

Glänzend und flirrend ist das Glück! Oder eine Lichtelfe namens Luna. Die sich für das deutsche Action-Rollenspiel **Legend** wiederum als Glück erweist.

Legend Hand of God

DVD
Video-Special

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3209

Dass der Griechenheld Theus den Minotaurus erschlagen haben soll, GameStar-Redakteurin Petra Schmitz morgens vor der ersten Tasse Kaffee ansprechbar ist und in Deutschland die besten Action-Rollenspiele der Welt gemacht werden, gehört alles ins Reich der Legende. Demnächst soll weiterer Sagenstoff dazukommen. Der erzählt vom Klosterschüler Targon, dessen Abtei von Dämonen ausgelöscht wird. Um die Höllenbrut zu stoppen, beginnt Targon die Suche nach der Hand Gottes, einem sagenumrankten Artefakt. Inmitten all der Mystik ist zumindest eines äußerst greifbar: Die spielbare Beta-Version des deutschen Action-Rollenspiels **Legend: Hand of God**, an die wir in der Redaktion Hand anlegen konnten. Wenn auch nicht die Hand Gottes.

Das Land Gottes

Das dämonenbedrohte Reich Aris ist es durchaus wert, vor der Aus-

löschung bewahrt zu werden. Denn schon in den ersten Spielminuten führt **Legend** durch hübsche Gegenden. Im saftiggrünen Grasland erklimmt Targon einen Hügelpfad hinauf zur Klosteranlage, die in verkohlten Trümmern liegt. Weiter geht es unter dichtbelaubten Bäumen, denen das Hilfsprogramm Speedtree (wie zum Beispiel auch in **Oblivion**) das Astwerk füllt, vorbei an sattgelben Feldern und schilfigen Flussufern in die Nördliche Heide. Dort stehen die Hügelkuppen im Violett des Heidekrauts – ein wohlig vertrauter Anblick, den man so zum ersten Mal in einem Spiel sieht. Mit Dörfern, Wüsten, schneebedeckten Berghängen, Friedhöfen und allerlei weiteren Gegenden schafft **Legend** angenehme Abwechslung. Innerhalb der großen Regionen folgt dagegen ein Déjà-vu dem anderen. Zwar gibt's an allen Ecken und Enden liebevolle Details wie verrotte Hausruinen oder modernde



In der **Wüstenlandschaft** bekommen wir's mit Echsen und Käfern zu tun.

Karren, haben Banditen Zeltlager aufgebaut oder Raubtiere ihre Beute ins Unterholz geschleift. Allerdings wiederholt sich all das dutzendfach – auf dem Weg ins Dorf Tarint kommen Sie an so vielen Goblin- und Diebeslagern vorbei, dass sich das Zählen bald nicht mehr lohnt. Markante Orientierungspunkte bleiben selten. Griff zum Telefon, Anruf beim Entwicklerteam Master Creating: »Mehr Höhlen, mehr Abwechslung!« – »Ist notiert.«

Der Hund Gottes

Versteht sich, dass durchs liebevolle Land scharenweise Kropfzeug wandert, um kloppend in Erfahrungspunkte umgemünzt zu werden. Dem bewährten Einstiegs-Repertoire (Goblins, Banditen, Skelette) stellt **Legend** teils Eigenkreationen wie die hundartigen Stachelrücken, teils ungewohnte Gegner wie Krähen zur Seite. Die meisten Feindtypen gibt es in den Standard-Variati-

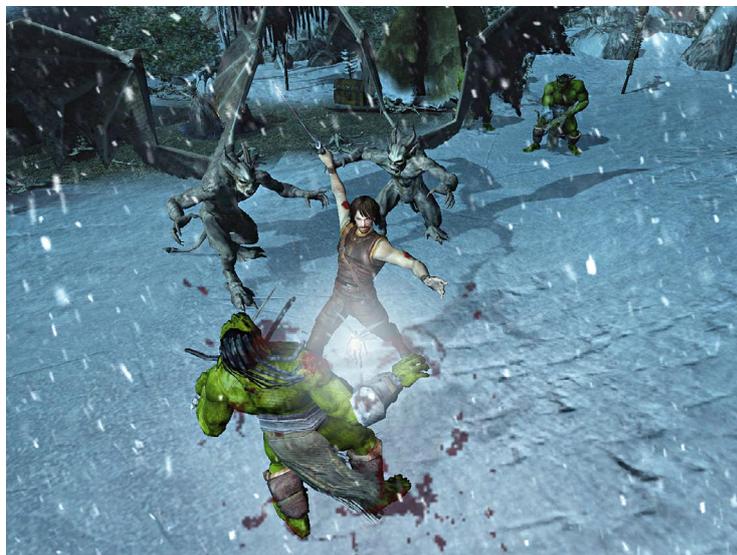
onen Nahkämpfer, Fernkämpfer und Magier, originelle Abweichungen haben wir in unserem mehrstündigen Beta-Ausflug nicht zu Gesicht bekommen. So benötigen wir keine taktische Überlegungsgabe, weil sich alle Viecher nach Schema F totklicken lassen. Auch die genretypischen Supergegner, die einen Namen («Nark der Orkschamane») besitzen und wesentlich zäher sind als ihre Rassenkollegen, verlieren sich noch viel zu spärlich in den weitläufigen Landschaften. So kämpften wir uns scharenweise durch die immergleichen Feindtypen und vermissten bald schmerzlich Abwechslung im Spiel. Griff zum Telefon, Anruf bei Master Creating: »Mehr Quests, mehr Spezialgegner, mehr Feindtypen!« – »Ist notiert.«

