

Spellforce: Conquest of Eo

BESSER ALS BEFÜRCHTET



STRATEGIE
FRÜHLING

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Owned by Gravity** Termin: **3.2.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Ein neues Spellforce, aber nicht als Echtzeitstrategie? Oh ja, und wie! Wir zeigen euch im Test, warum zu viel Skepsis beim 4X-Ableger gar nicht nötig ist. Von Reiner Hauser

Ich gebe zu, als Spieltester bin ich schon hin und wieder stolz, wenn ich einen Titel auf Anhieb richtig einschätze. Schließlich ist das ja irgendwie auch mein Job. Und häufig behalte ich Recht, zumindest in meinem Spezialgebiet, dem Strategiegenre. Manchmal aber sind Spiele am Ende dann doch schlechter als gedacht. Und noch seltener sind sie deutlich besser. So einen Fall haben wir hier bei Spellforce: Conquest of Eo, das ich vergangenen Dezember anspielen konnte. In meiner Preview war ich angetan, mehr aber auch nicht, und nutzte im Fazit Begriffe wie »eintönig«, »unspektakulär« und »umständlich«.

4X aus Wien

Aber fangen wir erstmal von vorne an. Spellforce: Conquest of Eo ist kein Echtzeitstrategiespiel mit Rollenspielelementen, wie ihr das von der Serie bisher gewohnt seid. Es wurde auch nicht vom Münchner Studio Grimlore Games entwickelt, sondern von Owned by Gravity aus Wien, das bislang für Fantasy General bekannt ist. Conquest of Eo ist ein 4X-Rundenstrategiespiel ähnlich Heroes of Might and Magic. Und wenn ihr jetzt denkt, das könne doch nichts werden: Von wegen! Das Ganze klappt richtig gut, auch weil das Spielprinzip unverwüsthlich ist.

100 Jahre nach Spellforce 3 und somit noch vor der Story des ersten Teils legt ihr euch als aufkommender Zauberer mit den mächtigen und zwielichtigen Zirkelmagiern an,

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr wieder die Spellforce-Welt erleben wollt.
- ... ihr Heroes of Might and Magic & Co mögt.
- ... ihr auf schlankes, schlaues Gamedesign steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel Wiederspielwert sucht.
- ... ihr Frust immer umgehen wollt.
- ... ihr eine mitreißende Story erwartet.

Ungefähr in der Mitte der Karte liegt Sevenkeeps, die größte Stadt der Lande von Eo.





die bekanntermaßen die Welt Jahre später in eine Apokalypse führen werden. Ihr übernehmt den Turm eures verschwundenen Lehrmeisters und sendet von dort Armeen los, um auf der Karte Crafting-Ressourcen sowie Gold, Mana und vor allem Erfahrung für eure Truppen zu sammeln. Dabei sind die Bewegungspunkte der Armeen pro Runde wie üblich natürlich begrenzt.

Viele der interessanten Spots auf der in Hexfeldern eingeteilten Weltkarte werden dabei von neutralem Creep verteidigt. Solche feindlich gesinnten Truppen bekämpft ihr wie in Heroes of Might and Magic auf einer eigenen Gefechtskarte, in der ihr eure Einheiten ebenfalls auf Hexfeldern und mit begrenzten Aktionen pro Runde herumschiebt und angreifen lasst.

Die Kampagnenkarte ist übrigens immer gleich, nur die Verteilung mancher Hotspots wird zufällig generiert, etwa wo welche Quest auftaucht. Denn in Spellforce: Conquest of Eo findet ihr in kleinen Lagern, Siedlungen und Bibliotheken häufig Aufgaben, die euch auf der Karte hin und her scheuchen. Löst ihr die Probleme der Einwohner Eos, bekommt ihr Belohnungen in Form von Loot und häufig auch Rufpunkte bei den großen Städten wie Sevenkeeps oder Windholme. Damit erlangt ihr Zugriff auf Crafting-Materialien, spezielle Truppen und zusätzliche Quests.

Das Allfeuer

Euer Hauptziel ist das Finden und Kontrollieren von Allfeuerquellen. Die Beherrschung dieses Allfeuers war schon das Ziel eures Meisters und der Grund, warum ihr mit den eifersüchtigen Zirkelmagiern über Kreuz liegt. Die sehen es nämlich nicht gern, wenn jemand damit herumspielt (und sie herausfordert). Das Allfeuer investiert ihr je nach aktuellen Bedürfnissen in die Erforschung neuer Zauber, in die Ausführung bekannter Zauber und die Stärkung eurer Fertigkeit als



