

King Arthur: Legion IX

FANTASY TRIFFT ROM KRITISCH

Genre: Rollenspiel Publisher: Neocore Games Entwickler: Neocore Games Termin: 9.5.2024 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

In Legion IX ziehen wir als Tribun der IX Legion durch Avalon. Das schwarzhumorige Abenteuer zieht uns schnell in seinen Bann – leidet aber unter Schwächen. Von Christian Schwarz

Wenn ihr die Worte »Rom«, »Legion« und »Gaius Julius« hört, an wen denkt ihr da zuerst? Bestimmt geistert euch jetzt »Caesar« durch den Kopf. Damit liegt ihr zwar grundsätzlich richtig, allerdings ist genau das ein

Problem: Es gab in der Geschichte der Menschheit viel mehr als nur diesen einen Gaius Julius. Und weil ich meinem Bildungsanspruch nachkommen will, präsentiere ich aus der Reihe »Von der Geschichte völlig zu

Unrecht verschluckte Gaii Julii« den Helden von King Arthur: Legion IX: Gaius Julius Mento, Tribun der angeblich im ersten Jahrhundert in Britannien verschwundenen, sagenumwobenen neunten Legion Roms.

Die Rundenkämpfe sind spannend und machen Spaß. Hier planen wir eine mächtige Speerattacke auf den weiter entfernten Feind.

Javelin Throw Fernkampf 10 3 8-16
Ranged Attack that deals 110% Weapon Damage. No Ranged Penalty is suffered when targeting Adjacent Enemies. Javelin Throw restores 1 AP if its Target is the same as before.
Reichweite: 9 AP-Kosten: 4

Windmaster
Formorer, Magier
Waffenschaden 14 - 18
Lebenskraft 161/210
Lebenspunkte 0/0
Rüstung 3/3
Aktionspunkte 0.6/8
Blocken 0%
Physische Schwächungsresistenz 40%
Mentale Schwächungsresistenz 50%



Zunächst erkunden wir die Karten frei. Stoßen wir auf Gegner, wechselt das Spiel in den Rundenmodus.

Okay, der Bildungsanspruch ist beim (hoffentlich korrekten) Nominativ Plural von »Gaius Julius« bereits erfüllt, denn bis auf den historischen Hintergrund der römischen Legion in Britannien bietet King Arthur Legion IX eher wenig historische Korrektheit. Immerhin schlagen verfluchte Legionäre aus der Unterwelt spannende Rundenstrategieschlachten gegen Fabelwesen aus der englischen Mythologie, Zauberer, Untote und Co. Das alles passiert wie schon beim Vorgänger Knight's Tale in einem Dark-Fantasy-Avalon – mit der Betonung auf »Dark«. Doch statt Schloss Camelot baut ihr eine verfallene römische Stadt unter dem Namen Nova Roma wieder auf, verwaltet kostbare Ressourcen, trifft weitreichende Entscheidungen und rüstet euch für die fordernden Kämpfe.

Legion IX war ursprünglich als DLC für Knight's Tale geplant und ist nun als eigenständiges Spiel erschienen. Der Anstrich als vollwertiger Nachfolger bekommt aber schnell Risse, denn der Erweiterungscharakter bricht an vielen Stellen an die Oberfläche – allerdings durchaus positiv! An einer entscheidenden Stelle hätte ich mir aber mehr Abkehr vom Hauptspiel gewünscht.

Mein Name ist Gaius Julius Mento

Was die Story und Atmosphäre der Dark-Fantasy-Welt angeht, liefern die Entwickler

von Neocore Games wie schon bei Knight's Tale hervorragende Arbeit ab. Jeder Pixel der Welt passt zur morbiden Szenerie und leistet einen Beitrag zu einem düsteren Fantasy-Avalon voller Unheil. Trotzdem ist Legion IX keinesfalls optisch ernüchternd oder ein-

tönig, im Gegenteil: Mit meiner aus bis zu sechs mehr oder weniger untoten Figuren bestehenden Truppe kämpfe ich mich in taktischen Rundenstrategiekämpfen durch nebelverhangene Wälder, schroffe Küstenregionen und einst belebte Dörfer. Aber auch



In einer faszinierenden Dark-Fantasy-Version von Avalon schlüpfen wir in die Knochen von Gaius Julius Mento.



