

Wenn in New York eine Büchse aufgeht, kommen dabei manchmal Werwölfe, Greife und ein spaßiger Shooter raus.

Legendary

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5565

Der Kunstdieb Charles Deckard steckt seine Hände von Berufs wegen dort hin, wo sie nicht hingehören. Doch bei der Büchse der Pandora vergreift er sich gewaltig, denn die antike Unglücksliste verwandelt nach einer Berührung das heutige New York City ins Zentrum der Apokalypse – Erdbeben, magische Schockwellen und allerhand Fabelmonster inklusive. Im Ego-Shooter **Legendary** sollen Sie den Schlamassel in der Rolle des schweigsamen Langfingers nun wieder richten. Also ziehen Sie in den Kampf gegen Werwölfe, Feuerdrachen und Greife, zerlegen einen 20 Meter hohen Schrottgolem und verteidigen das englische Parlamentsgebäude gegen einen gigantischen Tintenfisch.

Apocalypse Now

Die Solo-Kampagne fällt zwar mit nur acht Stunden recht kurz aus, entschädigt aber mit spektaku-

lären Höhepunkten und viel Abwechslung. Sie kämpfen gegen besessene Soda-Automaten, verteidigen mit befreundeten Soldaten ein Dorf gegen anstürmende Alpha-Werwölfe und jagen in der New Yorker U-Bahn blutrünstigen Geistern hinterher. Währenddessen geht der skriptgesteuerte, aber entsprechend effektiv inszenierte Weltuntergang um Sie herum weiter. Verschnaufpausen gibt es in dem gewalthaltigen, (auch in der deutschen Fassung ungekürzten) Titel nicht, innovative Spielmechaniken dürfen Sie allerdings auch nicht erwarten. **Legendary** ist gradlinige Shooter-Kost ohne Deckungssystem und selbstregenerierende Trefferpunkte. Stattdessen hinterlassen getötete Monster Energiewolken, die Sie aufsaugen und als Erste-Hilfe-Ersatz nutzen. Alternativ können Sie die »Animus« genannte Energie im Kampf auch in Form von Druckwellen verschießen.



In der New Yorker U-Bahnstation kämpfen Sie unter anderem gegen Werwölfe.

Popcorn-Quickie

Christian Schneider: Der Weltuntergang, den **Legendary** hier mit reichlich Tamtam auf den Bildschirm zaubert, macht mir einen Heidenspaß. Selten hat mich ein Shooter so auf Trab gehalten wie dieser dynamische Kampf gegen die abwechslungsreich in Szene gesetzten Monster. Schade, dass die arg gradlinige Hatz nach rund acht Stunden bereits vorüber ist. Zudem ärgere ich mich mit öden 08/15-Knarren, einer nervösen Mausesteuerung und der schwankenden Grafikqualität herum – zum Tophit fehlt daher der nötige Feinschliff.



redaktion@gamestar.de



Diesen Greifen bezwingen Sie nur mit viel Geduld und reichlich Munitionsnachschub – Granaten helfen.

Um das langweilige Waffenarsenal aus Pistole, Schrotflinte und Maschinengewehr-Varianten kommen Sie aber nicht herum.

American Werwolf

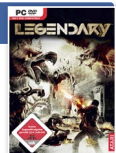
Kommt es zum Kampf, zeigt sich das Spiel von seiner besten Seite, trotz ungenauer Mausesteuerung. Werwölfe klettern an Wänden entlang, werfen Felsbrocken nach ihren Opfern und weichen ge-

schickt aus, während ihre Wunden sichtbar regenerieren. Nur ein Kopfschuss gibt den flinken Viechern den Rest. Feuerdrachen erstarren dagegen bei Wasserkontakt, und Minotauren sind am Rücken besonders empfindlich. Treffen die Monster der Pandora-Büchse dann auch noch auf menschliche Gegner, bekriegt sich jeder mit jedem. Dynamische Gefechte sind so garantiert. **CHS**

LEGENDARY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Spark Unlimited (Turning Point: Fall of Liberty, GS 06/08: 51 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 23 Seiten Handbuch



TERMIN (D) 13.11.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel HT A64 X3800+ AMD 1,0 GB RAM 9,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,0 GB RAM 9,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 9,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Hardware, Mehrkern-Prozessor
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige Karten und wenige Spielvarianten – Potenzial verschenkt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ effektreiche Inszenierung + Lichteffekte + gute Monsteranimationen - detailarme Charaktermodelle - Texturqualität schwankt	7 /10
SOUND	+ Soundtrack mal rockig aggressiv, mal zurückgenommen + gute Sprecher + stimmige Geräuschkulisse - Waffensounds	8 /10
BALANCE	+ drei deutlich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade + Gegnergruppen aufeinanderhetzen - schlechte Speicherpunkte	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ ausgewogener Mix aus Gruselmomenten und Apokalypse pur + tolle Monsterszenen + kein Leerlauf - extrem geskriptet	9 /10
BEDIENUNG	+ gewohnter Shooter-Standard - unpräzise Mausesteuerung über Kimme und Korn - kein freies Speichern	7 /10
UMFANG	+ im mittleren Schwierigkeitsgrad rund 8 Spielstunden - kaum Wiederspielwert + nichts Freischaltbares - schwacher Multiplayer	5 /10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + ein Höhepunkt nach dem anderen - oft vorhersehbar - absolut linear	7 /10
KI	+ Monster und Menschen nutzen Umgebung vielseitig aus + bis zu fünf Parteien kämpfen gleichzeitig gegeneinander - KI-Aussetzer	9 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ Animus-Druckwelle + Monster-Kontrollgeräte - sehr langweiliges Standardrepertoire - keine Aufrüstungen	6 /10
HANDLUNG	+ trashig klischeehaft, aber dem Szenario angemessen + gut erzählt - Held bleibt profillos - halboffenes Ende	7 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Fetziger Werwolf-Shooter mit Detailschwächen.

