

Eine Legends-Rezension

Eigentlich sollte das eine harmlose Information über das PBeM-Spiel Legends werden. Ich muss aber fairerweise warnen - hier werden schwerwiegende Probleme gewälzt! Das ist nichts für zarte Gemüter, die bereits am Sinn des Lebens zweifeln, wenn ihr Goldhamster beim Einkaufen von der Straßenbahn angefahren wurde, eher was für den hartgesottenen Typ, der schon mal besagten Goldhamster mit dem Langschwert massakriert, weil der diabolisch grinsend die ganzen Schokovorräte aufgefuttern hat.

Problem Nr. 1

Kurz aber aussagekräftig?

Das soll also eine kurze Rezension über Legends werden. Aber wie schreibt man eine kurze Rezension zum wohl besten, aber auch umfangreichsten und komplexesten Postspiel, das es im deutschsprachigen Raum gibt? Tja, ich weiß es auch nicht, aber sehen wir mal, wohin uns das führt.

Problem Nr. 2

Was ist Legends überhaupt?

Legends ist ein PBeM ("Play By E-Mail") aus dem Fantasybereich, das sowohl Strategie- als auch Rollenspielelemente beinhaltet. Legends erschafft eine bunte mittelalterliche Spielwelt, in der meist ca. 30-50 Spieler gleichzeitig agieren und zu überleben versuchen - oder hoffentlich ein wenig mehr. Legends bezieht seinen Reiz aus der großen Vielfalt und den vielen Möglichkeiten, die die Spielwelt bietet, nicht zuletzt aber auch aus der Kommunikation und der Interaktion zwischen den Spielern. Missliebige Nachbarn nehmen es einem erstaunlicherweise schon mal übel, wenn man versucht, deren Heimatstadt niederzubrennen, woraus sich ein amüsanter Disput ergeben kann. Noch unterhaltsamer kann es sein, zusammen mit Freunden Aktionen zu planen und dann auch erfolgreich durchzuführen - z.B. das Niederbrennen der Heimatstadt des missliebigen Nachbarn.

Legends setzt auf einer Basis-Spielwelt auf, deren Gesetzmäßigkeiten im Legends-Regelwerk festgehalten sind. Da geht es um die Erschaffung der eigenen Spielposition. Es werden allgemeine Infos zur Spielwelt angeführt, Städte, Gilden und Märkte, der Ablauf von Kämpfen, Handel, Schiffe oder auch die Bewegung und das Agieren in der Spielwelt. Die ca. 400 Zaubersprüche werden ebenso beschrieben wie alle Spielbefehle, mit denen man seine Position steuert. Das Regelwerk hat über 300 Seiten, wobei man diese jedoch glücklicherweise nicht intus haben muss, um spielen zu können. Man sollte sich damit mal beschäftigen und einen Überblick haben, um loslegen zu können. Dann heißt es vor allem - spielen, alles ausprobieren und wann immer sich eine Frage ergibt - fragen, fragen, fragen! Die Legends-Gemeinschaft zeichnet sich durch große Hilfsbereitschaft bei fast allen Spielern aus, neue Spieler werden gut unterstützt und auch der

Spilleiter sowie die Legends-Mentorspieler stehen gerade zu Beginn jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.

Auf dieser Basis-Spielwelt setzt das Modul auf. Für Legends sind mittlerweile etliche eigenständige Module erschienen, teilweise von Spielern für die Legends-Gemeinde erstellt, alle für sich eigene Spielwelten mit oft ganz unterschiedlichen Rahmenhandlungen. Darin werden auf ca. 20 - 100 Seiten je nach Modul die spezifischen Gegebenheiten dieser Spielwelt dargestellt: NSC-Großstädte, so genannte Modulstädte, Orte der Begegnung. Die politischen und sonstigen Verhältnisse in diesem speziellen Spiel. Informationen über die vorhandenen Rassen und Religionen. Und nicht zuletzt die Spielziele und ein Teil der Abenteuer, die es im Spiel zu erfüllen gilt (ein speziell in den neueren Modulen meist noch wesentlich umfangreicherer Teil wird erst im Spiel gefunden). Das kann vieles sein, das Streben nach dem Meisterkrieger, dem kampfstärksten Helden der Welt, das Retten einer verschwundenen Prinzessin oder gar die Erschaffung einer neuen Religion - wenn man die dafür benötigten seltenen Gegenstände und den sehr schwierigen Weg zum Halbgott gefunden hat (dies sind Beispiele aus dem Modul Crown of Chaos - dem sechsten Legends-Spielmodul).

