



Monstermetzeln wie im Film

# LEGEND HAND OF GOD

Hellgate und Sacred 2 – so heißen die offensichtlichsten Anwärter auf den Action-Rollenpiel-Thron. Doch dieser Außenseiter macht schon jetzt einiges besser als die vermeintlichen Favoriten.

**D**er riesige Troll erwischt uns mit einem Keulenschwinger, wir fliegen im hohen Bogen davon. Schnell wieder aufrappeln, Gegenangriff: Wir schrauben uns in die Luft, attackieren das Monster immer wieder mit schnellen Schwertstreichern am Hals. Endlich: Der Gigant geht in die Knie – wir springen auf seine Schultern und rammen unser Schwert in seinen Schädel. Ein dramatischer Kampf, für den wir trotz aller Akrobatik nur ein paar Mausclicks benötigen haben. Denn **Legend** spielt sich exakt wie alle anderen Monster-Totklick-Orgien im **Diablo**-Stil, nur inszeniert es die Kämpfe dank eines intelligenten Animationssystems bedeutend abwechslungsreicher. Was das deutsche Action-Rollenpiel von Master Creating (**Restricted Area**) außerdem noch anders macht als die Konkurrenz, haben uns die Entwickler bei einem Besuch in der Redaktion demonstriert.

## Goblinschleuder

Der Trick des so genannten Cinematic Combat Animations-



Kampf im **Goblinlager**: Der Schamane rechts kann sowohl Feuerbälle beschwören als auch gefallene Kumpane wiederbeleben.

systems: Es berücksichtigt bei der Kampfdarstellung sowohl die Größe des Gegners als auch die verwendete Waffe. Also schleudern Sie mit dem Kriegs-

hammer kleine Goblins davon, fügen Orks mit dem Schwert Schnittwunden im Brustbereich zu oder versuchen, größere Gegner wie den oben be-

schriebenen Troll mit Sprungangriffen am Kopf zu erwischen. Alles automatisch, Sie müssen nur die linke Maustaste gedrückt halten. Den finalen

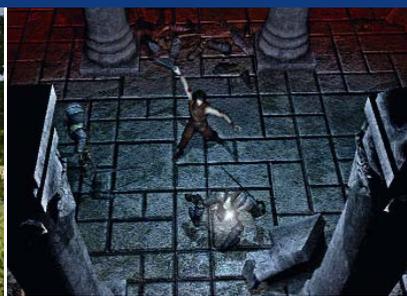
## DIE LICHELFE, DEIN FREUND UND HELFER



Wenn wir die Lichtelfe über eine **Waffe** bewegen, erfahren wir, ob diese besser ist als die angelegte.



Der kleine Gefährte liest uns **Straßenschilder** vor und erzählt Wissenswertes über die Region.



Als mobile »Taschenlampe« leuchtet die Lichtelfe **Dungeons** aus und hilft beim Monster-Aufspüren.



Dank des Cinematic Combat Systems wird die **Gargoyle** von unserem Angriff zurückgeworfen.

Todesstoß inszeniert das Spiel von Zeit zu Zeit sogar mit einer besonders spektakulären Zeitlupen-Kamerafahrt.

### Ein Held, zehn Varianten

Diese aufwändigen Animationen dürften auch der Hauptgrund sein, warum es mit dem Klosterschüler Targon nur einen einzigen wählbaren Charakter gibt. Für die spielerische Abwechslung sollen fünf Talentbäume sorgen, von denen Sie sich aber nur zwei aussuchen dürfen, ähnlich wie in **Titan Quest**. Ihre Wahl bestimmt die Heldenklasse: Wer sich also für die Karrieren von »Kampf« und »Feuermagie« entscheidet, züchtet sich einen Kampfmagier heran. Je nach Kombination schalten Sie zudem andere Spezialfähigkeiten frei. In unserem Beispiel wäre das unter anderem das Talent »Flammenschwert«.

