

Die Handvoll versuchter Innovationen können Sie gleich wieder vergessen – hier kommt ein grundsolides traditionelles Action-Rollenspiel.

# Legend Hand of God

DVD-XL  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3209

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Am Anfang war **Diablo**. Und die Menschen sahen, dass es gut war – sehr gut – überragend! Das Spiel wurde Legende. Doch wie soll man einer Legende beikommen, wenn man gern ihren Erfolg erben würde? **Sacred** probiert es mit einer riesigen offenen Spielwelt und außergewöhnlichen Charakterklassen, **Titan Quest** perfektioniert den Spielfluss, **Dungeon Siege** führt die Party ein, **Silverfall** fügt dem noch Comicgrafik hinzu, **Dawn of Magic** stellt das Magiesystem auf den Kopf, und **Loki** fährt ein ausgefallenes Crafting-System auf. Keiner der Kandidaten schaffte den Königssturz. Nun kommt von Publisher Anaconda **Legend: Hand of God**, entwickelt von der deutschen Schmiede Master Creating. Der Beginn einer neuen Legende?

## Mauscursor spricht

Auch **Legend** bereichert das altbewährte Action-Rollenspiel-Kon-

zept um eigene Innovationen. Eine davon heißt »Cinematic Combat System« und sorgt für flüssigere und glaubhafte Kampfanimationen. Das ist nett anzusehen, aber spielerisch keine Offenbarung – geschenkt. Dann wäre da die Kombination von je zwei aus fünf Charakterklassen (Kampf, Magie, Wildnis, Glaube und Schurke). Das gab's so ähnlich schon in **Titan Quest**, ist also nicht wirklich neu, schafft aber einen vernünftigen Wiederspielwert. Die bedeutsamste Eigenerfindung von **Legend** ist deshalb ein sprechender Mauscursor, der als Lichtelfe Luna daherkommt. Die quirlige, blendend vertonte Flatterdame leuchtet dunkle Orte aus und liefert sich wunderbar witzige Dialoge mit dem Helden.

Das war's dann auch an Eigenständigkeit, die Wahrheit ist: **Legend** setzt kaum auf Neues, dafür umso mehr auf den Nostalgiefaktor. Wenn man die Legende **Diablo**



Ein mächtiger Höhrentroll schlägt uns zu Matsch. Matschig sind auch teilweise die Texturen, besonders wie hier auf **niedrigster Detailstufe** (800x600).

schon nicht übertrumpfen kann, dann wenigstens gut kopieren, was im Fall von **Legend** als weise Entscheidung gelten kann. Neben der bewährten Maussteuerung (linke Maustaste: Nahangriff, rechte: Spezialaktionen wie Zauber auslösen) entlehnt **Legend**

zum Beispiel zahlreiche Design-Elemente aus dem großen Vorbild: Von schatzgefüllten Fässern und Sarkophagen in den Dungeons über die Inventargestaltung, das Aussehen der Waffen und das der Rüstungen bis hin zu den Fähigkeitsmustern der Gegner – wir sagen nur »Goblin-Schamane«. **Diablo**-Veteranen fühlen sich sofort heimisch, aber auch Neueinsteiger profitieren dabei von den altbewährten Rezepten einer vorbildlichen Spielgestaltung. Das einfache »Kloppe alle Monster tot, um mehr Erfahrung und Ausrüstung zu bekommen«-Prinzip bleibt unverwüsthlich.

## Erzähl mal ...

Ein paar Worte zur ziemlich konventionellen Story: Ein offenes Dämonenportal bringt Unordnung ins Land; um der Plage Herr zu werden, müssen Sie als Held Targon drei Teile eines verschollenen Artefaktes besorgen. Die Kreativität ist dafür eher in viele der Nebenquests samt deren skurrilen Auftraggebern geflossen: Mal messen wir uns mit einem hoch eitlen Elfenjäger im Spinnenerlegen, mal verkloppen wir höfliche Wegelagerer. In der riesigen, zusammenhängenden Spielwelt gibt's aber viel zu wenige dieser Aufgaben, deswegen leidet **Legend** unter Leerlauf: Die meiste Zeit prügeln wir uns ohne richtigen



**Bossgegner** wie diese Königskobra sind harte Brocken. Plätten Sie am besten zuerst deren Lakaien, entweder gezielt nacheinander oder per Flächenzauber (hier ein Meteoritenhagel). Mit genügend Heil- oder Magietränken im Inventar schaffen Sie dann auch den großen Chef.



Spätestens im finalen Dungeon kann Legend sein **großes Vorbild Diablo** nicht mehr leugnen. Solche nachten Succubus-Damen warteten bereits in den Schlusslevels des ersten Diablo auf den Helden.

