

## Spellforce 3: Soul Harvest

# FROZEN THRONEFOLGER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **28.5.2019** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **25 Euro (15 Euro für Besitzer des Hauptspiels)** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**



Auch die titanischen Einheiten sind wieder dabei: Bei den Dunkelelfen kommt diese monströse Mischung aus Spinne, Krabbe und Zecke zum Einsatz, die Horden »kleiner« Spinnen ausspuckt. Ein Fest für Arachnophobiker!



**GameStar**  
für Umfang

**Die größte Erweiterung seit Warcraft 3: Frozen Throne! Mit ihrem Standalone-Addon Soul Harvest bringen Grimlore Games nicht nur zwei völlig unterschiedliche Völker ins Spiel, sondern auch eine starke, lange Kampagne. Und diesmal ohne Bug-Katastrophe.** Von Martin Deppe



Hier dengenln Meteoriten in eine Feindgruppe, zum Glück hat das Spiel kein Friendly Fire.

Als Ende 2017 die Rollenspiel-Echtzeitstrategie-Hoffnung Spellforce 3 von Grimlore Games erscheint, ist sie von heftigen Bugs geplagt. Vor allem Story-Blocker torpedieren die Kampagne. Erst mit zahllosen Patches wird das Epos vernünftig spielbar, bei unserem Nachtest im Mai 2018 konnten wir aber weitgehend Entwarnung geben.

Mit diesen Erinnerungen im Hinterkopf werfen wir uns also in die Testversion der umfangreichen Erweiterung Spellforce 3: Soul Harvest. Anfangs mit einem blöden Gefühl, weil wir automatisch jederzeit mit ähnlichen Fehlern rechnen. Wie bei einem Auto, das nach einem heftigen Motorschaden aus der Werkstatt kommt, sodass wir erst mal übervorsichtig Probe fahren. Doch nach den ersten Kampagnen-Kilometern geben wir



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge

Ich gehöre zu den Serienfans, die Spellforce 3 mit dem verbuggten Release heftig enttäuscht hat! So heftig, dass ich das Hauptprogramm seinerzeit nach rund zehn Spielstunden beiseitegelegt und seitdem nicht wieder angefasst habe. Bis jetzt, denn Soul Harvest ist genau das Addon geworden, das Spellforce 3 gebraucht hat, um Menschen wie mich zurückzugewinnen. Als Besitzer des Hauptprogramms bekomme ich für schlanke 15 Euro ein unfassbar umfangreiches Erweiterungspaket, das mich eben nicht nur mit einer Fülle an neuen und vor allem liebevoll designten Inhalten versorgt, sondern vor allem auch Lust weckt, die Enttäuschung von damals ad acta zu legen und Spellforce 3 als Ganzem eine neue Chance zu geben. Nein, Soul Harvest entschuldigt nicht, was seinerzeit beim Hauptprogramm passiert ist. Aber es ist eine mehr als gelungene Rehabilitation!

richtig Gas – denn Soul Harvest macht keine Mucken, sondern fährt sich klasse!

### Zwei Völker, viele Rassisten

Das allein lauffähige Addon spielt wieder im Fantasyreich Eo, rund zwei Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels. Ihr übernehmt die Rolle eines in Ungnade gefallenen Offiziers, der seine komplette Einheit verloren hat, als er ein Grenzdorf schützen sollte. Doch er kann sich an nichts erinnern – war es wirklich seine Schuld? Umso überraschter ist euer Alter Ego, als die Königin zur Privataudienz bittet: Ihr sollt neuer General der Wolfsgarde werden, der diskreten Task Force aus Menschen, Orks und Elfen.

Denn der Reinheitskrieg ist zwar offiziell beendet, doch im Untergrund rumort es erneut. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Zwergenführer Arakys will sein Volk wieder zu alter Stärke zurückführen. In der unterirdischen Zwergenfestung von Windholme wettet er gegen die verweichlichten »Kieselfresser«, die an der Oberfläche leben und sich mit Menschen, ja sogar Elfen einlassen! Gleichzeitig dräut weiteres Unheil: Religiös-fanatische Dunkeelfen überfallen friedliche Siedlungen, ihre Bewohner bleiben als seelenlose Hüllen zurück.

