



# Legendary

Was wäre, wenn mächtige Kreaturen aus der Mythologie, die seit Jahrtausenden in einer Kiste gefangen waren, plötzlich freikämen? Die wären richtig sauer.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4066  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4707

Viele Exponate in Ausstellungen sind mit einem Hinweis versehen: »Nicht anfassen!« Charles Deckard ist das egal, denn er ist Kunstliebhaber. Als er jedoch eine antike Kiste befragt, die er im New Yorker Museum klauen will, wünscht er sich bald, er hätte sich an die Aufforderung gehalten. Die Box springt auf und entlässt pure magische Energie in die Welt, zusammen mit Horden mystischer Kreaturen: Greifen, Harpyien, Golems und dergleichen. Die machen sich sogleich daran, Menschen zu verspeisen und Großstädte zu verwüsten. »So ein Trottel«, werden Sie denken, »in dessen Haut möchte ich nicht stecken!« Tun Sie aber – im Ego-Shooter **Legendary**.

## Finger verbrannt

Deckards Hand wurde von der Kiste mit einem magischen Siegel

gebrandmarkt. Er ist nun der Einzige, der das Ding wieder schließen kann. Der geheime »Rat der 98« nimmt den Kunstliebhaber daher unter seine Fittiche und will ihm helfen, die Katastrophe rückgängig zu machen. Ihnen stellt sich jedoch eine zweite Geheimorganisation entgegen, der »Schwarze Rat«. In einem englischen Vorort kämpfen die Söldner beider Gruppen verbissen gegeneinander, und wir mischen dabei fleißig mit. Das fühlt sich zunächst wie ein Standard-Shooter an, bis plötzlich eine Gruppe Werwölfe ins Gefecht einsteigt. Die stürzen sich sowohl auf die Ordensbrüder als auch auf die Ratsmitglieder – in **Legendary** ergeben sich immer wieder aufregende Jeder-gegen-jeden-Situationen. Eines der schick animierten Biester klettert an einer Hauswand entlang auf uns zu. Wir ballern, was das Zeug

hält, dem Werwolf fliegen jede Menge Fleischfetzen vom Körper – **Legendary** nutzt aufwändige Schadenstexturen. Als wir nachladen, müssen wir verblüfft mit ansehen, wie sich die Wunden des Monsters langsam wieder schließen – cool! Um das Biest auszuschalten, trennen wir schließlich seinen Kopf vom Rumpf; eine ziemlich blutige Angelegenheit.

## Kopf verloren

Durch das Brandmal in der Hand können wir nach dem Kampf die magische Energie der Monster aufsaugen und uns so heilen. Außerdem nutzen wir das Siegel, um Gegner per Telekinese umzuschubsen. Ansonsten muss sich Deckard aber ganz auf weltliche Waffen wie Maschinengewehre oder Schrotflinten verlassen. Craig Allen, Chef des Entwicklerstudios Spark Unlimited, erklärt: »Wir wollten ein Spiel schaffen, in dem der Mensch von heute gegen Kreaturen der Antike antritt – und



Schwärme von riesigen **Greifen** verwüsten ganz London.



Steinmauern? Für **Minotauren** sind die kein Hindernis.

sehen, wie der Kampf ausgeht.« Ein paar Werwölfe haben wir schon besiegt. Wie wir aber einen haushohen Bauschutt-Golem fertig machen können, das wird sich erst noch herausstellen. **FAB**



Die **Werwölfe** sind wahnsinnig flink und heilen sich solange selbst, bis man sie enthaupet.

## Legendary

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**  
► Hersteller **Spark Unlimited / Atari** ► Status zu **80% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich kämpfe in Ego-Shootern grundsätzlich lieber gegen Menschen als gegen Roboter, Aliens oder Monster. Aber die Mischung Söldner hier, Viecher da gefällt mir. Ich würde im Multiplayer-Modus auch gerne selbst als Werwolf antreten, das ist bislang aber nicht geplant. Stattdessen werden die Biester auch im Deathmatch Jagd auf Menschen machen – coole Idee!



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**