Der Hang Gottes

Viel Tamtam haben Master Creating und der Publisher Anaconda im Vorfeld um die »Cinematic



Im Untergeschoss der Krypta von Tarint bewachen **Geister** den örtlichen Oberboss, einen Lich.



Schicke **Kampfanimationen** sind eine der Stärken von Legend. Drumherum warten derweil die Gegner.



Beim Kampf gegen die Übermacht der Orks bekommen wir willkommene Unterstützung von einem **Zwerg** (links), den wir unterwegs als Gefährten aufgegebelt haben.

Combat System« genannte Inszenierung der Kämpfe gemacht. Das technische Wunderwerk dürfen wir ins Reich der Legenden verweisen. Im Wesentlichen sorgt das System dafür, dass Ihr Held je nach Gegnerart passende Kampfanimationen abspult, also kleine Goblins anders angreift als große Höhlentrolle. Das hebt sich stillvoll von den Einheitsattacken herkömmlicher Rollenspiel-Helden

ab. Von filmreif choreografierten Schlagabtauschen kann aber keine Rede sein. Weil die Animationen ihre Zeit brauchen, stehen Gegner häufig tatenlos am Held und warten darauf, dass die Turnerei ein Ende hat und sie endlich angreifen dürfen – da ist das Atmosphäre-Plus schon wieder hin. Eine andere Schiefelage ergibt sich aus der Spielperspektive: Sie sehen nicht direkt von oben auf

die 3D-Landschaft, sondern aus einem leicht gekippten Winkel. Dadurch sehen Sie nach hinten, also ins Bild hinein, weiter als nach vorne. Für Fernkämpfer bedeutet das: Wenn sie ins Bild hineinlaufen, haben sie den erwünschten Distanzvorteil und können Feinde wunderbar auf Korn nehmen. Wenn sie aus dem Bild hinauslaufen, entdecken sie Gegner dagegen erst, wenn die ebenfalls aufmerksam geworden sind und mit drei Schritten vor Ihren Füßen stehen. Das Problem lässt sich lösen, indem Sie die Kamera selbst in Laufrichtung drehen, was aber deutlich mehr Bedienarbeit ist. Griff zum Telefon, Anruf bei Master Creating: »Weiter rauszoomen, Gegnerintelligenz erhöhen!« – »Ist notiert.«

klasse aus und stärkt die Bindung zum Charakter. Je nachdem, für welche Zweier-Kombination aus fünf Talentbäumen Sie sich für Ihren Helden entschieden haben, kann er Kriegerhämmer, Schützen-Armbrüste oder Magierroben nutzen – oder nicht. Die Auswahl unterschiedlicher Ausrüstungstypen war in der Beta überschaubar, aber schon sinnvoll gestaffelt. Allerdings gab's noch keine einzigartigen Objekte. Griff zum Telefon, Anruf bei Master Creating: »Bessere Beute bei Spezialgegnern, einzigartige Ausrüstung einbauen!« – »Ist notiert.«

Das Band Gottes

Targon ist nicht allein unterwegs. In einem cleveren Kniff hat Master Creating den Mauszeiger zur Lichtelfe umfunktionierte. Die kleine Begleiterin hört auf den Namen Luna, wird von Cosma Shiva Hagen gesprochen und schwirrt zwangsläufig überallhin mit. Luna leuchtet nicht nur dunkle Höhlen aus und liest Wegschilder vor – vor allem kommentiert sie das Geschehen und die Handlungen Ihres Helden. Die frech-amüsanten Dialoge, die sich so entspinnen, treiben uns

Der Tand Gottes

Auch Krähen tragen Plattenrüstungen. Oder zumindest verlieren sie das schwere Stück schon mal nach ihrem Ableben. Genretypisch hinterlassen umgelegte Biester flohmarktmengenweise Ausrüstung, vom Ring bis zur Panzerung. Waffen und Accessoires legen Sie Targon direkt in einer Nahansicht an – das sieht



Der **Höhlentroll** kann uns mit seinen Hammerschlägen niederwerfen – besser vorher ausweichen!

