

h a n d o f g o d Legend

Eine Legende erwacht zum Leben



Dies ist eine Geschichte aus einer alten Zeit in einem noch älteren Land. Einer Zeit, in der sich Elfen mit Zwergen verbünden, um gegen kriegerische Orks zu kämpfen. Ein weiteres, unscheinbares Völkchen lässt sich in diesem Land nieder, um unbeirrt und teilnahmslos sein kurzes Leben zu leben. Die Menschen. Bei diesem Land mit seinen tiefen Höhlen, majestätischen Gebirgen und verzauberten Wäldern handelt es sich... nein,

nicht um Mitteleuropa, sondern um Aris. Genauso wie J.R.R. Tolkiens Reich, weiß auch Aris von einer großen, mystischen Vergangenheit zu künden, birgt seine Geheimnisse und Schattenseiten. *Legend – Hand Of God* ist heute eines der beliebtesten Action-Rollenspiele und erzählt von dem jungen Paladin Targon, der sich in ungeahnte Gefahren begibt, um gegen das aufziehende Unheil zu fechten und somit seinem Ruf als Held gerecht zu werden.

Nachdem jetzt auch die Entstehungsgeschichte von Aris und die Beginne des langsamen Unterganges als Roman (von Nikolas Wolff) vorliegen, fehlt eigentlich bloß noch eines, um das Abenteuer abzurunden: ein Hörspiel! Mit explosiven Soundeffekten, klirrenden Gefechten und unverwechselbaren Charakteren. Das Label Weirdoz* hat es wahr gemacht und eine der aufwändigsten Hörspielproduktionen realisiert. Nun ist es nicht das erste Mal, dass „Rollenspiele“ vertont werden, doch was ist an *Legend – Hand Of God* anders? Ganz einfach, die Welt von Aris basiert nicht auf Pen&Paper-Entwürfen, sondern ist ein reines Computergame, eine ausgeklügelte Story von einem jungen Entwicklerteam. Wie kommt man auf die Idee, ein solches Projekt zu starten? Patricia Nigiani, die bei diesem Werk Regie führt, hat eine simple Erklärung: „*Legend – Hand Of God* bot mit seinem klassischen Fantasy-Stoff eine perfekte Vorlage für ein bombastisches Hörspiel. Zudem ist *Legend* ein Titel von dtp, einer Firma mit dem notwendigen Gespür für solch ein progressives Unterfangen. Damit waren sie die optimalen Kooperationspartner.“

Nicht nur die Zusammenarbeit mit dtp entertainment scheint ein Glücksschiff gewesen zu sein. Auch die orchestrale Begleitmusik und die Auswahl der Sprecher (unter anderem mit den Synchronstimmen von Dennis Hopper, Orlando Bloom, Johnny Depp und Ewan McGregor) tragen viel dazu bei, dass *Legend* ein ohrenbetäubendes Spektakel geworden ist. Ebenfalls wurde großer Wert darauf gelegt, den Originalstimmen und Hintergrundkulissen so treu wie möglich zu bleiben.



Einer der Sprecher ist Martin Sabel. Er lieh dem Hexenmeister Kaskaras schon im Game seine Stimme und sorgt mit seinem Sarkasmus für turbulente Dialoge. Es mutet etwas ungewöhnlich an, dass ausgerechnet dieser beißende Spott durch das Geschehen leitet und den Helden gewaltig auf die Schippe nimmt. Patricia und ihre Kollegen sehen die Sache ganz locker: „Da die Figur des Kaskaras uns als besonders interessant erschien und Martin diesen Sarkasmus bis zur Perfektion beherrscht, war die Idee, die Geschichte aus seiner Sicht der Dinge zu erzählen, relativ schnell geboren. Zudem fanden wir es alle spannend, die Schwarzweißperspektive des Genres ein wenig aufzubrechen.“ Das ist ihnen gelungen, und genauso erheiternd ist die Art und Weise, wie Kaskaras seinen strahlenden Widersacher vom hohen Ross herunterholt und es dabei schafft, eine Menge Sympathiepunkte zu gewinnen.

Es gibt viele Menschen, die sich ins Reich der Fantasy flüchten, davon träumen, zaubern zu können wie Gandalf, stark zu sein wie ein Riese oder elfengleich dahinzuschweben. Doch ist es wirklich so verführerisch? Martin Sabel hat seine eigene Vorstellung: „Ich habe mich seit meinem 14. Lebensjahr sehr intensiv mit Fantasy-Rollenspielen befasst. Ich denke, einem realen Besichtigungstrip in eine jener Welten würde ich mit Sicherheit sofort zustimmen. Aber leben möchte ich dann doch lieber hier bei uns auf der Erde. Ich denke, hier lebt man auf Dauer etwas gesünder.“ Aber träumen darf man ja immer!

www.legend-game.de

Bettina Pudmensity

