

Black Legend

ROLLENSPIEL OHNE BLINKENDE PFEILE

Genre: Rollenspiel Publisher: Warcave Entwickler: Warcave Termin: 2021

Black Legend versteckt viele Inhalte vor euch und belohnt Entdeckernaturen. Wir erklären, warum das tatsächlich cool statt nervig werden könnte. Von Peter Bathge

Was macht dieses Item? Wie schwer ist dieser Kampf? Gibt's da hinten in der Gasse noch eine Nebenquest? Das belgische Entwicklerstudio Warcave kennt auf all diese Fragen eine Antwort: Findet es doch selbst heraus! Denn sein neues Rollenspiel Black Legend hat nicht nur XCOM-artige Kämpfe, zu den Inspirationen gehört auch Dark

Souls. Das schlägt sich zum einen im Schwierigkeitsgrad nieder (von dem es glücklicherweise auch eine einfache Variante für Normalsterbliche gibt), zum anderen – und vor allem – aber darin, welche Informationen der Spieler vom Spiel erhält.

Das neue Rollenspiel soll viele verborgene Inhalte bieten, auf die euch niemand mit der Nase stößt. Teile der Story liegen wortwörtlich im Nebel, denn eine dicke graue Suppe hüllt die von Gespenstern, Kultisten und Dämonen heimgesuchte Stadtkulisse des Spiels ein. GameStar hat die Steam-Demo zu Black Legend gespielt und mit den Machern gesprochen. Über Inspirationen, zu viel RNG in XCOM und Warcaves Hoffnung,

dass die Spieler das Rollenspiel nach Release so richtig auseinandernehmen.

Das Witcher 3 für belgische Folklore

Die Idee zu Black Legend kam Menno van der Heijden zu einem unerwarteten Zeitpunkt: Er war gerade in einem Freizeitpark unterwegs. Efteling ist einer der ältesten Freizeitparks der Welt, er steht in den Niederlanden, ist dreimal so groß wie das kalifornische Disneyland bei dessen Eröffnung – und nimmt sich die zahlreichen Mythen und Sagen zum Vorbild, die seit Jahrhunderten im Dreiländereck aus Holland, Belgien und Deutschland kursieren. Van der Heijden ist Creative Director und Lead Designer bei



Besonders die Bossgegner in Black Legend profitieren von dem ungewöhnlichen Setting.



Einige wenige Überlebende versorgen euch mit Ausrüstung und Aufträgen, meist von hinter einer sicheren Barrikade. Die neblige Umgebung ist gefährlich!

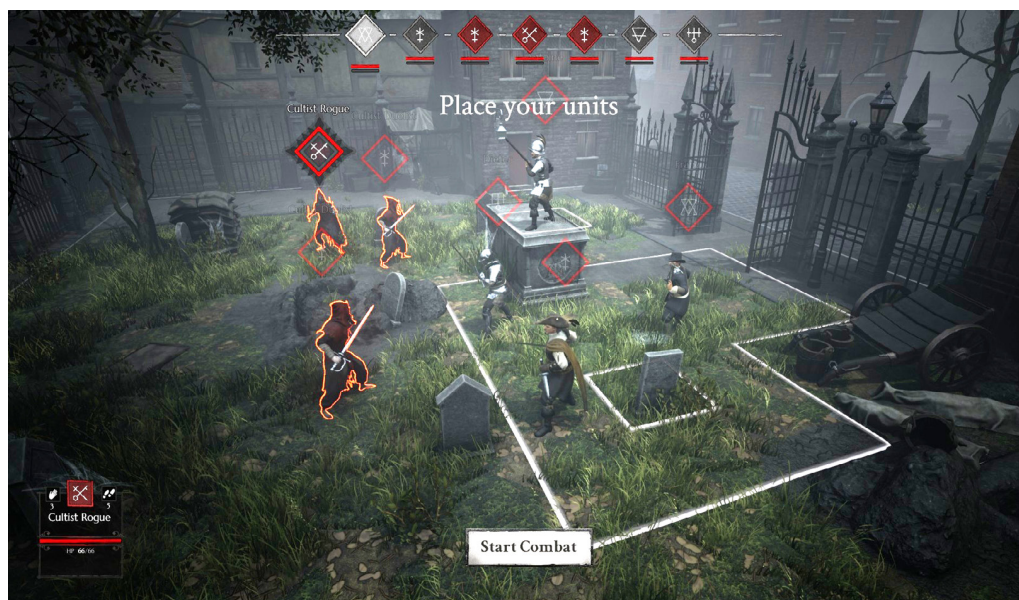
Warcave. Er ist ein großer Fan von Final Fantasy Tactics und XCOM, spielt aber auch leidenschaftlich gerne Dark Souls. Für Black Legend haben er und sein Team sich von diesen Spielen inspirieren lassen – und von The Witcher 3. »Warum können wir nicht das, was The Witcher 3 für slawische Mythen geschafft hat, für belgische und niederländische Märchen machen?«, fragt er im Interview mit GameStar rhetorisch.