Das Addon nimmt zwar gelegentlich Bezug auf die Ereignisse im Hauptspiel Spellforce 3, etwa die Blutbrand-Seuche, die damals weite Teile der Bevölkerung dahingerafft hat. Aber auch ohne Story-Vorkenntnisse kommt ihr mit Soul Harvest gut klar. Für eine Erweiterung nicht selbstverständlich: Wie im Hauptprogramm sind die Sprecher hervorragend besetzt und die Dialoge kommen auf den Punkt. Wenn ihr mehr Hintergründe über Charaktere und Geschehnisse



Alle Völker (auch die bisherigen drei) haben jetzt Lufteinheiten. In dieser Mission bekämpfen wir mit Greifen und Plagekäfern Pilze, die einen giftigen Nebel ausstoßen. Für Bodentruppen tödlich!



Hassprediger Arakys will die Zwerge wieder stark machen – und ihre Frauen zu Gebärmachines degradieren. Hat sich da etwa eine politische Botschaft ins Spiel verlaufen?



Das Skill-Rad ist geblieben, die neue Skill-Leiste lässt sich auch auf einen zweiten Satz umschalten – trotzdem sind es immer noch zu wenig Slots für die vielen Fertigkeiten eures Heldenquartetts.

### Und die Bugs?

Die gute Nachricht: Soul Harvest ist kein Bug-Desaster wie das Hauptspiel vor anderthalb Jahren, wir haben keine Kampagnen-Blocker mehr erlebt. Nur eine Nebenmission wurde erst als erfüllt gewertet, als wir den Spielstand neu geladen haben, ansonsten hatten wir auch bei Nebenaufgaben keine Probleme. Ärgerlich sind wieder die häufigen Tippfehler und englischen Textreste in der deutschen Version – aber die dürften leicht zu beheben sein.

## Was ist noch neu?

Wichtig: Das Addon ändert nichts an der Kampagne von Spellforce 3. Die folgenden Neuerungen beziehen sich also nur auf Soul Harvest und den Multiplayer-Teil (siehe Kasten). Für das Addon selbst wurde die KI verbessert – das haben wir unter anderem daran gemerkt, dass sich KI-Angreifer auch mal zurückziehen, wenn sie zu hohe Verluste erleiden. Allerdings kam es immer wieder mal vor, dass eine einzelne Einheit quer durch unsere Basen gestürmt ist, und zwar immer auf demselben Weg mit demselben tödlichen Ausgang. Das ist aber eher lustig als nervig, unterm Strich spielt der KI-Gegner echt ordentlich.

Zwei Dinge wurden vereinfacht: Sektoren haben jetzt einen globalen Ressourcen-Pool, in den alle Rohstoffe in Echtzeit fließen; den Transportkarrenkutschern wurde gekündigt. Ihr müsst auch keine Arbeiter mehr zu den Göttersteinen schicken, um die Wiederbelebungs Ladungen für eure Helden aufzufrischen, denn die füllen sich jetzt langsam automatisch. Auren müsst ihr jetzt aktivieren, und beim Blocken reduzieren eure Helden den eingehenden Schaden nicht mehr ganz, sondern lediglich prozentual. Es gibt insgesamt weniger Resistenzen, aber mehr Gegnerkategorien, gegen die ihr spezielle Waffenboni einsetzen könnt – etwa gegen Untote oder Feuereinheiten. Fair: Wer Spellforce 3 hat, bekommt Soul Harvest für rund 15 statt für 25 Euro. Und das ist bei diesem dicken Addon-Brocken ein starkes Preis-Leistungs-Verhältnis!

se erfahren wollt, gibt es fast immer zusätzliche Multiple-Choice-Fragen dazu. Ebenfalls schön: Gelegentlich reden eure Begleiter miteinander, vor allem bei längeren Märschen sorgt das für Abwechslung.



Die Dunkelelfen-Einheit »Nors Bote« kann Gefallene vorübergehend wiederbeleben.