Grafik und Atmosphäre sind absolut stimmig und vermitteln Dark-Fantasy-Flair mit jedem Pixel.

- PASST ZU EUCH, WENN ...**
 - ... ihr King Arthur Knight's Tale mochtet.
 - ... euch Dark Fantasy gefällt.
 - ... ihr gute Rundenstrategie wollt.
- PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...**
 - ... euch untote Römer in Britannien zu viel sind.
 - ... ihr abwechslungsreiche Missionen braucht.
 - ... ihr sehr komplexe Spielmechanik erwartet.

grüne Wiesen, gefährliche Dungeons sowie verzauberte Kultstätten stehen auf dem Reiseplan meines Tribuns. Der orchestrale Soundtrack unterfüttert die optische Präsentation mit starken Melodien. Die Musik schafft dabei immer den schwierigen Spagat zwischen bombastischer Inszenierung und unaufdringlicher Untermalung.

Biografisches über die Hauptfigur und warum sie im selben Universum wie Mordred aus Knight's Tale das Fantasy-Avalon durchschreitet, liefert das eindrucksvollen CGI-Intro von Legion IX: Die sagenumwobene neunte Legion der Römer ist seinerzeit nicht einfach so verschwunden, sondern stieg mit einem Geheimauftrag in den Tartarus hinab. In der Unterwelt der römischen Mythologie sollte sie mächtige untote Krieger rekrutieren und so ihrem Herrn Septimus Sulla die Herrschaft über Eboracum (eine römische Stadt an der Stelle des heutigen York) und ganz Britannien sichern.

Der Teil mit dem Abstieg in die Unterwelt klappte gut. Der Teil mit dem Wiederkommen eher weniger. Laut Intro findet die neunte Legion nach Jahrhunderten im Tartarus endlich einen Ausweg aus der Unterwelt – und der führt direkt nach Avalon. Allerdings bleibt die Legion zunächst in der Unterwelt gefangen, frei kommen erst mal nur meine untote Hauptfigur, der dämonische Magier Platonius Nerva und der Nahkämpfer Octavius Remus. Zunächst allein unterwegs, orientieren sie sich in Avalon und versuchen, in der rund 15-stündigen Kampagne, Roms Truppen nachzuholen.

XCOM trifft Total War

Das passiert in einem linearen Feldzug mit insgesamt 13 Storymissionen und einem Endgame-Epilog. In Legion IX seid ihr grundsätzlich in zwei Ansichten unterwegs: auf einer an die Total-War-Serie erinnernden Strategiekarte sowie in zunächst frei begehbaren 3D-Level-Instanzen. »Zunächst frei begebar«, weil das Spiel bei Feindkontakt automatisch in einen Rundenmodus im XCOM-Stil wechselt.

Die Kampagne beginnt auf der Strategiekarte. Hier gründet ihr auf den Mauern einer alten römischen Stadt die Siedlung Nova Roma, verwaltet eure Heldengruppe, verteilt

ZWISCHEN DEN RUNDEN



- 1 Zwischen den Missionen wechseln wir auf die Rundenkarte. Wie in Total War verwalten wir unsere Stadt, sammeln Ressourcen und bauen Gebäude aus.
- 2 Zwischen den Runden treffen wir immer wieder knifflige Entscheidungen, die entweder in Richtung Mensch oder Dämon gehen.
- 3 Nova Roma ist unsere Zuflucht in Avalon. Unsere maximal sechs Helden setzen wir als Verwalter in den Stadtgebäuden ein und erhalten verschiedene Boni.
- 4 Auf der Weltkarte wählen wir unsere nächste Mission. Neben der empfohlenen Charakterstufe erfahren wir in einem Briefing etwas zur Story, den Gegnern, möglichen Belohnungen oder auch Einschränkungen.
- 5 Während der Einsätze erkunden wir ein frei begehbare Areal. Auf der Karte sehen wir besondere Orte wie Lagerfeuer oder Schreine, an denen wir unsere Vorräte auffüllen.