Black Legend soll die alten Geschichten aufgreifen, die außerhalb der Region kaum jemand kennt: Erzählungen von großen schwarzen Hunden, die ihre Opfer ins Wasser ziehen, von untoten Witwen, die Wanderern manchmal helfen und sie ein anderes Mal in die Irre führen. Und von dem alten Rotaugen; das Nebelmonster war einst ein Mann, genauer ein Frauenmörder. Als die Dorfbewohner ihm auf die Schliche kamen, zogen sie ihm die Haut ab. Nun irrt der ruhelose Geist umher, eine Nebelwolke mit blutroten Augen, auf der Suche nach seiner Haut.

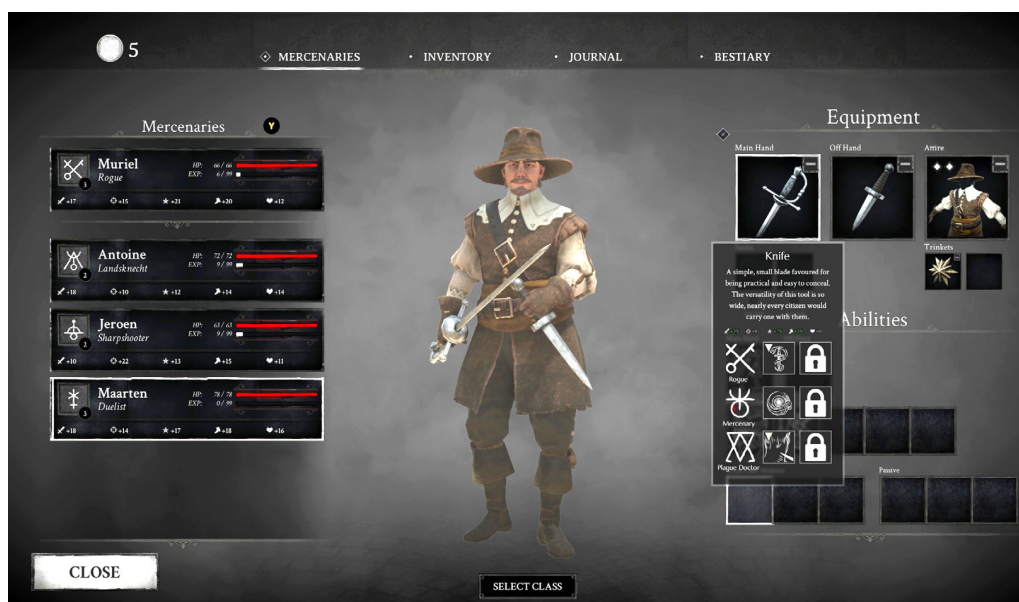
Das Spiel bietet viele solcher Monster, die sich wohlthuend vom Fantasy-Einheitsbrei abheben. Verantwortlich für deren Auftauchen in der Geschichte des Spiels ist ein wahnsinniger Priester namens Mephisto (sehr subtil). Ihr schlagt euch daher auch mit den Anhängern seines Kults herum, während ihr die unheimliche Metropole Grant erforscht und dabei nach und nach deren nebelverhüllte Stadtviertel aufdeckt.