### Begleiter-Basteln

Ihr bekommt es also mit Zwergen und Dunkelelfen zu tun, spielt beide Fraktionen aber auch selbst: Bei den Zwergen tretet ihr beispielsweise gegen den Hassprediger Arakys an und unterstützt den Widerstand gegen seine Allmachtsphantasien. Auf Seite der Dunkelelfen jagt ihr eine geheimnisvolle maskierte Frau, die im Auftrag des »Gott des Lichts« die namensgebende Seelen-Ernte einfährt. Wie im Hauptprogramm könnt ihr bei Rollenspielabschnitten und auf den Strategiekarten bis zu vier Helden mitnehmen. Euer frisch selbstgebauter Charakter ist dabei immer gesetzt (Ihr könnt keine Figur aus dem Hauptspiel importieren), dazu kommt je nach Auftrag eine weitere feste Figur, bei einem Dunkelelfen-Einsatz zum Beispiel der düstere Dämonologe Raith, bei den Zwergen die resolute Nahkämpferin Rerah.

Die übrigen Slots füllt ihr mit Charakteren, die ihr im Spielverlauf kennenlernt (anfangs

etwa die elfische Lichtmagierin Yria, die Veteranen bereits aus dem Hauptspiel kennen). Alternativ baut ihr euch im Hauptmenü Söldner zusammen, die ihr dann in der Kampagne anwerben könnt. Falls ihr dazu keine Lust habt, findet ihr im Spiel trotzdem Söldner, die dann allerdings keinen Namen tragen und mit vorgegebenen Startwerten loslegen.

### Zweiklassengesellschaft

Zwei Skill-Bäume sind neu dabei: Druidentum und Dämonologie. Außerdem könnt ihr jetzt zwei Skillungen kombinieren. So greift ihr nicht nur auf deren jeweilige Fähigkeiten zu, sondern auch auf einen besonders deftigen Synergieeffekt. Wir haben zum Beispiel mit einem Elementarmagier-Druiden gespielt, der als Kombofähigkeit heftige Meteoritenschauer auslösen kann.

Anderes Beispiel: Unser Dunkelelfen-Begleiter Raith beherrscht neben seinem



Hier greifen wir mit einer Armee aus Axtschwingern, Armbrustschützen und Feuergolems an, die alle über einen Defensiv-Skill verfügen.



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de



Was für ein Addon! Anders als bei typischen Sparflamme-DLCs bekomme ich hier eine Erweiterung alter Schule, mit richtig viel Inhalt zum fairen Preis. Zwerge und Dunkelelfen spielen sich völlig unterschiedlich, fühlen sich anders an. Auch die kleineren Truppentypen haben Spezialfähigkeiten drauf und ähneln sich nicht mehr so stark – sowas mag ich. Allerdings hätte ich mir bei der Skill-Steuerung der Helden eine bessere Lösung gewünscht: Die Skill-Leiste erlaubt mir zwar Zugriff auf zwölf Skills (sogar auf 24, wenn ich sie umschalte), aber das sind pro Held am Ende des Tages immer noch nur drei (beziehungsweise sechs) – und das Umschalten ist echt umständlich. Dafür ist das Helden- und Söldnerverbessern ansonsten wieder echt motivierend, zumal ich mit den neuen Skill-Bäumen jetzt mehr Möglichkeiten habe. Die lange, schön abwechslungsreiche Kampagne kombiniert Party-Abschnitte und Echtzeitschlachten zu einem runden Gesamtbild, angetrieben durch eine erneut richtig spannende Story – die durchaus Bezüge zu unserer eigenen Welt herstellt. Zum Schluss noch ein dickes Extralob an die Sprecher: Ihr habt einen verflix't guten Job gemacht!

Hauptfach Dämonologie auch Nekromantie, sein Kombiskill ruft einen Leichengolem herbei, der kurzzeitig an unserer Seite mitkämpft. Diese Synergieeffekte bekommt ihr aber erst nach ein paar Levels, sie lassen sich dann sogar noch verbessern. Im Multiplayer sind sie jedoch nicht dabei – da wären sie wohl zu stark. Ein sehr schönes Beispiel für die Verbindung aus Rollen- und Strategiespiel ist übrigens der Druiden-Skill »Atem der Natur«: Damit können wir nämlich kleine Waldgebiete auf der Map wiederaufforsten, um den Holznachschub zu sichern.