zwischen den Missionen Fähigkeitepunkte und aktiviert über die Gebäude der Stadt Boni. Das funktioniert im Gegensatz zu anderen Rollenspielen und auch im Gegensatz zum Vorgänger erstaunlich gut: In den Missionen gibt es nach Quests, in Truhen oder kleinen versteckten Beute. Ein Inventar fehlt aber: Erst wenn die Helden wieder in Nova Roma sind, seht ihr, welche Gegenstände im globalen Heldenrucksack liegen. Dadurch stehen die tollen Rundenkämpfe während der einzelnen Missionen im Mittelpunkt: Die Heldengruppe macht sich vom Startpunkt auf, und bereits nach wenigen Metern trifft sie auf Fabelwesen, Banditen, andere Untote oder weitere Kandidaten von der Palette klassischer Widersacher.

Ab dem ersten Feindkontakt wechselt das Spiel in den Rundenmodus: Auf dem Boden erscheinen Felder, und Aktionen wie bewegen, angreifen oder Tränke trinken kosten Aktionspunkte. Sind die Punkte der eigenen Figuren aufgebraucht, ist die Gegenseite dran, und so geht es immer im Wechsel, bis eine Partei gewonnen hat. Wie in einem klassischen Pen&Paper-Rollenspiel hängen erfolgreiche Angriffe nicht nur vom Schadenswert der eigenen Figur ab, sondern auch vom Rüstungswert des Feindes, der Entfernung oder einer möglichen Deckung. Dazu kommen auf dem Spielfeld versteckte Fallen, Gelegenheitsangriffe durch nahe Gegner und mehrere Runden anhaltende Statusleiden wie Frost- oder Giftschaden – kurzum: Legion IX überzeugt Taktiker mit taktisch tiefgreifenden, spannenden und auf den höheren Schwierigkeitsgraden auch sehr fordernden Rundenkämpfen.

Gutes Balancing – mit einer Ausnahme

Bei der Heldengruppe spüre ich die ursprüngliche DLC-Ausrichtung von Legion IX besonders stark: Die Mannschaft fällt mit sechs Charakteren (plus einigen Gästen) nämlich deutlich kleiner aus als im Artus-Abenteuer, die Figuren sind dafür deutlich profilierter. Ich identifiziere mich mit Mento, versuche in den moralischen Konflikten zwischen Plutonium Nerva und Albina Virgila richtige Entscheidungen zu treffen und schließe Neuzugang Florianus Drusus direkt ins Herz – weil dort auch die meisten seiner heftigen Speerwürfe landen. Neben »Geschichte« und »Normal« habt ihr von Beginn

6 Nach einer erfolgreichen Mission kehren wir nach Nova Roma zurück und sehen direkt, welche Beute wir gemacht haben. Neben Ausrüstung und Gold zählen Handwerksressourcen für den Stadtausbau. **7** Statt neuer Waffen und Rüstungen finden wir in Legion IX nur offensive und defensive Runen unterschiedlicher Seltenheitsstufe. Charakterspezialisierungen kommen über die Boni auf den Runen. **8** Nicht jeder Charakter kann jedes Ausrüstungsstück anlegen. Unserem Tribun hier geben wir aber definitiv die Reliquie für einen besseren Rüstungsschutz. **9** Auf einer Moralskala schalten wir mögliche Erlasse und damit besondere Boni in Nova Roma frei.



