

## Spellforce: Conquest of Eo

## ES WIRD SECHSECKIG

Genre: Rundenstrategie Publisher: THQ Nordic Entwickler: Owned by Gravity Termin: –

Bekannte Welt, neues Genre: Der Rundenstrategie-Ableger Spellforce: Conquest of Eo könnte verflixt gut werden – wir haben exklusive Infos aus erster Hand. Von Martin Deppe

Die langlebige Spellforce-Reihe, bisher ein Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel, bekommt einen neuen Ableger. Spellforce: Conquest of Eo mischt Rundenstrategie mit ... Rollenspiel. Der Spellforce-Veteran und Studiochef Jan Wagner vom Entwicklerteam Owned by Gravity hat uns exklusiv eine Alpha-Version präsentiert und viel über das kommende Spiel verraten, aus den geplanten 30 Minuten wurden ruckzuck eineinviertel Stunden voller Fachsimpelei. Denn hier kommt etwas Cooles auf uns zu!

**Das Szenario: Bekannt, aber anders**

Conquest of Eo spielt, große Überraschung, in der Spellforce-Welt Eo. Die Weltkarte mit ihren Regionen und Siedlungen ist also grundsätzlich fest vorgegeben. Die Stadt Lyraïne liegt zum Beispiel im südwestlichen Teil der Region Lichtwasser, wo sie hingehört. Alles andere aber ist dagegen prozedural generiert: Rohstoffquellen, Ressourcensapfel, viele Quests, herumstreunende Gegner – was in einer zünftigen Fantasy-Welt halt so herumsteht und -rennt.

Ihr selbst macht bei dem Gerenne aber erstmal nicht mit, denn ihr spielt als Alter Ego einen Magier in seinem Zauberturm, der gegen die mächtigen Zirkelmagier antritt. Anfangs legt ihr fest, ob ihr als Nekromant, Runenmagier oder Alchemist loslegen wollt, und spezialisiert euch weiter, indem ihr Zau-

ber aus sechs oder sieben verschiedenen Schulen lernt – etwa Erdmagie oder Naturzauber. Im Spielverlauf baut ihr euren Zauberturm mit eingesackten Ressourcen weiter aus und füllt euer Zauberbuch mit immer mächtigeren Sprüchen. Die Drecksarbeit, also umherziehen, erkunden und kämpfen, erledigt ihr mit klassischen Armeen aus zwei bis sechs Slots mit Helden und regulären Truppen. Aber auch eure Zaubererkonkurrenz schläft nicht und schickt eigene Trupps umher. Zu den Helden und Einheiten kommen wir später noch im Detail.

**Das Spielprinzip: Conquest ohne Erobern**

Wer auch immer sich den Untertitel Conquest of Eo ausgedacht hat, liegt eigentlich daneben. Denn hier geht's streng genommen nicht ums Erobern, sondern ums Beeinflussen, Zaubern, Taktieren. Ihr erobert Städte nicht militärisch, sondern erfüllt zum Beispiel ihre Aufträge oder wendet in bester Obi-Wan-Manier Mentalmagie an, um sie unfreiwillig zu beeinflussen. Ein Spruch à la »Das sind nicht die Druiden, die ihr sucht« bringt eine Stadt dazu, euch bessere Trup-



Abwehrkampf: Hier beharken Ranger einen Zweiertrupp Kriegshammerträger. Es soll auch große Schlachten gegen Festungen geben.



Magic Missiles gegen Riesenechse: Ihr kämpft auch im Inneren von Gebäuden.

## DIE WELTKARTE (NAH RANGEZOOM)



**1** Einer unserer Helden, in der Regel haben wir bis zu vier gleichzeitig im Einsatz. **2** Wir erobern keine Städte, sondern erledigen zum Beispiel Aufgaben für sie, damit sie sich weiterentwickeln und bessere Einheiten feilbietet. **3** Hier sollen wir für die Stadt einen Trolltrupp erledigen. **4** Flieger wie diese Greife könnt ihr ebenfalls in eure Armeen aufnehmen, jede Armee hat bis zu sechs Slots, die ihr beliebig füllen dürft. **5** Euer Magierturm, hier noch wenig ausgebaut, dient als Basis, zum Beispiel zum Erforschen neuer Zaubersprüche. Eventuell könnt ihr den Turm später auch mal magisch versetzen. **6** Rohstoffquellen im Einflussgebiet von Außenposten oder eurem Zauberturm liefern Ressourcen ab, können aber erschöpfen. **7** Rohstoffe liegen auch mal lose rum oder wollen abgebaut werden. **8** Solche Ruinen bergen gerne neue Quests, die im Spiel Abenteuer heißen, geplant sind 400 bis 500 davon. **9** Hier geht's langsam Richtung Gebirge – gut, wenn ihr Zwerge dabei habt. Wenn ihr die Skelettkrieger angreift, schaltet das Spiel auf ein hügeliges Schlachtfeld um, dann genießen erhöht stehende Schützen einen Fernkampfbonus.

