

The Elder Scrolls: Legends

CLEVER KOMBINIERT, BETHESDA

Genre: **Strategie** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Dire Wolf Digital** Termin: **4.8. 2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Bethesda.net-Launcher)**

The Elder Scrolls wagt sich mit Legends nun auch ins Genre der Sammelkartenspiele. Hat das Spiel einen Platz zwischen der starken Konkurrenz?

Von Maurice Weber

Mal ehrlich, ein Elder-Scrolls-Kartenspiel? Wer braucht das denn? So oder so ähnlich fiel so manche Reaktion auf The Elder Scrolls: Legends aus. Was uns sofort bekannt vorkam, ein Free2Play-Warcraft-Sammelkartenspiel brauchte damals ja auch niemand. Bis Hearthstone zu einem der erfolgreichsten Spiele auf Twitch wurde, einen weltweiten Kartenboom lostrat und überhaupt einen Rekord nach dem anderen brach. Legends hat sich Blizzards Titel klar zum Vorbild genommen und hat mit ihm einiges gemein – inklusive der Tatsache, dass es richtig gut geworden ist!

Das kennen wir

Wer Hearthstone oder Magic: The Gathering kennt, fühlt sich in The Elder Scrolls: Legends sofort zuhause. Und nicht nur, weil alle drei Sammelkartenspiele sind. Legends bedient sich tatsächlich sehr ausgiebig bei diesen beiden Inspirationen. Dreißig Lebenspunkte pro Spieler, drei Startkarten und dann eine Karte und ein Mana pro Zug, das ist genau die gleiche Ausgangssituation wie in Hearthstone. Viele Mechaniken erkennen wir eins zu eins wieder. Spottkreatu-



Kreaturen in der linken Feldreihe können nur Feinde in der gleichen Lane angreifen, in der rechten Schattenreihe haben wir bereits alle Verteidiger eliminiert.

ren, die vor allen anderen attackiert werden müssen, heißen hier etwa Wächter, funktionieren aber exakt genauso.

Aus Magic kommt die Unterteilung der Karten in fünf Farben, hier als Rollenspielattribute präsentiert: Rote Stärkekreaturen setzen etwa auf schnelle Angriffe, blaue Intelligenzspieler schleudern eher mit Zaubern. Ein Deck darf entweder auf eine Farbe setzen oder zwei kombinieren. Das lässt uns deutlich mehr Experimentierspielraum als Hearthstones neun rigide Klassen – sehr schön! Zumal es mit 405 Karten jede Menge Material für Deckbaukünstler gibt. Dazu kommt, dass unsere Decks zwischen 50 und

70 Karten fassen und wir damit noch mehr Optionen haben. Überhaupt ist Legends vielleicht keine Kartenspielrevolution, schweift seine Vorbilder aber sehr geschickt zusammen. Die Matches spielen sich ähnlich flott wie in Hearthstone, das Spiel wagt aber etwas mehr Komplexität der Marke Magic. Wer also nach Hearthstone die nächste Kartenherausforderung sucht, aber Magic auf dem PC unnötig umständlich findet, der könnte mit Legends richtig glücklich werden.

Alles der Reihe nach

Und es ist nicht so, als bräuchte Legends gar keinen frischen Wind ins Genre. Es setzt auf zwei große Innovationen: die Reihen und die Runen. Wir spielen unsere Kreaturen nicht einfach aufs Schlachtfeld, sondern postieren sie entweder in der Feld- oder der Schattenreihe. Die Feldreihe bringt keine besonderen Eigenschaften mit sich, in der Schattenreihe können unsere Jungs eine Runde lang nicht angegriffen werden. Die Lanes klingen zunächst nur nach einem ganzen netten, wenn auch bemühten Gimmick – aber sie bringen doch jede Menge Taktik ins Spiel! Diener dürfen nämlich nur Kreaturen in der gleichen Reihe angreifen.

Haben wir eine Lane freigeräumt, geben wir dem feindlichen Spieler ungestört von dort auf die Mütze, egal, ob er noch eine mächtige Armee in der anderen Reihe hat. So müssen wir stets abwägen, wo wir unse-



KELLEN

Der Argonier und der Held erkannten ihren gemeinsamen Feind. Der Schmuggler mit Namen Schwimmt-in-der-Nacht stimmte zu, gen Norden zu segeln und die Zauberin zu suchen.

Die Story wird über geringfügig animierte Zeichnungen erzählt.

re Ressourcen nutzen. Wollen wir um beide Reihen kämpfen? Eine aufgeben und versuchen, den Feind in der anderen zu überrennen, bevor er das gleiche mit uns tut? Oder rechts ein Bollwerk aufbauen, während wir links vordringen? Und für welche Kreaturen ist der Anfangsschutz der Schattenreihe besonders wichtig? Der Zweifrontenkrieg kann enorm spannend sein und das Spiel sich jederzeit wenden, wenn wir dem Feind die Kontrolle über eine Reihe abtrotzen. Ein sehr gelungenes System also.