Unser Axtkämpfer hat sich bis zum Armbrustschützen hinter der Säule vorgearbeitet.

an drei härtere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, zwischen denen man bei Bedarf frei wechselt. Außerdem gibt es einen Roguelike-Modus mit nur einem Leben und ohne freies Speichern. Doch egal, ob Roguelike- oder normaler Storymodus: Die Kämpfe in Legion IX finden auf einer nachvollziehbaren, aber durchaus steilen Lernkurve statt. Habe ich auf der Strategiekarte mehrere Missionen zur Auswahl, wähle ich im Test zunächst die, die meinem Level entspricht und fahre damit auch ganz gut.

An dieser Stelle könnte der Abschnitt übers Balancing enden, gäbe es da nicht die elfte Mission: Ich bin mit meiner Truppe auf dem Weg, einen Gott zu befreien und muss dafür vier Gefechte überwinden. Das ist erstmal nichts Neues, auch kämpfe ich häufig gegen dreimal so viele Gegner.

An dieser Mission habe ich mir beim Kampf gegen diese Feen und ihre Gehilfen lange die Zähne ausgebissen, weil meine Truppe nur einen, maximal zwei Züge überlebt hat. Da die Feinde viele Statusleiden wie

Betäubung einsetzen, habe ich keinen Handlungsspielraum. Außerdem explodieren einige der besiegten Widersacher mit Eisschaden, sodass meine Helden erstmal gelähmt sind. Ach ja, und über beschworene Tore spawnen permanent neue Gegner. Versteht mich bitte nicht falsch: Ich stelle mich gern Herausforderungen. Allerdings gibt es in Legion IX in der Story weder davor noch danach so einen krassen Ausreißer aus der Kurve.

Schwere Entscheidungen von schmuckloser Gestalt

In Legion IX gibt es ein Moralsystem in Form einer Skala mit den beiden Endpunkten »Mensch« und »Dämon«. Abhängig von meinen gefällten Entscheidungen, entwickelt sich meine Gesinnung in die eine oder andere Richtung. Obwohl ich ein Untoter bin, kann ich in moralischen Fragen durchaus menschlich agieren – ein Untoter mit Prinzipien sozusagen. Auf der Strategiekarte muss ich zwischen den einzelnen Missionen immer wieder moralische Entscheidungen treffen,

etwa welchem Gott ich die Stadt Nova Roma widme. Entscheide ich mich für Vesta, sammle ich Punkte auf der Mensch-Skala. Bekommt Orcus den Zuschlag, entwickle ich mich moralisch in Richtung Dämon.

Während des Abenteuers tragen meine Helden immer wieder solche Situationen an mich heran und verlangen eine Entscheidung: Dürfen sie Gefangene foltern, um Informationen zu bekommen? Bestrafe ich Kämpfer, die langsam wahnsinnig werden und sich womöglich zur Gefahr entwickeln? Mit Fortschritt auf der Moralskala schalte ich Boni frei wie mehr Gold durch Plünderungen oder eine Art zweite Chance für eigentlich tödliche Angriffe gegen meine Helden. Das Moralsystem bereichert das Spiel, vor allem weil es den eigentlich eindimensionalen Untoten eine komplexere Ebene verleiht. Schade ist hingegen, dass die Mechanik in schmucklosen Textfenstern abgehandelt wird.

Ein Potpourri an Fähigkeiten

Insgesamt könnte die Strategiekarte etwas mehr Leben vertragen. In Textfenstern und Dialogen geht es um die Bürger von Nova Roma, aber zu Gesicht bekomme ich diese Bürger leider nicht. Zwar setze ich Mitglieder meiner Heldengruppe bei Schmiede, Übungsplatz und Co. als Verwalter ein und bekomme Boni bei Forschungen zu besseren Waffen- und Rüstungswerten, allerdings findet das nur in Menüs statt.