Nicht alles auf dem Silbertablett

Die Story des Rollenspiels soll sich dabei langsam entfalten. Für Warcave kommt es nicht infrage, dem Spieler alles haarklein zu erzählen. Wie bei Dark Souls oder Bloodborne (dessen visueller Stil eine weitere Inspiration darstellt) gibt es zwar Zwischensequenzen, aber viele Zusammenhänge müsst ihr euch selbst erschließen. Itembeschreibungen verraten mehr über groteske Bossgegner, und dem Wahnsinn verfallene NPCs



Einen Mehrspielermodus enthält Black Legend nicht, auch aus Kostengründen konzentriert sich Warcave auf die Singleplayer-Kampagne.



Das Inventar ist klein, aber fein: Neben bis zu zwei Waffen und der Rüstung tragen eure Söldner unterschiedliche Schmuckstücke und Verbrauchsgüter wie Granaten.

flüstern obskure Sätze durch den Schlitz der verrammelten Haustür. »Wir wollen keine Geschichte erzählen, die Geschichte soll sich selbst erzählen.«

»Ein bisschen Backtracking« wird es laut Creative Director Menno van der Heijden auch geben. Black Legend ist in Kapitel unterteilt, die Stadt ist nicht von Anfang an komplett frei erkundbar. Doch nach und nach gibt's mehr zu entdecken, und manchmal tauchen eben auch neue Gegner in eigentlich längst befriedeten Arealen auf, es sind dann auch zusätzliche Aufträge verfügbar, und vorher unerreichbare Stellen locken nun mit weiteren Schätzen.

»Es gibt jede Menge Nebenaufgaben«, verspricht van der Heijden, gut 15 Stunden würden Spieler auf jeden Fall in der Welt des Rollenspiels verbringen. Und dann haben sie noch längst nicht alles gesehen, geschweige denn das New Game+ gestartet, bei dem erarbeitete Charakterfortschritte und Ausrüstung erhalten bleiben, die Gegner aber an Hitpoints und Angriffskraft zulegen. Ach ja, der Schwierigkeitsgrad.

Hart, aber nur wenn ihr es wollt

In Black Legend erstellt ihr eure Heldengruppe zu Spielbeginn. Vier Charakterslots stehen bereit, 15 Klassen kennt das Spiel, die Waffenauswahl fokussiert sich dem Szenario entsprechend auf Degen und Schwerter, Hellebarden und Spieße, Pistolen und Musketen. Die Hintergrundgeschichte eurer Charaktere – Söldner auf der Suche nach Ruhm und Ehre – müsst ihr euch selbst ausdenken. Vorgefertigte Begleiter im Spiel definieren sich über ihre Klasse und einzigartige Boni, sie bringen keine eigenen Nebenquests mit oder melden sich permanent zu Wort wie in Baldur's Gate 3.

Das ist vielleicht auch besser so, denn wer sich zu sehr an die Präsenz eines Gefährten gewöhnt, wird wohl umso niedergeschlagener sein, wenn es den oder die Mitstreiter/in im Kampf erwischt. Denn Black Legend kennt den Permadeath, tote Charaktere bleiben tot – wenn ihr das wollt. Denn so tief die Liebe der Entwickler zu Dark Souls auch reicht, in einem wichtigen Punkt macht Warcave Zugeständnisse an andere