pen zu verschaffen, die ihr sonst nicht bekommen würdet. Danach ist die Siedlung zwar sauer auf euch, aber hey, der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel! Wenn ihr eine Stadt unterstützt, wächst sie und errichtet selbständig höherstufige Gebäude, etwa Kasernen mit besseren Truppen, die ihr anschließend rekrutieren könnt.

Rund 20 bis 30 Stunden soll eine Partie dauern, denn die Spielwelt von Eo ist schön groß. Am Ende löst ihr per Zauber einen Showdown aus und tretet dann gegen eine riesige, noch geheime Kreatur sowie eure überlebenden Konkurrenzgegner an. »Das

ist eher wie der Raumschiffsieg in Civilization, nicht wie der militärische Sieg«, sagt Jan Wagner. »Wir wollen vermeiden, dass du eigentlich schon uneinholbar vorne liegst, aber noch stundenlang bis zum offiziellen Sieg weiterspielen musst. Das Finale soll bei uns wirklich der schwierigste Teil werden.« Ein Multiplayer-Modus ist derzeit nicht geplant, das Team fokussiert sich nach eigenen Angaben auf die Solokampagne.

### Die Story: Auch für Quereinsteiger

Spellforce: Conquest of Eo spielt rund 100 Jahre nach Spellforce 3, also vor den ersten

beiden Serienteilen und der apokalyptischen Konvokation. Falls euch Begriffe und Namen wie Konvokation, Lyraine und Zirkelmagier nichts sagen, macht das nix, denn das Rundenstrategiespiel fordert kein Vorwissen. Ihr seid einfach ein Magier, der von seinem Mentor zum Zauberturm gerufen wird, doch als ihr dort ankommt, ist der Turm leer, und ihr entdeckt die Welt von der Pike auf. Wer Spellforce hingegen kennt, wird öfter wissend nicken, denn ihr trefft laufend auf bekannte Orte oder legendäre Artefakte wie den Zweihandkriegshammer »Macht der Riesen«.

Die Hauptstory ist vorgegeben, genau wie die Hintergrundgeschichten eurer Helden und der Regionen im Spiel. Für Golden Fields bekämpft ihr zum Beispiel eine Käferplage und rettet die Ernte. Eine andere Stadt hat Probleme mit der Thronfolge, die ihr lösen sollt. Eure Paladin-Heldin Lytra Storme sucht eine legendäre, aber leider zerlegte Waffe, Sprengmeister Grimm fahndet nach dem idealen Bombenrezept. Dazu kommen zufällig verteilte Aufgaben, insgesamt soll es rund 400 bis 500 Abenteuer im neuen Spellforce geben.

### Die Weltkarte: Indirekt gruselig

Die Spielwelt Eo ist nicht nur groß und schick, sondern auch strategisch fordernd. Weil Rohstoffvorkommen mit der Zeit er-



Gegen dicke Viecher wie Trolle helfen vor allem Spezialfähigkeiten wie ein Schwarm Fackeln.

Gebliitzdingst: Unsere Paladin-Heldin Lytra Storme sammelt einen Lichtzauber auf feindliche leichte Reiterei, während sich unsere Schwertkämpfer rechts den Armbrustschützen widmen.



Die mittlere Zoomstufe. Wenn ihr unten die Untoten angreift, kämpft ihr auf einem Brückenschlachtfeld – davon gibt's derzeit drei verschiedene.