Wer neugierig geworden ist, kann sich sowohl das Basis-Regelwerk wie auch verschiedene Spielmodule gleich mal ansehen. Die SSV Klapp-Bachler OG in Graz, die das in den USA entwickelte Spiel im deutschsprachigen Raum anbietet, hält sowohl das Regelwerk wie auch alle Module auf seiner Homepage zum kostenlosen Download bereit (<http://www.ssvgraz.com>). Dabei kann man sich auch gleich die ebenfalls kostenlose Legends-Einsteigerbroschüre runterladen.



Problem Nr. 3 Wie fange ich an?

Gleich nach dem weisen Entschluss, Legends zu testen (was man zehn Spielzüge lang gratis machen kann), stellt sich die erste Frage - welche Position stelle ich auf? Man kann in Legends unterschiedlich starten - als Regent oder Söldner, beides Positionen mit einer Startstadt, einigen Soldaten und sechs bzw. vier eigenen Charakteren zu Spielbeginn. Dann sollte man sich auf den Aufbau einer Stadt, später vielleicht eines Reiches gefasst machen, auf Wirtschaft und Handel, auf militärische und diplomatische Aktionen (z.B. können fremde NSC-Städte erobert oder bei passender Rasse und Religion des Stadtbesitzers kampfflos mittels Diplomatie der eigenen Position eingegliedert werden).

Oder man wählt den Klan, den Abenteurer oder den Helden, Positionen mit acht, sechs oder zwei eigenen Charakteren, zu Spielbeginn ungebunden ohne Stadt oder Soldaten, wobei die Charaktere umso stärker aufgestellt werden können, je weniger von ihnen man zu Spielbeginn hat. Hier kann man sich auf Kämpfe gegen Monster in Lagerstätten und Ruinen einstellen, auf Zauberei und Diebstahl, auf die Möglichkeit des ungebundenen Wanderns durch die Welt oder auch der Zusammenarbeit mit sesshaften Spielern.

Im Laufe der Zeit können sich die verschiedenen Positionen annähern. So mancher Regent wird auch bald Lagerstätten von Monstern räumen, so mancher Held übernimmt eine Stadt und beginnt selbst eine größere Position aufzubauen. Aber von der Positionswahl hängt zu einem guten Teil ab, wie man im Spiel vor allem anfangs agieren wird. Neben der Position (Regent bis Held) werden bei der Aufstellung auch Rasse (je nach Modul ca. 10-60 Rassen zur Auswahl), Geschlecht, Religion (je nach Modul 4-12 Religionen), Berufe (24 Berufe vom Magier oder Priester über Barde, Assassine, Dieb und Kaufmann bis zum Schwertmeister, Ritter und Waldläufer - jeder Charakter kann bis zu drei Berufe haben) und je nach Berufswahl schon vorhandene Zaubersprüche der eigenen Charaktere festgelegt; außerdem der ungefähre Aufstellungsort in der Spielwelt und evtl. Aufstellungswünsche, z.B. inmitten vieler Monster oder in der Nähe der Position eines Freundes.

Problem Nr. 4 Wie spielt man Legends?

Gerüchte besagen, dass sich das manche Spieler schon seit Jahren fragen... aber um auf die technischen Aspekte dieser Frage einzugehen - man macht einen Zug, gibt also seinen Charakteren und vorhandenen Besitztümern (Städte, Gilden, Märkte, Kundschafter, Heere...) Befehle, was sie tun sollen. Das passiert mit dem Legends Programm Editor (LPE), dem Zugabgabe- und Datenverwaltungsprogramm für Legends. Dann schickt man diesen Zug per E-Mail an den SSV nach Graz. In der Regel

