

Nazis raus, Werwölfe rein. Für ihr Shooter-Debakel **Turning Point** entschuldigen sich die Entwickler mit einem abwechslungsreichen Actionfest – und legen Manhattan erneut in Schutt und Asche.

# Legendary

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5566  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5565

Kostspielige Reisen, nützlicher Hausrat oder ein Reitpferd für die zukünftige Dame des Hauses, das sind oder waren zumindest irgendwann einmal gelungene Hochzeitsgeschenke. Eine Box hingegen, die beim Öffnen alles Schlechte auf die Welt entlässt, verstößt gegen die Etikette – jederzeit und zu allen Anlässen. Göttervater Zeus war's egal. Er verschenkte eben diese Büchse ausgerechnet an eine neugierige Braut namens Pandora, die sie natürlich schnurstracks öffnete; daher der Name »Büchse der Pandora«.

Im Ego-Shooter **Legendary** wiederholen wir in der Rolle des Kunstdiebs Charles Deckard Pandoras Torheit, öffnen die Box mitten im heutigen New York und müssen fortan gegen Werwölfe, Greife und Minotauren kämpfen. Doch wie in der griechischen My-

thologie liegt im Bösen stets auch Hoffnung – diesmal in Form von Knarren und dem magischen Unterarm unseres Helden.

## Popcorn zum Spiel

Mit ihrem letzten Spiel haben sich die kalifornischen Entwickler von Spark Unlimited kaum Freunde gemacht. Wir haben den misslungenen Ego-Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** vor fünf Monaten mit mageren 51 Punkten abgestraft. Die ersten Spielstunden der Beta-Version von **Legendary** haben uns umso mehr positiv überrascht: vielfältige, originelle Gegner, die sich auch untereinander bekämpfen, tolle Skript-Sequenzen in denen allerhand mythologisches Getier sein Unwesen in den Straßen von New York treibt, und am Time Square nimmt ein 30 Meter großer



Vivian Kane (links) gehörte früher selbst dem Schwarzen Orden an. Jetzt kämpft sie auf unserer Seite.



In New York lassen sich lauffaule Polizisten von Greifen herumtragen, samt Dienstwagen.

Schrott-Golem die Hochhäuser auseinander. Wir kämpfen gegen besessene Getränkeautomaten, weichen in der Kanalisation einem Tentakelmonster aus und lösen kleine Physikaufgaben. Währenddessen geht der effektgewaltige Weltuntergang um uns herum munter weiter. **Legendary** ist

knallige Popcorn-Unterhaltung, allerdings nur für Erwachsene.

## Leichen zur Maus

Das rote USK-Siegel hat sich der Ende Oktober erscheinende Shooter wohl verdient. Überall liegen Leichen herum, und Verletzte sterben scheinbar immer dann, wenn wir näher kommen. Nachdem wir zum Spielbeginn die unheilbringende Büchse im New Yorker Naturkundemuseum öffnen, brennt sich ein Energiestrahle durch den Boden des Gebäudes und schießt Richtung Decke. Dutzende Menschen werden wie in einem Hurrikan emporgewirbelt, andere verbrennen vor unseren Augen. Wir flüchten und stehen wenig später auf einer breiten Straße, um uns herum kreischen Passanten in Panik, die Erde bebzt. Dutzende, meterhohe Greife fliegen über uns hinweg und schnappen nach Beute. Werwölfe reißen die Köpfe ihrer Gegner ab, und fiese Geister schmeißen einen verängstigten Soldaten in einen Riesenventilator. Da tauchen auch noch menschliche Kontrahenten auf, mit einem Trick heizen wir ihnen mit Starkstrom ein – die verkohlten Leichen lösen sich nach einigen Sekunden auf. Das Spiel ist also nichts für



Der riesige **Schrott-Golem** im Hintergrund nimmt den Time Square auseinander, während einer der mies gelaunten Werwölfe Ähnliches mit uns vor hat.



Mit unserem magischen Arm saugen wir die nützliche **Animus-Energie** toter Fabel-Feinde auf.

Kinder oder zart besaitete Gemüter, bewahrt sich aber stets eine humorige Dimension, ein wenig wie in guten Splatter-Filmen.