Die zehn Charakterklassen

Der Legend-Held Targon muss sich zu Spielbeginn für zwei von fünf Talentbäume entscheiden. Daraus ergeben sich zehn mögliche Charakterklassen:



Krieger (Krieger + Schurke): Der Meister des Nahkampfes, beherrscht alle schweren Waffen und Rüstungen.



Paladin (Krieger + Glaube): Heiliger Krieger, der den Pfad des Ordens der Bewahrer verkörpert – Priestertum und Kampf.



Kampfmagier (Krieger + Magie): Schützt sich mit schweren Rüstungen, während er Feuer und Eis auf Gegner schleudert.



Bogenschütze (Krieger + Wildnis): Der flexibelste aller Kämpfer, im Fernkampf ebenso versiert wie im Nahkampf.



Erzmagier (Magie + Glaube): Ein Meister aller arkanen Schulen mit einem breiten Repertoire mächtiger Sprüche.



Feuerbogenschütze (Magie + Wildnis): Verstärkt seine Geschosse mit der magischen Macht von Feuer und Eis.



Illusionist (Magie + Schurke): Versteht sich auf List und Tarnung, sowohl im Kampf als auch in der Magie.



Kampfmönch (Schurke + Glaube): Verzichtet auf die schwere Rüstung des Paladins zugunsten größerer Schnelligkeit.



Kundschafter (Schurke + Wildnis): Versteht es, un gesehen zu bleiben und aus dem Hinterhalt tödliche Schüsse abzufeuern.



Lichtbogenschütze (Wildnis + Glaube): Nutzt göttliche Kräfte, um seine verstärkten Pfeile gegen das Böse zu lenken.

regelmäßig ein Freudengrinsen ins Gesicht. »Mann, dieser Gegner war ganz schön groß!« – »Meister Tiberius hat mich gelehrt, dass Kraft und Größe allein nie über den Ausgang einer Schlacht entscheiden!« – »Sondern?« – »Das ... hat er nicht gesagt.« Und wenn Luna mädchenhaft schwärmt, »Guck dir mal das Gras an. Ist herrlich wuschelig, oder?«, und Targon trocken antwortet, »Weißt du, ich hab im Mo-

ment andere Sorgen«, dann ist das eine so sympathische Kleinigkeit, dass wir die beiden bald ins Herz schließen. Dazu kommt, dass die deutschen Sprecher ihre Sache ausgezeichnet machen. Der einzige Wermutstropfen: Die Unterhaltungen sind noch viel zu selten. Griff zum Telefon, Anruf bei Master Creating: »Luna ist toll, wir wünschen uns viel mehr Sprüche! Ist notiert?« – »Das brauche ich mir nicht zu notieren, das steht

längst auf unserer Liste. Wir wollen selbst mehr von ihr hören!«

Die Hand Goethes

Und die Erzählung? Nun ja, dafür, dass Master Creating extra die erfahrene Autorin Susan O'Connor angeheuert hat, ist uns zum Glück und Spannung zumindest in den ersten Spielstunden wenig zu spüren. »Rette meinen verschleppten Jungen«, »Finde drei Artefaktteile«, »Hilfe, auf dem Friedhof laufen Tote rum!« – da hat jemand nicht sehr weit im Buch der Originalität geblättert. Die Freudenglimmer stecken denn auch wieder in den liebevollen Details, etwa wenn Targon mit einer Gruppe

weltgewandter, höflicher Fremder spricht: »Ich reise nach Turint.« – »Das wird nicht ganz einfach sein. Ein Baumstamm versperrt den Weg.« – »Wie ist der da hingekommen?« – »Oh, den haben wir da hingelegt. Wir sind Wegelagerer. Was uns zum Geschäftlichen bringt.« Zudem treffen Sie im Laufe des Abenteuers auf besonders mächtige Bossgegner wie den Minotaurus. Den Sie einfach an Theus' statt erschlagen – und so wird zumindest eine der Legenden doch noch Realität. Wie vielleicht ja bald auch die, dass aus Deutschland die besten Action-Rollenspiele kommen. Aber Petra und der Kaffee? Ich bitte Sie! **CS**



Die **Dungeons** sind (im Gegensatz zur Oberwelt) zufallsgeneriert, aber relativ simpel aufgebaut.

Legend: Hand of God

► **Angespielt** ► Genre: Action-Rollenspiel ► Termin: 12. Oktober 2007
► Hersteller: Master Creating / Anaconda ► Status: 90% fertig

Christian Schmidt: Legend steuert nicht auf ein Meisterwerk zu, aber auf ein gelungenes Spiel. Zumindest, wenn das Team von Master Creating die Balance hinbekommt, die sich auf Basis der Beta noch nicht beurteilen lässt. Der Luna-Mauszeiger, die Animationen und der Dialogwitz dürften das Genre bereichern. Der Rest entspricht dem Standard – was ja keine Schande ist.



christian@gamestar.de

Potenzial Gut