alle zwei Wochen (zu Beginn der Partien meist wöchentlich, um das Spiel anfangs schneller voranzubringen) hat man Zugabgabetermin (ZAT), dann wird der Zug beim SSV durch deren Auswertungsprogramm gejagt und man erhält folgerichtig eine Auswertung. Diese beinhaltet in Textform zum Nachlesen sowie in Datenform zum Import in den LPE die Geschehnisse und Ergebnisse des letzten Zuges. Da kann alles wie geplant geklappt haben, zumindest gibt es Gerüchte darüber, dass das vereinzelt vorkommen soll. Es kann aber auch Unerwartetes passiert sein, sowohl durch externe Einflüsse, z.B. fiese Aktionen des berüchtigten missliebigen Nachbarn, wie auch durch interne Schwierigkeiten, z.B. die misslungene Lagerstätteneroberung, weil man den benötigten Duellzauber zu memorieren vergessen hat... vor Überraschungen ist man in Legends nie gefeit, man lernt auch nie ganz aus. Das ist eine der Stärken von Legends. Egal was passiert ist, man freut sich oder rappelt sich wieder auf und gibt den nächsten Spielzug ab. Man kriegt eine Auswertung... etc.

Noch eine Anmerkung zum LPE: Mit diesem kann man per Mausclick die Befehle für seine Position erstellen und dann den abgeschlossenen Zug zum Versand per E-Mail fertigmachen. Er beinhaltet eine umfangreiche Karte der Spielwelt wie auch eine Sammlung der meisten Informationen, die man im Laufe des Spiels so erhalten hat. Man kann auch Daten mit befreundeten Spielern austauschen und mit Suchfunktionen nach bestimmten Details forschen. Allerdings hat er einige kleinere bekannte Bugs, die gelegentlich etwas lästig sein können, z.B. bei der Infosammlung oder beim so genannten Tracking, dem laufenden Mitrechnen von gegebenen Befehlen bei der Zugerstellung. Dennoch ist er eine große Erleichterung gegenüber den Startzeiten von Legends mit handgeschriebenen Befehlsbögen sowie Datensammlungen mit selbstgezeichneten Karten und diversen Listen. Von vielen Spielern werden ergänzend einige zusätzlich erstellte Legends-Tools verwendet, z.B. der LegWizard als verbessertes Instrument zur Datensammlung und -auswertung.

Problem Nr. 5 Wie geht's weiter?

Mit der Zeit entwickelt sich die eigene Position. Die eigenen Charaktere werden zahlreicher (durch Anwerbung oder für die dunklen Kräfte durch Ritualisierung) und stärker, die Heimatstadt blüht und gedeiht, Kundschafter erforschen das Land, Heere ziehen in den Kampf. Oder die eigene Ruinenräumtruppe wird stärker und wagt sich an größere Aufgaben und mächtigere Monster. Magische Waffen, Rüstungen und Gegenstände werden erbeutet und eingesetzt. Immer stärkere Zaubersprüche werden erforscht und die Wege der Alten Magie beschritten.

Dies sind zwei von vielen möglichen Wegen. Legends brilliert durch eine sehr variable Spielweise. Auch wenn man mit Parteikollegen, mit denen man gemeinsam ins Spiel eingestiegen ist oder die man erst im Spiel kennen gelernt hat, auf die Spielziele hinarbeitet, gibt es viele Wege, das zu tun. Man kann mit dem entsprechenden Zeitaufwand voll auf Expansion gehen oder bewusst die Position klein aber fein halten. Die Spielweise wird innerhalb eines bestehenden, aber weit gefassten Rahmens von den eigenen Vorstellungen sowie den Geschnissen im Spiel geleitet. Man zieht im zweiwöchentlichen Rhythmus und erreicht Teilziele, erforscht die Welt, schmiedet Allianzen und bekämpft Gegner, bis die je nach Modul unterschiedlichen Spielziele von einer Partei erreicht werden. Das dauert meist ca. 60-80 Spielzüge, also rund 2-3 Jahre. Legends ist kein kleines Spiel für zwischendurch, auch wenn man es durchaus mit relativ geringem Zeitaufwand spielen kann. Man kann sich die verfügbare Zeit je nach den eigenen Gegebenheiten aber gut einteilen und notfalls einen ZAT natürlich auch mal verschieben. Wenn es einen aber gepackt hat, kann das Warten auf den neuen Spielzug zur Tortur werden.

Problem Nr. 6

In welche Spielwelt soll ich einsteigen?

