

»Das Beste aus Diablo 2 und Sacred«

LEGEND HAND OF GOD

Nach Jahren des Aufbauspiels haben sich die deutschen Entwickler nun aufs Action-Rollenspiel eingeschossen: Legend soll mit Sacred 2 um die Wette laufen.

Manchmal rumort die Kritik von Spieleheften im Herz der Designer. »In der GameStar«, grummelt Jan Beuck, »haben wir für Restricted Area 5 von 10 Punkten in der Grafikwertung bekommen. Das war frustrierend!« **Restricted Area** war ein Action-Rollenspiel im Zukunfts-Szenario und der Erstling für Beuck und sein Studio Master Creating. Zum »berühmten Entwicklerteam«, wie die Presseabteilung von Anaconda fabuliert, sind die Hamburger dadurch nicht geworden. Aber sie haben Erfahrung gesammelt für ihr zweites Werk **Legend: Hand of God**, mit dem nun der Durchbruch kommen soll. Nicht zuletzt grafisch: »Diesmal«, sagt Beuck, »haben wir

über ein Jahr allein in die Technologie gesteckt.« Damit sich die 5 Punkte nicht wiederholen.

Kinokämpfe

Das vorläufige Ergebnis durften die geladenen Journalisten auf der Games Convention in Leipzig zum ersten Mal begutachten. Zwei erfahrene Special-Effects-Grafiker der **Herr der Ringe**- und **Harry Potter**-Filme hat sich Master Creating eingekauft, in Bulgarien ein Zweistudio eröffnet und dort 21 Mann an die Grafik gesetzt. Auf dem Schirm läuft das Resultat: Butterweich animiert entspinnen sich in der hauseigenen Engine Zweikämpfe, die filmhaft choreographiert wirken. Statt Monsterhaufen, die Draufhau-Animationen in der Dauerschleife abspulen, präsentiert **Legend** seine Duelle als sekundengenaue Folge von Schwertstößen, Schildparaden, Ausweichsprüngen und Zurücktorkeln nach Treffern. Je nach Gegner reagiert unser Paladin-Held automatisch anders: Den Schild, mit dem er Goblinschläge abfängt, hebt er beim schweren Troll gar nicht erst; dessen zerschmetternden Hammer-

schlägen entgeht ohnehin nur, wer nicht mehr am Ort des Aufpralls steht. Abservierten Feinden gibt der Held mit einem kameraschwenkend in Szene gesetzten Zeitlupen-Todesstoß den Rest. Die Handvoll Kämpfe, die Master Creating in diesem »Cinematic Combat System« genannten Stil demonstrierte, wirkten entsprechend eindrucksvoll. Allerdings ist weder absehbar, wie viel Abwechslung in die Schlagabtausche kommt, noch wie das System funktioniert, wenn Sie's mit einem ganzen Rudel Gegner auf einmal zu tun bekommen.

Wo der Geist leuchtet

Legend: Hand of God wird ein Action-Rollenspiel wie **Restricted Area**, nur eben in einer Fantasy-Welt. Damit das Szenario stimmig ausfällt, hat Master Creating noch einmal in die Tasche gegriffen und Susan O'Connor angeheuert. Die erfahrene Spiele-Autorin hat die Handlung für atmosphärische Werke wie **Act of War** und **Dungeon Siege 2** geschrieben; für **Legend** soll sie die Geschichte ausfeilen. Und die geht so: Ein junger Paladin-Adept meditiert

just an dem Tag im nahen Tempel, als sein Kloster überrannt und ausgelöscht wird. Als einziger Überlebender beginnt er die Suche nach den Schuldigen. Ehrensache, dass O'Connor auch noch eine große Weltbedrohung in petto hat. Die Reise des Rächers beginnt im Grünland und soll unter anderem in einen Elfenwald, ein Zwerggebirge, ins Eis, die Wüste und einen Sumpf führen – die ganze Fantasy-Palette also. Den Genre-Standard ergänzt Master Creating durch interessante Ideen. So steuern Sie zum Beispiel keinen Mauszeiger im eigentlichen Sinn, sondern einen Lichtgeist, der wie ein weißglühender Vogel aussieht. In der Außenwelt schlägt sich das erst mal nicht nieder. Doch sobald Sie in Höhlen treten, fungiert der Begleiter als Taschenlampe, mit der Sie dunkle Stellen ausleuchten. Zudem soll der (noch



Große Gegner erledigen Sie mit einem **Todesstoß**.



Zum **Fantasy-Repertoire** von Legend gehört das übliche Getier. Und Kisten.



In den zufallsgenerierten **Dungeons** lauern Skelette und dunkle Stellen.



Die Kämpfe laufen filmhaft animiert ab. In der Bildmitte schwebt Ihr Cursor, ein **Lichtgeist**.

namenlose) Geist auch in die Handlung integriert sein und im Spielverlauf weitere besondere Fähigkeiten lernen.

Ein Held, eine Handlung

Sie haben's vielleicht schon gehahnt: Wenn die Handlung einen Paladin zum Helden hat, ist kein Platz für Charakterklassen. »Mit einem festen Charakter ist es viel leichter, eine tiefgehende Story zu erzählen«, begründet Jan Beuck diese Entscheidung. Entsprechend werden Sie keinen Magier, Barbaren oder Bogenschützen wählen dürfen. Dafür lässt sich Ihr Streiter flexibel spezialisieren. Neben den üblichen Attributen gibt's Fertigkeiten, die Sie erlernen und verbessern dürfen – beispielsweise Magieschulen oder Waffentechnik. Dazu kommen die klassischen Talentbäume. Davon soll es zehn Stück geben, unter denen Sie sich für zwei entscheiden – die Kombination bestimmt dann Ihre Spielweise, ähnlich wie in **Titan Quest**. Und Ihre Auswahl schaltet Mischef-

fekte frei: Wer etwa Feuermagie und Bogenschießen kombiniert, kann Feuerpfeile anlegen.

Aus Fehlern gelernt

Master Creating hat sich mit **Legend** viele ehrgeizige Ziele gesetzt: filmreife Präsentation, ernst zu nehmende Handlung, ausgefeilte Charakterentwicklung. »Wir mischen das Beste aus Sacred und Diablo 2«, sagt Jan Beuck; »Wir haben eine große, handgebaute Welt wie Sacred und zufallsgenerierte Dungeons wie Diablo 2.« Gerade die Zufallselemente hatten im Vorgänger **Restricted Area** viel Bug-Ärger mit sich gebracht, aber aus den Fehlern der Vergangenheit habe man gelernt, beteuert Beuck. Die Zufalldungeons seien diesmal ausgewogener und teils stärker vorgegeben, etwa wenn Bosskämpfe anstehen. Und um einen verbuggten Multiplayer-Teil zu vermeiden, wie ihn **Restricted Area** besaß, hat Master Creating eine ganz einfache Lösung gefunden: Es wird keinen geben. CS



DVD:
Trailer



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2836

LEGEND: HAND OF GOD

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Master Creating / Anaconda
Status: zu 40% fertig

Christian Schmidt: »Schick animiert! Für weitere Aussagen ist es noch zu früh. Denn außer kurzen Passagen haben wir noch nichts vom Spiel gesehen. Und gerade Action-Rollenspiele muss man eine Zeitlang ausprobieren können. Warum ich trotzdem zuversichtlich bin: Ich habe Restricted Area gern gespielt. Das war zwar bugverseucht, aber ordentlich konzipiert. Wenn Legend darauf aufbaut, dürfen wir auf einige Überraschungen gespannt sein.«