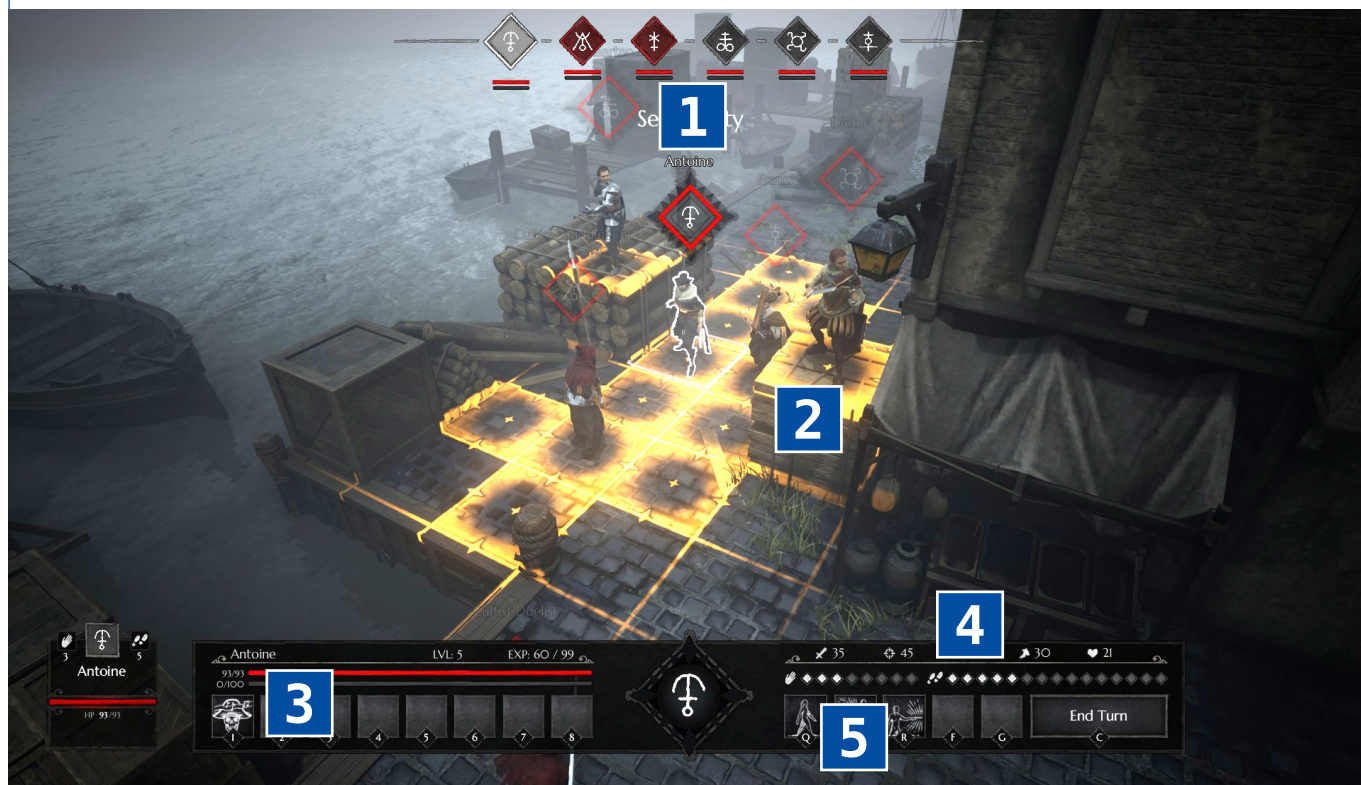
Spielertypen: »Im einfachen Schwierigkeitsgrad gibt es keinen Permadeath, du kannst bewusstlos gegangene Helden wiederbeleben«, erklärt Menno van der Heijden. »Du kannst das aber noch feiner einstellen, etwa dass du für das Wiederbeleben ein Item brauchst. Das gibt's dann aber nicht in rauen Mengen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad schließlich ist der Permadeath unausweichlich.« Aber gut, eure Truppe sollt ihr in Black Legend ohnehin des Öfteren anpassen. Eine Basis oder gar eine zweite Spielebene wie in XCOM (Satelliten bauen, neue Technologien erforschen) gibt es zwar nicht, dennoch verspricht Warcave Komplexität beim Gameplay, auch wenn sich das vorrangig in Kämpfen und Charaktersystem niederschlägt.