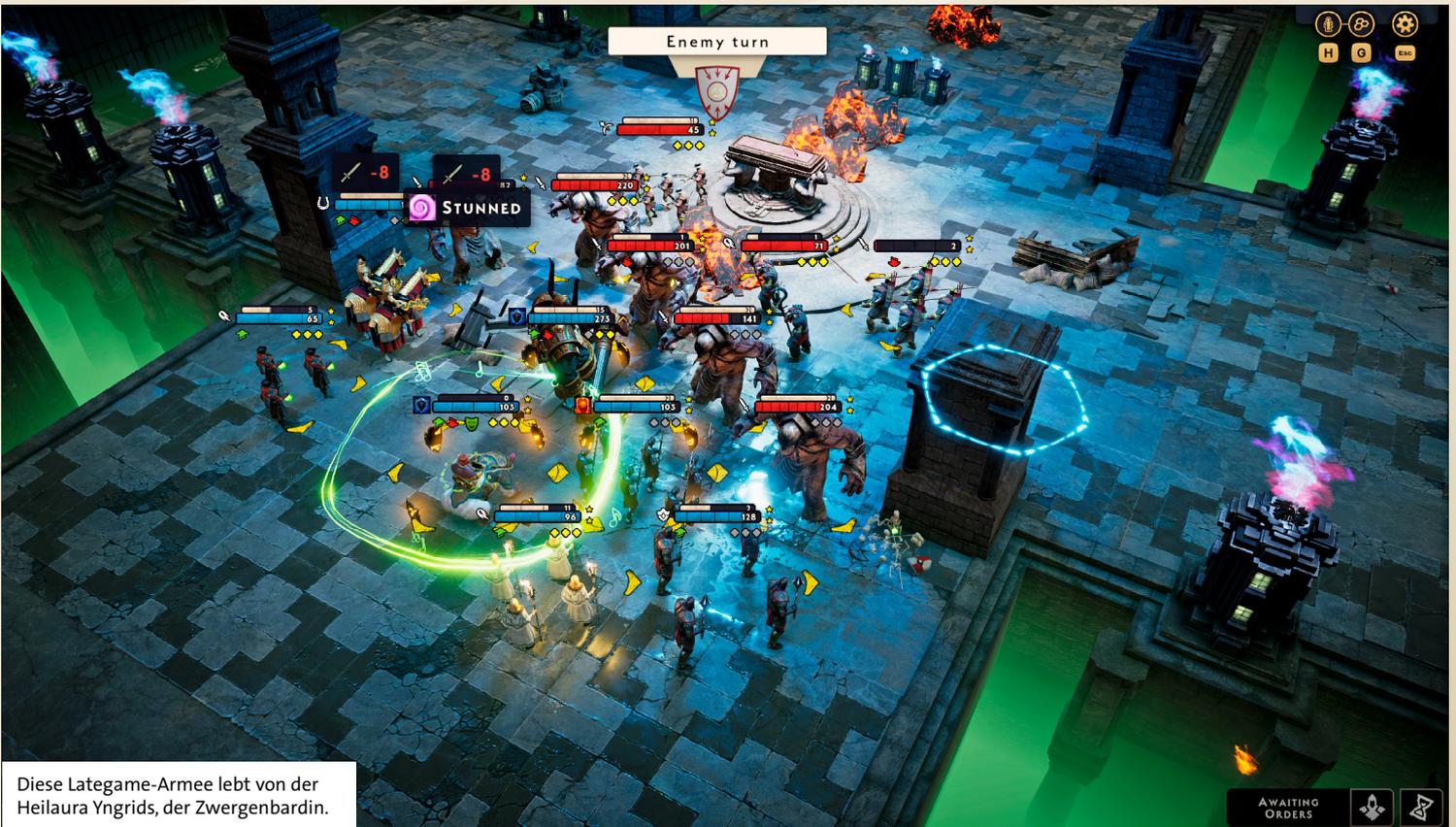
Hier verfolgen uns gleich mehrere Gruppierungen (blaue Wappen sind wir) über die halbe Map.



Mit der Zeit führt Conquest of Eo alle möglichen Geschöpfe ins Feld.



Auf der hübschen Weltkarte warten Quests darauf, von uns abgegrast zu werden.



Diese Lategame-Armee lebt von der Heilaura Yngrids, der Zwergenbardin.

Magier. Mit der erhöht ihr die Zahl der Truppen-Slots pro Armee, wie viele Armeen ihr mit Zauberanführern ausstatten könnt sowie den Einflussradius des Turms.

Ihr findet zwar Gold und Mana sowie Loot in der Welt, den Großteil davon bekommt ihr aber durch Minen, Tempel, Siedlungen und Ähnliches, das sich innerhalb eurer Turmgrenzen befindet. Allerdings erschöpfen sich diese Vorkommen teilweise mit der Zeit. Deswegen habt ihr die Möglichkeit, mit einem äußert praktischen Schwebenzauber euren Turm kurzerhand zu versetzen. Eure bis zu fünf Lehrlinge können je eine persönliche Loge errichten, die auf die gleiche Weise das Gebiet »abbauen«. Innerhalb eures Gebiets bekommt ihr außerdem steigerbare Kampfboni.