Die Dunkelelfen nutzen die bläulichen Seelen der Gefallenen als Eilte-Rohstoff.

Das Skill-System ist zwar gut und gibt uns viele taktische Möglichkeiten, doch ein großer Kritikpunkt am Hauptspiel war das Interface für die vier Helden. Denn jeder Charakter konnte nur bis zu magere drei Skills in Slots legen, um im Ernstfall schnell darauf zuzugreifen. Weitere Fähigkeiten musste man umständlich aus dem Skill-Baum pflücken oder über Umschalt-Slots auslösen. Das ist jetzt etwas besser gelöst, aber immer noch nicht richtig gut: Denn es gibt nun eine Skill-Leiste für alle Helden, die zwölf belegbare Slots hat.

Die Leiste wird im Interface entweder oben oder unten (lässt sich Optionsmenü einstellen) eingeblendet. Per Zirkumflex-Taste könnt ihr auf eine weitere Sekundärleiste mit ebenfalls zwölf Slots umschalten (oder Shift gedrückt halten, um die Zweitleiste so lange einzublenden). Das ist zwar besser als im Hauptspiel, aber es bleiben eben immer noch viele Skills übrig, die ihr nicht in der Leiste unterbringt. Das bewährte Skill-Rad ist wieder mit dabei, per Alt-Taste könnt ihr das Geschehen verlangsamen oder optional ganz anhalten, um stressfrei Skills herauszupicken – aber eben nur diejenigen, die ihr in die Slot-Leiste gestopft habt.

### Klein, aber holla

Eine andere Schwäche des Hauptspiels beseitigt Soul Harvest allerdings prima: Im Gegensatz zu den bisherigen drei Völkern Menschen, Elfen und Orks mit ihren funktional arg ähnlichen Einheiten spielen sich die Newcomer Zwerge und Dunkelelfen sehr unterschiedlich. Die Zwerge sind robuster und defensiver, das geht schon bei den einfachen Truppen los: Armbrustschützen und Axtschwinger zum Beispiel bekommen nach einem Upgrade (ja, auch einfache Einheiten haben jetzt eine Sonderfähigkeit) einen Defensiv-Skill, mit dem sie zwar unbeweglich werden, aber mehr Schaden aushalten beziehungsweise anrichten.

Die Schützen schleudern außerdem zusätzlich Gegner weg. Auch die zwergische Elite-Einheit Feuergolem wird per Upgrade sozusagen zum stationären Geschütz. Selbst beim Vorrücken gegen feindliche Sektoren sind wir immer wieder in die Verteidigungshaltung gegangen, um die Gegenangriffe möglichst unbeschadet zu überstehen. Natürlich gibt's auch offensivere Einheiten, etwa den Flammenwerfer-Pyromanten oder die Nahkampfberserker.

Zwerge dürfen in eigenen Sektoren außerdem Tunnelzugänge bauen, die genau wie die vorgegeben platzierten Göttersteine funktionieren: Wir können Helden und Truppen in Echtzeit zwischen zwei Tunnelgebäuden verschieben. Dadurch spielen sich die defensiven Kerle dann doch etwas beweglicher, übermächtig ist der Tunnelbau aber nicht. Als Ressource für ihre Elitetruppen verwenden die Zwerge übrigens Mondstein, ganz klassisch abgebaut in Mondsilberminen und in entsprechenden Schmelzen verarbeitet, also wie das Eisen auch.

### Seelen-Recycling

Ganz anders die Dunkelelfen: Die gewinnen ihre Elite-Ressource »Echo« aus den Seelen gefallener Einheiten. Dazu baut ihr einen Seelenturm, der nach Fertigstellung einen schwebenden Sensenmann namens Schnitter bekommt. Den schickt ihr zu Schlachtfeldern, wo gefallene Einheiten leuchtende



Helden haben jetzt zwei Skill-Bäume. Der ausbaubare Meteoritenschauer ist hier der Synergie-Skill.