Und hier die niedrigste Zoomstufe. Wenn ihr noch weiter rausgeht, schaltet das Spiel fluffig auf eine strategische Weltkarte mit Symbolen um.

schöpfen, seid ihr permanent auf der Jagd nach neuen Quellen. Bergwerke und andere Produktionsstätten, die im Einflussbereich eures Turms liegen, liefern ihre Ausbeute regelmäßig ab. Für weiter entfernte Gebiete lasst ihre eure Helden Außenposten errichten. Manche Ressourcen gibt's außerdem nur in bestimmten Regionen: Um etwa Himmelseisen im Gebirge abzubauen, braucht ihr einen Zwerg im Truppenstapel.

Eo spielt auch geschickt mit Farben und Stimmungen: In den Startgebieten dominieren noch satte Farben wie grüne Wälder und goldgelbe Felder. Doch je weiter ihr vorstößt, desto diffuser wird oft das Licht, zum Beispiel in sumpfigen Gebieten mit deftigen Monstern. Diese indirekte Gruseligkeit erzeugt schon ohne Musik viel Atmosphäre. Im krassen Gegensatz zu solch unheimlichen Gefilden deckt Jan Wagner eine riesige Stadt auf, die sich über mehrere Dutzend Hexfelder erstreckt: Siebenburg füllt ein Hufeisen aus schroffen Bergen und ist voller Mauern und Türmen sowie Gebäuden, die zum Beispiel als Quest-Hubs fungieren.

**Die Helden: Du bist rrrraus!**

Zwölf Heldinnen und Helden fährt das Spiel auf, ihr könnt aber nur drei bis vier davon

aktiv anheuern. Die mächtigeren treten erst später an euch heran, ihr habt also oft die Qual der Wahl: Soll ich meinen hochgepäppelten Anfangshelden echt aus der Truppe kegeln, weil da so eine Powerfrau auftaucht? Passt sie überhaupt ins Team oder vergrault sie einen anderen Recken? Gefeuerte Helden könnt ihr aber später wieder reumütig aufnehmen, sie sind nie ganz weg.

Wie bei Heroes of Might & Magic 3 spendiert ihr euren Helden bei jedem Level-up einen von zwei angebotenen Skills. Bei jedem fünften Stufenhüpfer spezialisiert ihr eure Helden weiter, dann wählt ihr für eure Paladin-Dame Lytra Storme etwa zwischen einem starken Heilzauber oder blendendem Lichtmagieschaden. Bombenwerfer Grimm hingegen freut sich über mehr Flächenschaden oder ein ätzendes Wurfgeschoss, das Rüstungen zersetzt. Ihr könnt zwar mehrere Helden in eine Armee packen, das ist aber nicht immer sinnvoll. Denn zum einen sind die Slots begrenzt, anfangs habt ihr schlappe zwei und müsst weitere erst freischalten, und bei sechs Slots ist Schluss. Zum anderen bringen Helden auch Boni für passende Truppentypen (ein Ranger stärkt zum Beispiel Bogenschützen), dann solltet ihr lieber diesen Vorteil mitnehmen.

**Helden und Truppen: Weniger ist wichtiger**

Bei den Truppen setzen Jan Wagner und sein Team auf Qualität statt Quantität: »Ihr sammelt keine 2.537 Greife, sondern kämpft mit weniger Einheiten, die euch dafür umso wichtiger sind.« Je nachdem, wie ihr euren Magier spielt, stärkt ihr auch eure Truppen. Als Alchemist hantiert ihr zum Beispiel viel mit Heiltränken, um Verluste zu minimieren. Runenmagier stärken ihre regulären Truppen mit den magischen Steinen, und als Nekromant setzt ihr natürlich auf Untote – da sind Verluste lebender Einheiten sogar willkommen, weil sie eure Untotenarmee vergrößern. Mit dem »Kannibalisieren«-Spruch auf eine Stadt erzeugt ihr zum Beispiel einen Ghul, macht euch bei der Bevölkerung aber nicht gerade Freunde. Und im Kampf erzeugen Truppen mit dem »Seelenfänger«-Skill Seelen, die als Nekromanten-Ressource dienen.

Die normalen Einheiten jenseits der Helden bekommen nicht nur die klassischen Stein-Schere-Papier-Boni verpasst, sondern lernen auch Quereffekte mit universellen Vorteilen. Reiterei profitiert zum Beispiel von einem Wald-Skill, der sie in diesem eigentlich verhassten Gelände stärkt. Der passive »Verzichtbar«-Skill verhindert Mo-

Die Metropole Siebenburg ergießt sich zwischen und über einen hufeisenförmigen Gebirgskranz. Hier gibt's mehrere Orte, die ihr besuchen könnt.



ralabzüge, wenn eine benachbarte Einheit ins Gras beißt.