Das gilt auch für die Charakterentwicklung: Rollenspieltypisch steigen meine Figuren im Level auf. Nach jeder Mission verteile ich zwei Fähigkeitenpunkte – und treffe schwierige Entscheidungen: Mein Speerwerfer Florianus Drusus kann für zwei Punkte eine Art Armbrustgeschütz beschwören, das Gegner angreift und zusätzlich ablenkt. Oder ich investiere jeweils einen Punkt und



In einer Krypta laufen wir in einen Hinterhalt.



Licht- und Schatteneffekte saugen uns ins Spiel hinein und stiften uns zum Erkunden an.



Legion IX zeichnet trotz dunkler Ästhetik abwechslungsreiche Schauplätze.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Jetzt hätte ich fast geschrieben: »King Arthur Legion IX ist für mich eine gelungene Erweiterung von Knight's Tale«, und hätte dem Nachfolger fast seine Eigenständigkeit abgesprochen. Das liegt aber auch daran, dass sich das Römerabenteuer an vielen Stellen nach einer verschlankten, auf wesentliche Features reduzierten Version des Erstlings anfühlt. Anstatt dutzende, letztlich profillose Figuren der britischen Mythologie zu jonglieren, konzentriere ich mich auf die sechs Charaktere meiner Gruppe. Dadurch gibt es auch kein nerviges Mikromanagement bei der Heldenverwaltung. Ganz ähnlich sieht es da mit dem schlanken Moralsystem aus: Gut und böse reichen völlig aus. Zumal die Story selbst nur mit den beiden Stereotypen arbeitet. Optisch und vor allem akustisch bekomme ich eine Dark-Fantasy-Welt zum Zunge-schnalzen geboten. Immer wieder erwische ich mich dabei, wie ich Szenarien vor mich wirken lasse, Details an Umwelt sowie Gegnern bewundere und in den launigen Rundenkämpfen nur allzu gern den zynischen Kommentaren meiner Truppe lausche.

verbessere seine Hauptfähigkeit in den Aspekten mehr Waffenschaden und weniger benötigte Aktionspunkte.

Ähnlich sieht es bei Gaius Mento aus: Der schlachtende Berserker ist ein offensiver Wirbelwind. Dafür habe ich seine mehrere Felder überwindende Sprungattacke voll ausgebaut, sein Nahkampfangriff richtet maximalen Schaden an, und bei besonders harten Gegnern lädt er seine Schwerter für noch stärkere Attacken blutrot auf. Nach meinen Erfahrungen in Mission elf werde ich vorsichtiger und stecke die nächsten zwei Punkte bei ihm in die Möglichkeit, schützende Palisaden zu beschwören. Immerhin: Habe ich mich einmal verrannt, verteile ich Fähigkeitenpunkte auf Knopfdruck neu.

Diebische Freude machen mir die Flammen- und Nekrosefähigkeiten der Zauberer: Wenn Albina Virgila mit einem Schlag sechs Feinde anzündet, ist das nicht nur optisch ein

Highlight. Sobald Nekromant Plutonium Nerva mit von der Partie ist, nutze ich seine Fähigkeit der »Unheiligen Verbindung«, um zwei Gegner wie Voodoo-Puppen aneinander zu binden. Erleidet der eine Schaden, geht es dem anderen auch nicht gut. Na ja, und dann zaubert Plutonium Nerva nochmal und nimmt einem von beiden 50 Prozent Lebensenergie, während Gaius Mento mit blutroten Schwertern im Anschlag angesprungen kommt und den Himmel über dem Unglücksraben verdunkelt. In solchen Momenten ist Legion IX ein wahres Dark-Fantasy-Spektakel.