Die Zirkelmagier

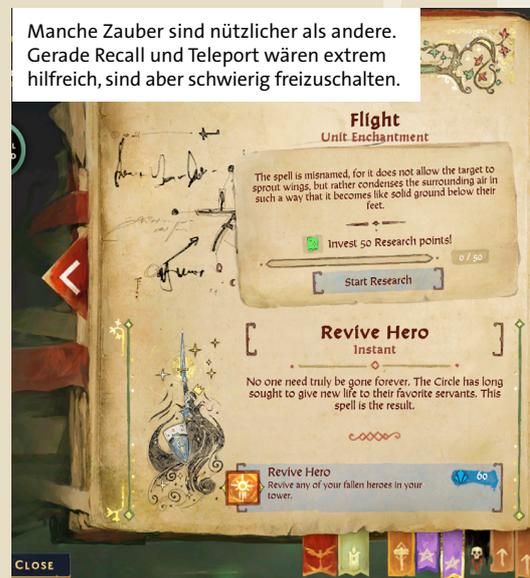
Denn natürlich sitzen die Zirkelmagier nicht ganz untätig herum. Je mächtiger und damit lästiger ihr werdet, desto mehr werden sie euch dazwischenfunken. Artet die Beziehung zu einem davon schließlich in einen offenen Krieg aus (ich war am Ende mit allen ungewollt im Krieg), sendet der immer wieder große und überdies mordsgefährliche Armeen aus, um eure Allfeuerknoten einzunehmen oder um die Logen der Lehrlinge und gar euren Turm niederzureißen, was Game Over bedeuten würde. Nun hatte ich bei meiner Preview noch nicht auf dem Zettel, wie gut das alles ineinandergreift. Ich hatte auch ein paar Details noch nicht richtig verstanden, etwa dass das Ausgeben von Mana den Anstieg meiner Fertigkeit be-

hindert. Ich bin deswegen ewig mit Armeen herumgelaufen, die nur vier oder fünf Truppenplätze hatten. Später waren es sieben.

Außerdem war mir ewig nicht klar, dass einige gewirkte Zauber dauerhaften Mana-Unterhalt kosten (beispielsweise Effekte auf Einheiten oder beschworene Monster wie Golems) und ich die in einem versteckten Menü aufheben kann. Meiner Meinung nach erklärt das Spiel diese Aspekte zu wenig. Doch als ich es endlich verstanden hatte, ergab vieles gleich deutlich mehr Sinn. So konnte ich dann gezielter meine Macht ausbauen und endlich mit der KI mithalten, die im Mid- bis Lategame selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ganz schön herausfordernd ist. Nicht unbedingt aufgrund ihrer Schläue, sondern weil sie scha-



Die Quests sind nett geschrieben, mit Optionen und teilweise sogar speziellen Entscheidungen je nach Charakter, der gerade anwesend ist.



Manche Zauber sind nützlicher als andere. Gerade Recall und Teleport wären extrem hilfreich, sind aber schwierig freizuschalten.

renweise Armeen in den Kampf wirft, die mit der Zeit immer stärker werden.

Der Aufbau part

Ein weiterer mir bei der Preview noch unbekannter Faktor sind die sich aufsummierenden Boni durch den Turm. In dem dürft ihr nämlich um die 15 Zimmer bauen. Am Anfang sind das noch simple Räume wie ein Studierzimmer, das einfach mehr Mana pro Runde gewährt. Ihr könnt die Standardräume auch mehrmals bauen, doch mit der Zeit schaltet ihr durch den Ruf bei Städten und durch Forschung sowie Quests weitere Zimmer frei, deren Boni erst auf den zweiten Blick so richtig wertvoll werden.

Das Spiel geniert sich nämlich lange, Zugang zu den Raumerweiterungen zu gewähren. Dadurch schaltet ihr mittels Crafting spezielle Boni für jeden Raum frei. Das können weitere Ressourcen sein oder Verteidigungsvorteile bei Kämpfen in eigenen Logen oder im Turm. Ihr könnt aber beispielsweise auch Einheitenverbesserungen freischalten, so zum Beispiel die Runenrüstung in der Glyphenschmiede, die allen Einheiten +1 Rüstung verleiht, was nicht zu unterschätzen ist. Zudem erlaubt euch etwa ein Upgrade der menschlichen Kaserne das Anheuern von Paladinen, was ein deutliches Upgrade zu den schwächlichen Milizen oder gar Goblins ist, mit denen ihr anfänglich lange herumhantiert.