Zug um Zug

Gefechte laufen in Black Legend rundenbasiert ab. Sobald euch die Gegner bemerken, dürft ihr eure Truppe in gewissen Grenzen aufstellen, Fernkämpfer nach hinten, Fechter in die vordere Reihe. Höhenunterschiede und Flankenangriffe wirken sich positiv auf

So wird gekämpft

Das Spielfeld ist in Quadrate aufgeteilt, bei der Bewegung seht ihr sofort die Sichtlinien und welche Gegner sich in Reichweite befinden.



- 1** Die Zugreihenfolge wird anhand der Initiative für jeden Helden und Gegner individuell berechnet.
- 2** Höhenvorteile gewähren eine größere Sichtweite, allerdings geben Figuren auf einer Kiste auch ein leichteres Ziel ab.
- 3** Mit den Zifferntasten habt ihr Zugriff auf Spezialfähigkeiten, darüber seht ihr Lebens- und Spezialenergie.

- 4** Unter den wichtigsten Attributen des ausgewählten Helden wie Nah- und Fernkampfschaden oder Geschwindigkeit werden die in diesem Zug noch verfügbaren Aktionspunkte für Angriff (links) und Bewegung (rechts) angezeigt.

- 5** Mit WASD steuert ihr die Kamera, die Tasten darum herum sind für Bewegung, eine Art Overwatch-Funktion (erst angreifen, wenn der Gegner sich bewegt) und die normale Attacke da.

den verursachten Schaden aus, Trefferchancen suchen wir dagegen vergeblich: »Wir wollten die Kämpfe so befriedigend wie möglich machen und den Zufallsfaktor so gut es geht eliminieren.«

Wer also aus XCOM gewöhnt ist, dass er sich über verfehlte 95-Prozent-Schüsse aufregt, darf Black Legend deutlich entspannter angehen, erklärt Menno van der Heijden. Einfacher wird das Ganze dadurch aber nicht. Der Cheftwickler gibt uns ein Beispiel: »Die Sichtlinien werden bei uns sehr realistisch berechnet. Wenn da eine Kiste im Weg steht oder ein Verbündeter, kannst du einen Gegner nicht angreifen. Deshalb hat es zum Beispiel Nachteile, den Feind mit deinen Nahkämpfern zu umringen. Dein Musketenschütze kann dann nicht mehr angreifen.« Dafür müsste er schon auf eine Mauer oder einen Grabstein klettern, macht sich dadurch aber auch selbst zum Ziel.

Wer als nächster am Zug ist, bestimmt die Initiative, die für jeden Kampfteilnehmer einzeln berechnet wird. Für Bewegung und Aktionen gibt es unterschiedliche Aktionspunktereservoirs, aber wer sich seine Zähler aufspart, kann in der nächsten Runde mehr machen und weiter sprinten. Manche schnelle Aktionen kosten weniger Aktionspunkte und lassen sich zusätzlich zu einem Angriff ausführen. Das alles erinnert in den Grundzügen an die fünfte Edition von Dungeons & Dragons, aber mit viel weniger (nervigem) Würfelglück.

Bosskämpfe sollen spektakulärer als die in der Demo verfügbaren (teils zufälligen) Standardgefechte ausfallen, einige davon sind aber auch gänzlich optional. Also Augen auf: In Black Legend könnt ihr so einiges verpassen. Mit der Alchemie gibt's dann auch noch eine Art Zaubersystem: Viele Angriffe manipulieren die vier Körperflüssigkeiten Rubedo, Albedo, Nigredo und Citrinitas. Das könnt ihr euch so vorstellen wie einen Furchteffekt in einem anderen Rollenspiel oder eine Paralyse, die einsetzt, wenn ihr ein bestimmtes magisches Schwert benutzt.