Was die Runen prophezeien

Und dann sind da noch die Runen. Alle fünf Lebenspunkte, die wir aus dem gegnerischen Spieler rausprügeln, zerbrechen wir eine und er darf eine Karte ziehen. Will heißen, immer aggressiv ins Gesicht schlagen ist nicht unbedingt die beste Taktik: Wer hinten liegt, kriegt durch seine Runen ein kleines Kartenpolster, um das Ruder noch einmal rumzureißen. Daran müssen wir uns erstmal gewöhnen (»Wie jetzt, den Gegner zu schwächen, ist nicht immer gut?«), aber gerade, dass wir verglichen mit anderen Kartenspielen umdenken müssen, macht die Sache ziemlich interessant.

Die Partien in Elder Scrolls: Legends liefern deshalb – auch dank des bereits erfreulich großen Kartenpools – viel Abwechslung und überraschende Wendungen und bleiben dennoch meist fair. Der bessere



Klassisches Tokendeck in Aktion: Der Legionspräfekt bufft die gesamte Armee.

Ein Test für eine Open Beta?

The Elder Scrolls: Legends befindet sich derzeit in der Open Beta, ist also noch nicht final. Aber das Spiel ist bereits für alle Spieler frei zugänglich, die sich einen Bethesda-Account anlegen, und der Boostershop steht weit offen. Wie damals bei Hearthstone halten wir es daher für legitim, es einem Test zu unterziehen und zu bewerten, was den zahlenden Kunden geboten wird. Wann die fertige Version oder die geplante Variante für iOS und Android erscheinen sollen, steht noch nicht fest.

Spieler gewinnt in der Regel auch, Runenbonus hin oder her. Nur die Prophezeiungen haben ein gewisses Frustrationspotenzial. Solche Karten können wir sofort kostenlos ausspielen, wenn wir sie per Rune ziehen. Das kann einerseits eine verloren geglaubte Partie tatsächlich noch drehen, gibt dem genre-typischen Glücksfaktor für unseren Geschmack aber auch ein wenig zu viel Gewicht. Prophezeiungen kosten allerdings im Verhältnis zu normalen Karten deutlich mehr Mana, wenn man sie normal einsetzen muss – wir riskieren also auch was, wenn wir zu viele davon ins Deck stecken.

Von der Kampagne in die Arena

Für einen Free2Play-Titel bietet Legends ein recht großzügiges Paket. Dem Spiel liegt gratis eine Story-Kampagne aus 30 Partien

bei, was immerhin rund zwei bis drei Spielstunden entspricht und im Genre längst nicht üblich ist. Für Abwechslung sorgen dabei einige witzige Spielereien mit der Legends-Spielmechanik. In einer Mission peitscht etwa ein Sturm jede Runde eine Karte in die andere Reihe und hält uns so auf Trab. Mit dem sprühenden Einfallsreichtum eines Hearthstone-Abenteurers kann der Feldzug aber nicht mithalten. Auch die Story um einen Helden, der lange vor Skyrim das Kaiserreich rettet, bleibt recht belanglos.

Abgesehen von der Kampagne bietet Legends ein recht klassisches Arsenal an Kartenspiel-Modi. Wir treten gegen menschliche Gegner oder die KI mit selbst gebauten Decks an oder basteln uns in der Arena ein Deck aus Zufallskarten und versuchen, so viele Siege wie möglich damit zu erringen.