Wie schon weiter oben angesprochen, wird das Legends-Regelwerk durch ein Modul ergänzt, in dem die jeweilige Spielwelt und ihre Rahmenbedingungen vorgestellt werden. Gerade in den letzten Jahren wurden im deutschsprachigen Raum mehrere sehr gute neue Module mit Unterstützung durch den SSV von Spielern geschaffen und haben die Palette an interessanten, abwechslungsreichen und gut spielbaren Modulen stark erweitert.

Meist laufen beim SSV gleichzeitig Partien aus ca. 3-5 Modulen, etwa alle 3-4 Monate startet eine neue Partie.

Die Auswahl der Partie sollte sich vorerst an den gerade angebotenen Partien des SSV orientieren. Die Abgabe von Spielzügen für nicht laufende Partien bringt in der Regel aufgrund chronischer Erfolglosigkeit bei völliger Ereignislosigkeit starke Frustelemente mit sich.

Ohne Gewähr bezüglich der Vollständigkeit, dies ist eine Liste der bisher beim SSV erschienenen, jeweils deutschsprachigen Module:

a)

- CoA - Crown of Avalon
- ROI - Realm of Immortals
- NIC - North Island Campaign
- DD - Dark Domain
- SoP - Swords of Pelarn + Submodul Spirits of Pelarn
- CoC - Crown of Chaos
- AiA - Adventures in Avalon
- TC - Twilight Crusade

b)

- OR - One Ring

c)

- MS - Mystic Sea
- FB - Final Battle
- UW - Unknown World
- WoA - Warlords of Anjora

Man kann die Module grob in die obigen Teile a) bis c) aufgliedern. Da sind unter a) die meist älteren, von den Spieleanbietern geschaffenen und teilweise von Spielern weiterbearbeiteten Module.

Dann gibt es unter b) als eigenständiges Modul OR, One Ring. Tatsächlich geht es hier um den Einen Ring und die Geschichte von Mittelerde, genehmigt von der Tolkien Gesellschaft wurden die bekannten Herr der Ringe-Figuren Tolkiens in die Legends-Welt eingebracht.

Und schließlich gibt es unter c) die hauptsächlich von einzelnen Spielern erstellten Module. Alle Modulerstellungen wurden vom SSV unterstützt, wodurch qualitativ keine Abstriche zu machen sind, eher im Gegenteil weisen diese Module teilweise noch mehr Hintergrund, Abenteuer und manche Neuerungen auf.

Es würde den Rahmen dieser kurzen (*hust* - siehe Problem Nr. 1) Rezension sprengen, alle Module hier vorzustellen, aber zumindest eine kurze Vorstellung von drei Modulen, eins aus jeder Gruppe, darf nicht fehlen:

a) ROI - Realm of Immortals (auch RdU - Reich der Unsterblichen)

Der Oberherr, einer der alten Calamars, jener Rasse die einst selbst die Götter besiegen wollte und dafür verbannt wurde, ist durch einen magischen Torweg nach Verana zurückgekehrt. Schnell hat er mit seinen überlegenen Fähigkeiten und Valkyari, dem obersten der sieben legendären Machtschwerter, wieder die Herrschaft im Südwesten Veranas an sich gerissen und baut diese immer weiter aus. Das Reich der Zwerge ist gefallen, der überlebende Zwergenprinz ist geflohen, weitere Reiche stehen unter laufenden Angriffen. Doch es regt sich immer mehr Widerstand, spät, aber vielleicht noch nicht zu spät.

So stellen sich manche Fragen, die im Laufe des Spiels je nach Geschick der Spieler und Laufe der Dinge immer wieder unterschiedlich beantwortet werden. Wirst du mit dem Oberherr ganz Verana unterjochen und in ein neues dunkles Zeitalter führen? Oder kann du mit der Elfenkönigin Illacia und ihren Verbündeten dem Vormarsch des Bösen Einhalt gebieten? Und was treiben eigentlich die Klans von Margeth, die Magische Bruderschaft, dieser mysteriöse Namenlose im zerstörten Land und der Göttervater Tahman?

b) OR - One Ring

Die Geschichte ist bekannt. Der Ringkrieg spitzt sich zu. Sauron macht sich auf, Mittelerde zu erobern. Verzweifelt versuchen die Gefährten, den Einen Ring zu zerstören, der Saurons Macht vervollständigen würde, und die dunklen Horden aus Mordor zurückzuschlagen. Doch das ist nur die Ausgangslage in diesem Modul, noch haben die Ereignisse nicht stattgefunden, die zur Befreiung oder zum Fall Mittelerdes führen werden.