Flexibilität tut dringend Not, denn auch die rund 30 geplanten Monsterarten haben einige fiese Tricks auf Lager: Goblinschamanen schleudern nicht nur Feuerbälle, sondern lassen auch gefallene Kumpane wie-

der auferstehen – Geister pfeifen auf Türen und schweben schnurstracks durch die nächste Wand, um Ihnen überraschend in den Rücken zu fallen. Damit uns der Schreck auch extratief in die Glieder fährt, haben sich die Entwickler von Master Creating fachkundige Unterstützung besorgt: Paul Campion war unter anderem verantwortlich für das furchterregende Antlitz des Balrogs in den **Herr der Ringe**-Filmen und kümmert sich nun um die Texturen der **Legend**-Monster.

### Tiefgründig wie Bioshock?

Auch bei der Geschichte hilft ein internationaler Profi: Susan O'Connor, Story-Autorin von Spielen wie **Act of War**, **Dungeon Siege 2** und **Bioshock**. Eine sinnvolle Investition, denn die Quests und Dialoge von **Legend: Hand of God** sollen weit tiefgründigere Geschichten erzählen als die der Konkurrenz und Sie immer wieder vor moralische Entscheidungen stellen. Ein Beispiel: Während Ihres Abenteuers begegnen Sie einem fahrenden Händler, der eine Wagenpanne hat, seine Ware aber nicht allein lassen möchte. Sie können den armen Kerl einfach ignorieren, hilfsbereit ein neues Rad organisieren oder ihm richtig viel Gold abpressen. Ein paar Spielstunden später werden Sie dem Händler in einem Dorf erneut über den Weg laufen. Und jetzt dürfen Sie dreimal raten, wonach sich die Preise für seine magischen Waffen richten werden!



Dörfer sind wie die ganze Oberwelt von Hand gebaut.



Beim Aufruf des **Inventars** (noch nicht final) zoomt die Kamera an den Helden heran.

Der neue Zweihandhammer macht dabei nicht erst beim Monsterplätzen Spaß, sondern bereits im Inventar. Denn sobald Sie das Charaktermenü aufrufen, zoomt die Spielkamera automatisch an Ihren Helden heran, so dass Sie jeden Ausrüstungsgegenstand am Mann und im Detail bewundern können – ein simpler, aber atmosphärisch enorm wirksamer Trick.

### Mein Kumpel, der Mauszeiger

Sollten Sie sich einmal nicht sicher sein, ob sich ein Waffenwechsel lohnt, dann hilft es viel-

leicht, auf Ihren Mauszeiger zu hören – im Fall von **Legend: Hand of God** kein simpler Pfeil, sondern eine animierte Lichtelfe. Der leuchtende Knirps kann tatsächlich sprechen und verkündet dabei auch gern mal seine Meinung zur Ausrüstung. Außerdem entziffert er Straßenschilder oder erklärt Ihnen die Historie einer Zwergenstadt. Seinen großen spielerischen Auftritt hat das Glühwürmchen jedoch erst in den zufallsgenerierten Dungeons: Dank seiner Leuchtkraft erhellen Sie auch die dunkelsten Ecken, um Schatzkisten oder Monster zu entdecken. **HK**



Beim Kampf gegen **Banditen** setzen wir auf Spezialfähigkeiten.

### LEGEND: HAND OF GOD

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: September 2007

Entwickler: Master Creating / Anaconda  
Status: zu 70% fertig

**Heiko Klinge:** »Legend könnte das ins Action-Rollenspiel-Genre bringen, was ich in Sacred und Titan Quest am schmerzlichsten vermisst habe: Atmosphäre! Ich klicke nicht nur Monster tot, sondern erlebe glaubwürdige Kämpfe. Ich transportiere nicht nur Item A nach Ort B, sondern muss moralische Entscheidungen treffen. Wie gut Talentsystem und Story funktionieren, muss man freilich noch abwarten. Für mich einer der großen Geheimtipps dieses Spieleommers.«