Soul Harvest punktet mit starken Effekten. In dieser Skirmish-Schlacht gegen die KI setzt ein neutraler Infernogolem die Palmenidylle in Brand.

den, schwebenden Quallenviechern und der illuminierten Flora an die Zangarmarschen aus World of Warcraft: Burning Crusade erinnert. Klasse: Viele Maps haben wieder realistische Höhenstufen, Brücken, Klippen und so weiter, die sich abemals taktisch clever von euch nutzen lassen.

Die Strategie-Karten sind wie bisher in Sektoren aufgeteilt, die ihr erobern und ausbauen könnt. Der spannende Kampf um jedes Gebiet ist wieder kriegsentscheidend, da nicht jedes Gebiet alle Ressourcen birgt – die Zwerge brauchen für ihre stärkeren Truppen also unbedingt einen Sektor mit Mondsteinvorkommen. Bei Händlern, als Questbelohnung und gelegentlich als Beute findet ihr Blaupausen, die bei Strategieeinsätzen die Bau- und Einheitenkosten senken. Gebäude-Upgrades und somit neue Truppentypen schaltet ihr jedoch ganz klassisch durch euren Kampagnenfortschritt frei. Das motiviert zusätzlich zur starken Story.

### Wo sind die Schweine?

Im Multiplayer-Bereich gibt's jetzt drei neue Maps, also insgesamt zehn, und der coole Koop-Modus für die Kampagne lässt sich nun zu dritt spielen. Wie gehabt übernimmt der »Gastgeber« dann die Rolle der Hauptfigur, er legt auch fest, was seine Kumpels alles anstellen dürfen – Truppen ausheben, Truppen steuern, Wirtschaft, Heldensteuerung. Das spielt sich beides sehr fluffig, und die witzigen Einheitenkommentare tragen viel zur dichten Fantasy-Atmosphäre bei. Da kommt unser gefallener Zwergenheld rund-erneuert aus dem Götterstein und ruft empört »Wo sind sie? Wo sind die Schweine, die mich umgebracht haben!?!«

Der bisherige Leveleditor aus Spellforce 3 ist bei Soul Harvest auch mit dabei, soll aber später noch besser ans neue Addon angepasst werden. Damit lässt sich das Addon ebenfalls modden, allerdings ist der Editor sehr komplex und kompliziert, darum gibt's

auch vergleichsweise wenige Mods bisher. Das kann sich aber bald ändern, wenn mehr Menschen Soul Harvest spielen. ★

## SPELLFORCE 3 SOUL HARVEST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / AMD FX-6350	Core i7 4790 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- ☑ detaillierter, realistischer Stil
- ☑ schöne, abwechslungsreiche Schauplätze
- ☑ glaubwürdige Höhenverhältnisse
- ☑ saugute Sprecher
- ☑ gelegentlich unübersichtlich

### SPIELDESIGN

- ☑ gute Kombination aus RPG und RTS
- ☑ vielfältiges Missionsdesign
- ☑ Ausbau motiviert
- ☑ Truppen haben mehr Fähigkeiten
- ☑ immer noch umständliche Skill-Steuerung

### BALANCE

- ☑ interessante Skill-Kombos
- ☑ vier Schwierigkeitsgrade
- ☑ neue Völker spielen sich unterschiedlich
- ☑ vor allem anfangs viel nutzlose Beute
- ☑ teils stark schwankender Schwierigkeitsgrad

### ATMOSPHERE / STORY

- ☑ neue Kampagne mit spannender Story
- ☑ überraschende Wendungen
- ☑ gute Dialoge
- ☑ interessante Charaktere
- ☑ Entscheidungen wirken sich kaum aus

### UMFANG

- ☑ 15 bis 20 Stunden lange Kampagne
- ☑ liebevoll designte Nebenquests
- ☑ Kampagnen-Koop für drei Spieler
- ☑ drei neue, große Multiplayer-Maps
- ☑ zwei neue Völker, zwei neue Talentbäume

### FAZIT

Starkes, umfangreiches Stalonde-Addon alter Schule mit langer Kampagne, zwei coolen Völkern – und ohne Bug-Katastrophen.



Die Zwergballons haben einen Bordschützen sowie abwärts gerichtete Flammenwerfer.