die größte Änderung, wir haben uns dafür völlig neue Skill-Verzweigungen ausgedacht. Auf der anderen Seite mussten diverse Feuerwaffen-Skills weichen, schließlich hat *Lionheart* ein mittelalterliches Szenario.«

## Echtzeit mit Anhang

Im Vergleich zu *Fallout* wird das Kampfsystem von Rundentaktik auf Echtzeit umgestellt. Temporeiche Action-Schlachten dominieren; eine Pausen-Option soll den Wechsel von Zaubersprüchen und Gegenständen erleichtern. Kampf-Feinheiten balancieren die Entwickler allerdings momentan noch aus. Bei der Steuerung müssen Sie sich voraussichtlich auf den Haupt-

helden konzentrieren. Die automatisch agierenden Mitstreiter hören nur auf wenige Kommandos wie »Greife mein Ziel an« oder »Lass dich heilen«. Zur maximalen Party-Größe befragt, meint Doug Avery: »Wir neigen dazu, dass dein Charisma-Wert



Jenseits der Städte tummeln sich Monster-Horden.

beeinflusst, wie viele Begleiter du höchstens haben kannst. Viele der NPCs werden sich nur bei bestimmten Quests begleiten. Einige lassen sich aber überzeugen, einen Großteil des Spiels bei dir zu bleiben.« **HL**



Nahkämpfer können bestimmte Körperteile anvisieren.

## Lionheart

**Genre:** Rollenspiel

**Entwickler:** Black Isle/Reflexive

**Termin:** 2. Quartal 2003

**Ersteindruck:** Gut

**Heinrich Lenhardt:** »Die krümelige Grafik weckt wenig Enthusiasmus, aber die Weiterentwicklung des Fallout-Regelwerks macht ebenso neugierig wie das Alternativ-Renaissance-Szenario. Ich bin gespannt, wie die Betonung auf Action und Tempo dem Kampfsystem bekommen wird.«