Bei Black Legend müsst ihr den Effekt aber erst auslösen, indem ihr die sogenann-



Die Stadt ist in unterschiedliche Distrikte eingeteilt, die wir nach und nach erkunden.

ten »Humors« zu bestimmten Kombos verbindet und sie dann mit einem Spezialangriff wortwörtlich zur Explosion bringt. Das kann jede Klasse und ist viel effektiver als stumpf draufzuhauen. Alchemie hilft aber auch euren Verbündeten.

Ausprobieren lohnt sich

Jede Klasse besitzt bis zu fünf einzigartige Spezialfähigkeiten, die nach dem Use-to-learn-Prinzip funktionieren: Je öfter ihr einen Skill benutzt, umso besser wird der Charakter darin. Schließlich könnt ihr mit steigendem Level auch noch drei Fähigkeiten aus anderen Klassen auswählen, um euch so mächtige Spezialisten oder Allround-Talente zu züchten. Auch ein späterer Klassenwechsel soll möglich sein.

Die Ausrüstung bestimmt ebenfalls über den Charakter-Build, mit Schmuckstücken könnt ihr etwa besondere Katalysatoren für eure Helden bauen. Dann löst ein Aktivieren der angesammelten Körperflüssigkeiten, die der Übersichtlichkeit halber farbig kodiert sind, einen besonderen Boost aus. So gewinnt euer Krieger etwa einen Bonus von 15 Prozent auf seine Stärke. »Einige unserer Waffen und Rüstungen haben ziemlich abgedrehte Effekte«, schwärmt Menno van der

Heijden. »Es ist ein Spiel, das auf Systemen basiert – und das kann man natürlich auch ausnutzen.« Eine perfekte Balance gebe es somit also nicht. »Ich freue mich schon darauf zu sehen, wie die Spieler mit abwegigen Fähigkeitskombinationen das Spiel komplett kaputt machen.« Bleibt nur zu hoffen, dass sich dieses Kaputtmachen nicht auf die Technik des Spiels erstreckt. Black Legend basiert auf der Unreal Engine 4 und sieht für ein taktisches Rollenspiel ordentlich aus. Es läuft in der Demo stabil und weist viele positive Ansätze auf. Mit einem genauen Releasedatum will van der Heijden aber noch nicht herausrücken: Anfang 2021 soll der Trip ins neblige Grant beginnen. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich spiele XCOM, weil mich der Spielfluss packt und es mir Spaß macht, meine immer weiter verbesserten Soldaten gegen immer größere Bedrohungen ins Feld zu schicken. Auf Black Legend bin ich aber deswegen aufmerksam geworden, weil es so mysteriös und atmosphärisch wirkt. Dichter Nebel, fiese Monster, die man so nicht unbedingt kennt, eine anfangs noch sehr schemenhaft umrissene Geschichte – ich bin neugierig, wie das weitergeht! Die frühe Demoversion macht jedenfalls schon mal einen guten Eindruck, das Gameplay ist eingängig. Die Alchemieeffekte wirken auf mich aber noch etwas unnötig kompliziert, und das Interface könnte eine Extrarichtlinie Poltur vertragen. Und ja, natürlich ist die Inszenierung nicht so bombastisch wie bei XCOM, das Kampfgeschehen nicht ganz so flüssig, die Szenarien nicht so abwechslungsreich wie bei Divinity: Original Sin 2. Aber wer auf den düsteren Stil steht, den erwarten hier fordernde Taktikkämpfe mit einem durchdachten Rundensystem. Kann man sich mal anschauen!



Viele Angriffe basieren auf den Körperflüssigkeiten Rubedo, Albedo, Nigredo und Citrinitas.