Auch hier gibt es viele Fragen zu klären. Wirst du Frodo und Sam zum Schicksalsberg führen und den Einen Ring zerstören können, um den von Aragorn und Gandalf geführten Guten den Sieg zu ermöglichen? Oder wirst du es schaffen, Sauron endlich die so lange angestrebte Herrschaft über Mittelerde erringen zu lassen? Welche Seite wird in diesem Kampf siegen und welchen Anteil wirst du an dieser epischen Story haben, wie auch immer sie enden wird?

c) WoA - Warlords of Anjora

WoA ist das neueste Legends-Modul, doch es wird bereits von vielen Spielern als das beste und dichteste Legendsmodul überhaupt gefeiert. Eine große Menge an Hintergrundstories, Abenteuern und Entwicklungssträngen bietet vielfältige Möglichkeiten zum Entdecken und Beeinflussen dieser neuen Welt. Manche neue Ideen wie die sechs speziellen Ausbildungen mit ihren individuellen Fähigkeiten und Hintergründen oder die Bardenforschungswege bringen neue interessante Aspekte ins Spiel.

Sechs sehr unterschiedliche Reiche und Rassengruppen, die Elfen, die Zwerge, die Maratasen, die Orks, die Menschen und die Daks, verfolgen auf der Insel Anjora ihre eigenen, geheimen und oft widersprüchlichen Ziele. Doch sie verbindet auch der gemeinsame Kampf gegen die dunkle Geschichte dieser Insel - zumindest jene, die nicht insgeheim stattdessen daran arbeiten, genau diesen Albtraum zurückzurufen.

Wie immer stellen sich viele Fragen. Wirst du in den Kampf der beiden von Göttersprösslingen geschaffenen und fast vernichteten Rassen, der Falken und Echsen, eingreifen? Wird es dir gelingen, gemeinsam mit anderen Völkern in der Zeit höchster Not die bösen Mächte abzuwehren, das auf die Insel Anjora zurückzukehren drohen? Wirst du die beeindruckenden Kenntnisse der Spezialisten nutzen, die enorme Menge an verschollenem altem Wissen freilegen und die verborgenen Wege zur Macht beschreiten können?



Problem Nr. 7 **Was kostet der Spaß?**

Legends ist preiswert, aber nicht billig. Nach der kostenlosen Kennenlern- und Testphase werden die Kosten von der (nach oben begrenzten) Anzahl der abgegebenen Befehle bestimmt und liegen zwischen ca. 5-13 Euro pro Spielzug.

Problem Nr. 8 **Hilfe, ich bin Legendssüchtig, was nun?**

Für dieses schwerwiegende Krankheitsbild sind derzeit zwei gleichermaßen umstrittene Behandlungsmethoden bekannt:

Häufig wird die Übersättigungsmethode eingesetzt (gerüchtweise vom SSV empfohlen), bei der man so viele Legendspartien spielt, bis man bei der Erwähnung von Legends Brechreiz bekommt. Ich persönlich rate von dieser Methode jedoch ab, da sie tendenziell eher zu steigendem Spielspass bei gleichzeitigem finanziellen Ruin führt.

In besonders kritischen Fällen soll nur mehr die berüchtigte, für ihre seelische Grausamkeit gefürchtete Ganzwegschockmethode helfen. Man sucht sich einen hartgesottenen, herzlosen Typen - so einen der selbst Goldhamster mit dem Langschwert massakriert - und lässt diesen den eigenen PC und damit die Legends-Überlebensbasis zerstören. Diese Methode bietet sich nicht zuletzt für existenzialistische Masochisten an, die das Gefühl der völligen Sinn- und Trostlosigkeit des Lebens endlich mal so richtig auskosten wollen.

Ich empfehle allerdings stattdessen, mit dieser Krankheit zu leben und bei einer je nach den eigenen Anforderungen wohl dosierten Anzahl von Legendspartien einfach viel Spaß zu haben.

Rezension von „Alarion“ - Führer der SSV-Graz Ewigliste