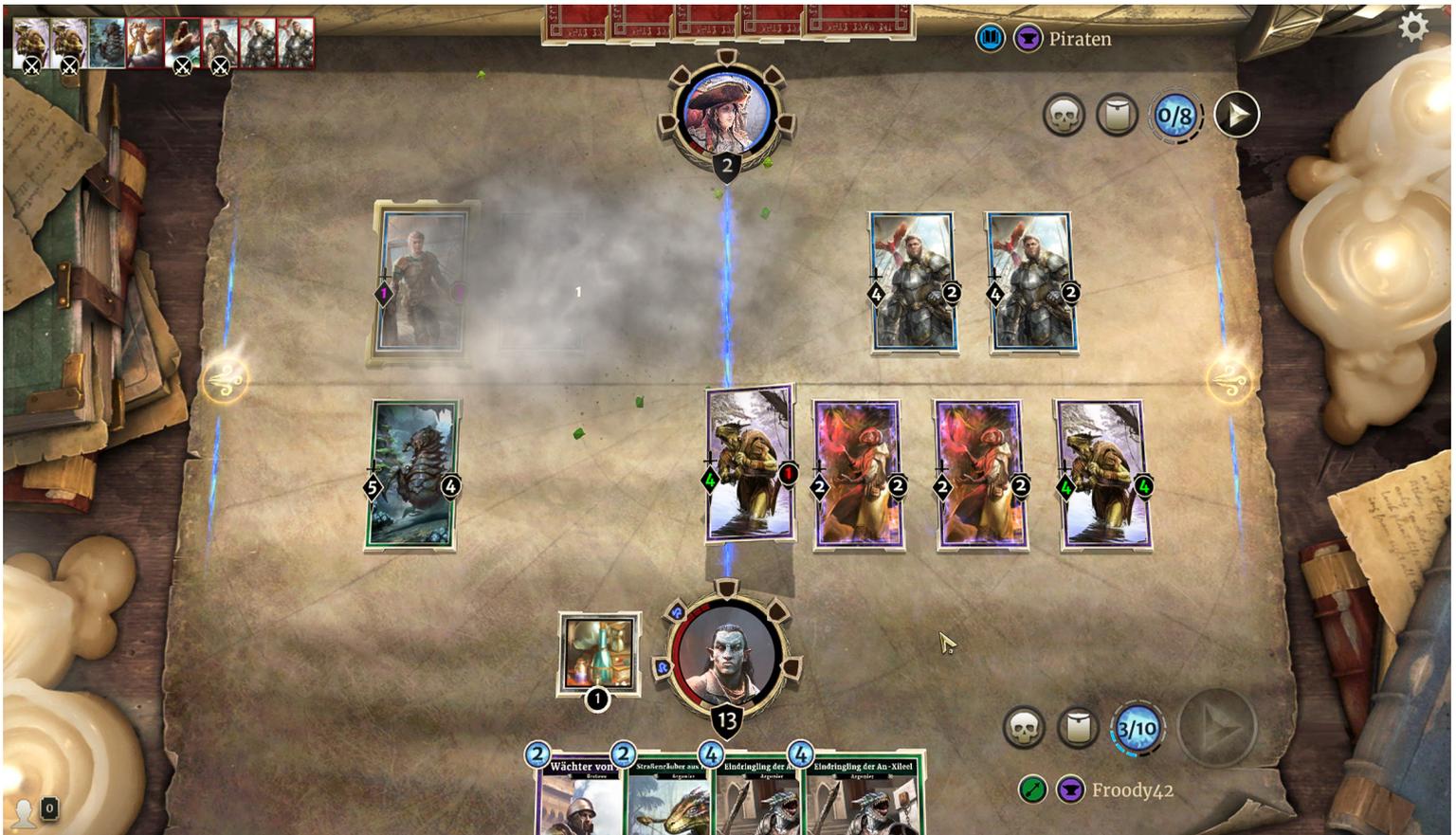
Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es ist alles andere als leicht, mich von Hearthstone fernzuhalten. The Elder Scrolls: Legends hat's trotzdem geschafft. Grund 1: Der Partieablauf wirkt auf den ersten Blick zwar sehr ähnlich, entwickelt aber doch schnell seinen eigenen Reiz. Im Gegensatz zu Maurice gefallen mir auch die Prophezeiungen – denn sie machen für mich die Matches (zumindest aktuell noch) weniger berechenbar als in Hearthstone, wo bei bestimmten Kartenkonstellationen Sieg oder Niederlage zu Rundenbeginn bereits so gut wie feststeht.

Grund 2: The Elder Scrolls: Legends hat das motivierendere Metagame. Ich schalte Titel für meinen Avatar frei (»Heiko, der Unberührbare«!), werde mit Belohnungen geradezu überschüttet und kann sogar meine Lieblingskarten aufleveln. Für ein Free2Play-Spiel ist Legends geradezu verschwenderisch großzügig. Auf der anderen Seite lassen mich Präsentation und Szenario deutlich kälter, Leeroy Jenkins hat dann halt doch nochmal eine andere Ausstrahlung als ein legendärer »Einsiedlerriesek«. Dennoch: Wer Sammelkartenspiele mag, sollte Bethesdas rundum gelungener Genre-Interpretation definitiv eine Chance geben.



Gelegentlich dürfen wir in der Solokampagne kleine Story-Entscheidungen treffen, die uns unterschiedliche Karten bescheren.



Manche Kampagnenmissionen fordern uns mit Spezialbedingungen wie Wind, der Kreaturen in andere Reihen weht.

Anders als in Hearthstone dürfen wir selbst in der Arena gegen KI-Gegner antreten und arbeiten uns durch verschiedene Gladiatoren zum Champion durch. Ähnlich wie in der

Kampagne müssen wir hier manchmal mit speziellen Bedingungen und Herausforderungen fertig werden.