### Magie zur Pistole

Alle zanken sich um die Büchse der Pandora: Deckard, zwei Geheimbünde, der hilfreiche Rat der 98 und der fiese Schwarze Orden. Die Story wird abwechselnd in Spielgrafik, Render-Sequenzen und Zeichnungen erzählt. Neben Manhattans Straßen und U-Bahntunneln führt uns die Handlung in ein kleines Dorf samt verfallenem Friedhof und dann sogar quer über den Atlantik bis ins brennende London, immer der Büchse hinterher. Warum? Weil wir die blöde Kiste nicht nur geöffnet haben, sondern dabei auch unser linker Arm in eine magische Waffe verwandelt wurde, und wir die antike Göttergabe damit (hoffentlich) auch wieder schließen können.

Bis es soweit ist, saugen wir dank der glühenden Hand, Animus genannt, Energie von getöteten Mythen-Monstern auf und stellen damit unsere Lebenskraft wieder her oder lösen eine Zauberdrukke aus. Nari-Geister zum Beispiel schleudern wir so aus ihrem Gespensterzustand in

unsere Dimension zurück. Nun reicht ein Schuss aus dem herumliegenden Repertoire an herkömmlichen Schießprügeln wie Pistolen oder Schrotflinten, und die schwarzäugige Kreuzung aus Kind und Teufel verwandelt sich in Animus-Energie, die wir nun als Medipack- oder Mana-Ersatz nutzen können. Werwölfe können wir mit der magischen Schockwelle die Köpfe wegsprengen. Gelingt dies nicht, heilt die verwundete Haut der langgliedrigen Biester deutlich sichtbar und sie stehen nach kurzer Zeit wieder auf. Bei Menschen zeigt der Animus dagegen keine Wirkung, hier hilft nur unser irdisches, unspektakuläres Waffenarsenal.

### Feinde zum Freund

Wie die Werwölfe, die nur ohne Kopf endgültig den Geist aufgeben, verlangen auch andere Gegner in **Legendary** nach einer besonderen Angriffstaktik. Die Feuerdrachen rollen sich beispielsweise zusammen und sind dann kugelresistent. Locken wir die Flammen spuckenden Biester aber ins Wasser, erstarren und zerbröckeln sie. Besser noch: Wir drehen Sprinkleranlagen auf oder zerschießen Hydranten und löschen gleich das ganze Nest aus.



Feuerdrachen und Werwölfe kämpfen nicht nur gegen uns, sondern auch untereinander.



Den brennenden Polizisten können wir auch mit dem Wasser aus dem **Hydranten** nicht mehr retten.



Die abgeschossene Haut der **Alpha-Werwölfe** wächst innerhalb von Sekunden nach.

In einer U-Bahnstation sollen wir drei Teile eines EMP-Generators suchen, danach einige Soldaten beim Zusammenbau schützen und das fertige Gerät mit unserer Animus-Kraft aufladen. Dabei werden wir ständig von Werwölfen, Feuerdrachen und Nari-Geistern angegriffen. Doch die mythologischen Biester gehen sich auch untereinander an die Gurgel. In solchen Situationen kommt es oft zu sehr dynamischen Kämpfen zwischen den Fabelbiestern, Soldaten der beiden Geheimbünde, Polizisten – und uns.

Später befreien wir gefangene Werwölfe aus Käfigen des Schwarzen Ordens. Die Lykaner kümmern sich dann um unsere Feinde, klettern Wände hoch und werfen mit Felsen, Fässer und Kisten.

### Schatten zum Licht

Eine Stadt in Trümmern, dutzende Monster, massig Shader-Effekte – **Legendary** ist aufwändig inszeniert, erkaufte sich die spektakuläre Kulisse aber mit technischen Zugeständnissen. Besonders die menschlichen Polygonmodelle sehen nicht umwerfend aus. Viele Texturen wollen die Entwickler aber noch überarbeiten. Die leuchtenden Ränder der Figuren, ein typischer Effekt bei vielen Unreal-Engine-Spielen, werden wir aber wahrscheinlich auch in der Verkaufsversion sehen.

In unserer Beta-Fassung waren Schüsse über Kämme und Korn reine Glückssache. Bei der unpräzisen, ruckeligen Maussteuerung muss das Team ganz sicher nochmals ran. **CHS**

### Legendary

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Ende Oktober 2008**  
► Hersteller **Spark Unlimited / Atari** ► Status **zu 90% fertig**

**Christian Schneider:** In diesem Shooter steckt viel Liebe. Die Kämpfe sind schnell und abwechslungsreich. Jeder Gegner fordert neue Taktiken, und die gradlinigen Levels protzen nur so mit Aha-Effekten. Die Qualität eines Call of Duty 4 wird das Spiel wohl nicht erreichen, gelungene Unterhaltung und eine angemessene Entschädigung für Turning Point ist **Legendary** aber allemal.



redaktion@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**