Im Gegensatz zu Diablo und Co. verbessere ich Rüstungs- und Schadenswerte meiner Krieger nicht durch neue Prügeln und Panzerungen, sondern durch Runen. Gaius Mento bleibt also während des gesamten Abenteuers ein Doppelschwert schwingender Nahkämpfer, Plutonium Nerva schwört jederzeit auf Nekromantenmagie, und Vesta-Priesterin Albina Virgila brennt mit der Flamme der römischen Schutzgöttin schöne Muster ins heidnische Feindvolk. Runen liefern mit ihren individuellen Boni Charakterspezialisierungen: Wenn ich meine Nahkämpfer auf Blutung spezialisiere, beobachte ich, wie meine Widersacher in verschiedensten Rotschattierungen zerplatzen. Bei Pyromanten achte ich auf maximalen Feuerschaden, und grundsätzlich sind mehr Aktionspunkte pro Runde für höhere Mobilität oder als Reserve gegen Stauseffekte der Gegner nicht verkehrt.

Minimalistisches Item-Management

Die Missionsziele in der Kampagne lauten meist pragmatisch: irgendetwas oder irgendjemanden töten. Konkret wollen Kräfte Avalons in Gestalt von Feen und gehörnten Bestien vermeiden, dass sich untote Römer in ihrer Welt breitmachen und den Rest der Legion nachholen. Die andere große Feindgruppe sind Untote: Vom klassischen Zombie über Gegner beschwörende Banshees bis hin zu gefallenen und korrumpierten Legionären ist alles dabei, was die Dark-Fantasy-Schublade hergibt.

Was grundsätzlich nach solider Story klingt und auch Spaß macht, erweist sich als spielerisch stark repetitiv: Ich betrete eine Karte, erkunde frei und mit WASD-Steuerung die Umgebung, bis ich in einen Konflikt laufe und das Spiel in den Rundenmodus wechselt. Ist der Kampf gewonnen, geht das auf der Karte

noch ein paar Mal so weiter, bis ich die Mission gewinne. Als jemand, den gegeneinander abzuwägende Schadenszahlen und komplizierte Boni-Listen eher nerven, begrüße ich das minimalistische Item-Management sehr. Allerdings finde ich es ganz schlimm, dass ich unter meinen Charakteren abseits von Nova Roma nicht einmal Tränke tauschen kann. Wenn Gaius Mento mit zwei Lebenspunkten extrem wackelig in den Sandalen steht und er im Gegensatz zu den anderen fünf Helden keinen Heiltrank im entsprechenden Slot hat, kann ihm niemand helfen. Dafür verliere ich Helden nicht dauerhaft, wenn sie im Kampf fallen. Gewinnt meine Truppe den Rundenkampf, stehen sie danach einfach wieder auf. Untote eben. ★

KING ARTHUR LEGION IX

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690 / AMD FX 4350
GTX 780 / Radeon R9 280 X
8 GB RAM, 39 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 1060 / Radeon RX580
16 GB RAM, 39 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ düstere Optik ➕ Effekte bombastisch ➕ abwechslungsreiche Schauplätze ➕ schöner Soundtrack
➖ Storyfortschritt nur in drögen Textfenstern

SPIELDESIGN



➕ Mix aus Story, Farming und Aufbau ➕ forderndes Ressourcenmanagement ➕ Kämpfe fordernd ➖ wenig Abwechslung ➖ Steuerung manchmal unpräzise

BALANCE



➕ fünf Schwierigkeitsgrade ➕ Schwierigkeit wechselbar ➕ Umskillen möglich ➖ manche Gegnergruppen zu stark ➖ stupide Feindwellen gegen Ende

ATMOSPHERE/STORY



➕ faszinierende Story ➕ Niveau hält das ganze Spiel über an ➕ wohlige Schaueratmosphäre ➕ wenige, aber markante Figuren ➖ erwartbarer Twist

UMFANG



➕ 13 Storymissionen ➕ Bonusmissionen als Endgame-Content ➕ Rogue-like-Modus mit Permadeath ➕ zwei Enden ➖ lineare Kampagne

FAZIT

Gelungenes Rollenspiel mit Strategieelementen in spannendem Dark-Fantasy-Setting