### Die Kämpfe: Abwechslungsreiche Schlachtfelder

Die Gefechte gegen die Armeen eurer Zirkelmagierkonkurrenten oder gegen neutrale Gegnerhorden trägt ihr ganz klassisch auf separaten Schlachtfeldern aus. Rund 35 handgefertigte gibt's derzeit, und je nach Terrain auf der Weltkarte bekommt ihr das passende Schlachtfeld. Wenn ihr auf der Weltkarte zum Beispiel Gegner auf einem Flussübergang angreift, stehen sich eure Armeen anschließend an einer Brücke gegenüber. Diese Brückenschlachtfelder haben drei Varianten, Jan zeigt uns eine Holzbrücke zwischen zwei schmalen Furten, die sich für Flankenangriffe nutzen lassen.

Kämpfe gegen Befestigungsanlagen wird es ebenfalls geben, etwa gegen Außenposten eurer KI-Gegner. Eines der gezeigten Schlachtfelder besteht zum Beispiel aus einem Palisadenkreis mit einigen Durchpreschbreschen. Weil ihr wie gesagt mit we-

nigen, aber spezialisierten Truppen antretet, sollen ihre besonderen Skills wie Fackelwürfe, magische Geschosse oder Feuerbälle oft kampfentscheidend werden.

### Die Strategie: Rein, randalieren, plündern, weiter

Weil ihr Städte nicht erobert und einnehmt, baut ihr kein großes zusammenhängendes Staatsgebiet wie etwa in Civilization auf. Sondern mehrere kleine Gebiete, die rund um die Außenposten eurer Helden langsam wachsen. Aber auch diese Einflusszonen sind nicht groß, selbst euer Zauberturm hat nur eine gute Handvoll Hexfelder als Macht-radius. Ob man den eigenen Zauberturm später mal magisch bewegen kann, wollte uns der Teamchef aber nicht verraten.

Weil Ressourcenvorkommen erschöpfen, ist es wichtig, mobil zu bleiben: »Conquest of Eo spielt sich wellenweise«, erklärt uns Jan Wagner, »eine Helden säubern ein Gebiet, errichten einen Außenposten, du baust die Rohstoffe ab und ziehst weiter.« In den Testpartien im Team spielen die Entwickler

meist mit sechs, sieben Armeen. Test-Nekromant Jan setzt etwas mehr Truppen ein, um mehr freie Slots für seine unfreiwillig untote Verstärkungen zu reservieren.

Einen Release-Termin konnte uns Jan Wagner zwar noch nicht nennen, wir gehen aber von Anfang 2023 aus. ★

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Rund eine Minute lang war ich etwas skeptisch: Ich kann nur einen Magier spielen, der passiv in seinem Turm hockt? Schränkt mich das nicht total ein? Aber ab Sekunde 61 der Privatpräsentation war klar, dass Conquest of Eo genug Spielweisen abdecken dürfte. Zum einen, weil ich mir meinen Chefmagier ausgefeilt zurechtschnitzen kann. Zum anderen, weil ich nach und nach weitere Helden über die Weltkarte scheuche – und die bringen die Klassenvielfalt ins Spiel. Mir gefällt bisher vor allem das große Angebot an Aufgaben: Die Karte scheint zwar weniger mit Ressourcen, Minen und Points of Interest vollgestopft zu werden als in Heroes of Might and Magic, dafür warten in den Regionen und persönlichen Heldengeschichten jede Menge To-do-Listen auf Abarbeitung.

Außerdem sieht Eo richtig schick aus und bietet Spellforce-Fans viele Aha-Momente wie die riesige Hohenmark-Hauptstadt Siebenburg (aka Sevenkeeps), die sich majestätisch über ein gutes Dutzend Hexfelder erstreckt. Wenn jetzt noch die Gefechte auf den separaten Schlachtfeldern gut werden, kann Conquest of Eo im Rundenstrategiebereich weit vorn mitmischen.



Zwölf rekrutierbare Helden sollen sich in Spellforce: Conquest of Eo tummeln. Alle bringen eine eigene Agenda mit. Alle fünf Level-ups spezialisiert ihr die Recken weiter.