Auftrag durch die Landschaft. Die ist zwar abwechslungsreich anzusehen, aber auf Dauer wird auch der schönste Landstrich öde, wenn inhaltliche Abwechslung fehlt. Im an sich herrlich düsteren Sumpflabyrinth ist zum Beispiel nichts anderes zu tun, als sich stundenlang durch die ewig gleichen Gegnermassen zu schnetzeln. Ein Lager mit einer Handvoll Zwischenquests auf halber Strecke hätte uns schon gereicht.

### Der Tod ist erst der Anfang

In und zwischen den rar verteilten Camps und Siedlungen findet un-

ser Held feste Portalsteine, die als Teleporter dienen. Am jeweils nächstgelegenen dieser Dolomiten kehrt Targon ins Leben zurück, sollte er in der Wildnis sterben. Der Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an relativ hoch, trotzdem bleibt **Legend** immer fair. Zudem füllt das Spiel die Levels wieder mit Monstern auf, wenn Sie den Spielstand laden. Wenn Sie sich an einem Bossgegner die Zähne ausbeißen, können Sie also noch einige Extra-Runden in der freien Welt drehen und mit ein paar Stufen mehr Erfahrung zurückkehren. Dann klappt's auch mit den dicken Brocken.



Von einer sicheren Anhöhe aus löschen wir per Eispeil ein komplettes **Goblin-Lager** aus.

### Für Nostalgiker

**Patrick C. Lück:** Nicht jedes neue Spiel braucht ausgefallene Ideen, um gut zu sein. Manchmal reicht es schon, mit Sorgfalt die Stärken alter Klassiker zeitgemäß umzusetzen. Legend schafft das. Ein so Diablo-nahes Feeling hatte ich bei einem Action-Rollenspiel schon lange nicht mehr. Danke dafür! Warum reicht es dann wertungstechnisch nicht in Spitzenregionen? Nun, wenn man schon kaum neue Ideen präsentiert, dann hätte es vom Rest ein wenig mehr sein dürfen: mehr Quest, mehr Abwechslung, mehr Story, mehr Items.



patrick@gamestar.de



**Blitz und Eis** in der Wüste: Nachdem wir unsere Schlangengegner zunächst mit einem Kälte-Zauberspruch schockgefrostet haben, rösten wir sie anschließend per Kettenblitz auf einen Schlag nach.

Besonderes Lob verdienen die Sprecher, die allesamt ihre Aufgabe gut und stimmungsvoll erfüllen, sowie die schönen Musikstücke. Auch wenn **Legend** wohl kaum selbst zur Spielelegende wird – für Master Creating ist es ein großer Schritt vom maßigen Vorläufer **Restricted Area**, und ein schönes Versprechen für das nächste Action-Rollenspiel aus dem deutschen Studio. **PCL**

### Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion ist für rund 60 Euro auch eine umfangreiche **Collector's Edition** von Legend erhältlich. In dieser finden Sie neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, ein 48-seitiges Artbook, den offiziellen Legend-Roman, das offizielle Hörspiel sowie ein Poster mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna.



### LEGEND: HAND OF GOD ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Master Creating (Restricted Area, GS 11/04: 75 Punkte)  
 PUBLISHER Anaconda  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 40 S. Handbuch, A3-Poster  
 TERMIN (D) 12.10.2007  
 CA. PREIS 45 Euro  
 USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel Athlon 2000+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON Profiziert von PhysX-Karte			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPIERSCHUTZ Tages
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landschaften + schicke Animationen + einige nette Effekte - nicht sehr detailliert - aus der Nähe teils matschig	7 / 10
SOUND	+ ausgezeichnete Sprecher, auch jene der Nebenrollen + schöne Musikuntermalung + gute Kampf- und Zubereffekte	9 / 10
BALANCE	+ Tod ohne Bestrafung + »Verskillen« nicht möglich + immer fair - teils schwer - manche Sprüche zu mächtig	7 / 10
ATMOSPHERE	+ nostalgisches Diablo-Feeling + klassische Suchtschleife greift + stimmungsvolle Umgebungen - zwischendurch öde	8 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Hotkeys bereits vorgegeben + aufgeräumtes Inventar + Luna hilfreich - Kameraposition nicht ideal	9 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + dank zehn Klassenkombinationen hoher Wiederspielwert + lange Spieldauer	10 / 10
QUEST/HANDLUNG	+ einige sehr schöne Nebenaufgaben + Charaktere und Dialoge gut gelungen - zu wenige Quests - Hauptquest schwach	7 / 10
CHARAKTERSYS-TEM	+ zehn Klassenkombination, darunter auch ungewöhnliche - nicht alle Sprüche und Talente gleich sinnvoll	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährte Ein-Klick-Kampfsteuerung + dank »Re-Skill«-Option neue Taktiken möglich ... - ... aber kaum Taktik nötig	8 / 10
ITEMS	+ viele abwechslungsreiche Gegenstände - teils merkwürdige Verteilung der Gegenstände - wenig einzigartige Items	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT **Nicht überragender, aber guter Diablo-Klon.**