Maurice Weber
@Froody42

The Elder Scrolls: Legends stößt für mich genau in die richtige Nische: Magic hat immer noch keine wirklich hervorragende Spieleumsetzung, und Hearthstone ist mir seit Release zu zufallsbasiert geworden. Legends positioniert sich hier sehr geschickt in der Mitte; es ist recht flott und weniger umständlich als Magic, aber taktisch trotzdem angenehm vielfältig. Der realistische Fantasy-Look gefällt mir ebenfalls besser als Hearthstones Comicgrafik.

Alles Geschmackssache, klar, aber ich hatte deswegen viel Spaß mit Legends. Nur ging mir das Spiel oft zu sehr auf Nummer Sicher: Ich erkenne schon arg viele Mechaniken aus Magic oder Hearthstone wieder. Erfahrene Kartenhaie werden hier nur wenige Überraschungen erleben. Die zwei Reihen als grundlegende Innovation funktionieren zwar sehr gut, aber die einzelnen Karten bieten wenig Neues. Ich hätte mir gewünscht, dass sich das Spiel häufiger traut, sein eigenes Ding durchzuziehen – denn wo es von der Konkurrenz abweicht, funktioniert das ja auch immer sehr gut!

Free2Play à la Hearthstone

Beim Geschäftsmodell orientiert sich Legends wieder klar an Hearthstone. Ein Booster kostet 100 Ingame-Gold oder 2,99 Euro für zwei Pakete, enthält hier aber sechs Karten und damit eine mehr als der Blizzard-Konkurrent. Für drei Siege gibt es zufällig 15 bis 50 Goldmünzen und obendrauf immer eine Karte. Hearthstone spuckt da gerade mal zehn Gold aus! Besonders cool: Indem wir unser Profil aufleveln, schalten wir Verbesserungen für unsere Karten frei und dürfen dabei sogar oft zwischen zwei verschiedenen aufgemotzten Karten wählen. Alle zehn Stufen bis zum Maximallevel 50 belohnt uns das Spiel mit einer besonders starken Verbesserung für eine legendäre Karte, einem Booster und 100 Goldstücken. Direkt aus Hearthstone stammt dafür wieder das Crafting: Unerwünschte Karten zerlegen wir und basteln aus den Materialien neue.

Auch die täglichen Quests funktionieren auf bekannte Weise. Da sollen wir dann beispielsweise mal drei Partien mit einem Intelligenzdeck gewinnen und stauben dafür 40 Münzen ab. Kampagne und Arena werfen ebenfalls Belohnungen ab. Im Singleplayer-Feldzug verdienen wir uns einen ansehnlichen Kartengrundstock aus mehreren Decks, die Arena schüttet Beute basierend auf unseren Siegen aus. Wie so vieles in Elder Scrolls: Legends ist das nicht neu – aber es funktioniert, motiviert und macht Spaß. ★

THE ELDER SCROLLS LEGENDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Pentium D / AMD Athlon 64 X2	Core i5 661 / AMD Phenom X3 740
Geforce 6800 / Radeon X1600	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
2 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑️ schöne Zeichnungen
- ☑️ sehr übersichtliches Spielgeschehen
- ☑️ Zauberanimationen und vertonte Kreaturenprüche
- ☑️ nur ein (arg tristes) Spielfeld
- ☑️ generischer Fantasystil

SPIELDESIGN

- ☑️ gut umgesetztes Sammelkartenspiel
- ☑️ zwei Kartenreihen
- ☑️ viele Decks und Farbkombinationen möglich
- ☑️ Runen erleuben Match-Wendungen
- ☑️ insgesamt wenig Innovation

BALANCE

- ☑️ sanfter Einstieg durch Kampagne
- ☑️ schon als Einsteiger starke Decks möglich
- ☑️ faires Free2Play-System
- ☑️ gut ausbalancierte Farben und Decktypen
- ☑️ hoher Glücksfaktor bei Prophezeiungen

ATMOSPHERE / STORY

- ☑️ bekanntes Elder-Scrolls-Universum
- ☑️ Storykampagne mit gelegentlichen Entscheidungen
- ☑️ belanglose Geschichte
- ☑️ Karten besitzen wenig Persönlichkeit
- ☑️ leiblose Arena

UMFANG

- ☑️ kostenlose Kampagne
- ☑️ Arena gegen andere Spieler und KI
- ☑️ 405 Karten
- ☑️ langfristig motivierendes Metagame
- ☑️ Kampagne mit maximal drei Stunden recht kurz

FAZIT

Setzt sich geschickt zwischen Hearthstone und Magic – ein hochklassiges Kartenspiel, wenn auch kein bahnbrechendes.