Da ist Spellforce: Conquest of Eo ein bisschen merkwürdig gestrickt. Es dauert ziemlich lange, bis ihr von Goblinskriegern, Jägern und Zombies wegkommt. Golems, Vampire, Höllenhunde, Gedankenschinder, Zwergenpyromanen und Ähnliches kommen alle gerade so spät, dass leicht der Eindruck eines arg beschränkten Einheitenrepertoires entsteht – was es dann gar nicht ist.

Die Verteidigung

Deutlich einleuchtender ist das Aktionssystem. Jede Einheit hat für Laufen, Kämpfen und Verteidigen drei Aktionspunkte pro Runde. Jedes Mal wenn ein Kämpfer also in



Steigt eine Einheit auf (in diesem Fall einer meiner Lehrlinge), dürft ihr aus zwei oder drei Boni wählen.



Beim Crafting kommt alles auf die Kombination an. Beim Glyphenschmied ist das zentrale Qualitätsmerkmal das Metall.

der Runde des Gegners attackiert wird, löst das eine automatische Konteraktion aus, sodass er unter Umständen in seiner eigenen aktiven Phase nichts mehr machen kann. Umgekehrt bedeutet das, dass auch Gegner eure Angriffe kontern und so eure Angreifer verletzen.

Das lässt sich teilweise durch rückseitige Angriffe verhindern, doch oft genug lautet

die Abwägung: Soll ich die Einheit in ihrer Verteidigungshaltung attackieren und mehr Schaden nehmen oder ihr erlauben, in ihrer eigenen Runde womöglich bis zu meinen schwachen Damage-Dealern vorzustoßen?

Ein wenig bleibt der Kritikpunkt meiner damaligen Preview allerdings bestehen, dass die Kämpfe insgesamt ein bisschen monoton werden. Denn am Ende laufen



Die Einheitsdarstellung und die Karte erinnern an Civilization. Klar, ist ja auch ein 4X-Spiel.

doch sehr viele Kämpfe auf das immergleiche Prinzip hinaus: die Tanks nach vorne, alles andere dahinter, und dann einfach abwarten und hoffen, dass der Gegner mit seinem Ansturm Aktionen verschwendet und nicht an eure leicht verwundbaren Fernkämpfer und Zauberer herankommt. Die geringe Truppenzahl von anfänglich nur fünf Einheiten pro Armee nimmt den Schlachten zusätzlich einiges an Komplexität.

Wirklich gelungen ist das Spiel mit den Resistenzen. Die hatte ich lange gar nicht recht auf dem Schirm, weil das in den meisten Spielen vernachlässigbar ist. So sind beispielsweise Erdgolems komplett resistent gegen physischen Schaden. Da komme ich dann auch mit den stärksten königlichen Reitern nicht weiter. Einzelne Einheiten lassen sich durch eine gewisse natürliche Mischung in der Armee besiegen, doch manchmal reicht das einfach nicht mehr. Ich bin beispielsweise mal im Süden der Weltkarte mit meiner Vorzeigearmee aus drei Golems und drei Fernkämpfern (Magieranfänger, Goblinschamane und Elfen-Bogenschütze) festgesteckt, weil die dortigen Monster komplett resistent gegen meinen Elementarschaden waren. Die Lösung bestand letztlich darin, einen Zauber auf alle Golems zu wirken, der deren Schadenstyp in weiße Magie änderte. Et Violà!

Die Ressourcen

Ihr bekommt langsam vielleicht ein Gefühl dafür, wie clever vieles in Conquest of Eo zusammenspielt. Denn mehrere solcher Zauber kann ich nur wirken und aufrechterhalten, wenn ich genügend Mana pro Tag bekomme. Dafür muss ich aber wiederum meine Gebie-

Unser Magierturm macht optisch eine Menge her.



te verteidigen und viel Allfeuer einsammeln. Und ich muss in Forschung investieren, um ein großes Repertoire an Antworten auf bestimmte Situationen zu haben. Und um überhaupt genügend Forschungsalternativen zu bekommen, muss ich die Weltkarte erkunden, um mehr Seiten (und damit Forschungen) in meinem Zauberbuch freizuschalten.

Insgesamt hat das Spiel sechs Magierrichtungen: Wächter- beziehungsweise weiße Magie, Todes-, Erd-, Natur- und Mentalmagie sowie Verzauberung. Bei Spielstart wählt ihr eine Haupt- und eine Nebenrichtung aus, in denen ihr besonders viele Zauber erlernen könnt. Doch ihr bekommt auch Zugriff auf Teile der anderen Zweige. Diese Magierrichtungen passen dann wiederum besser oder schlechter zu eurem Crafting-Stil. Denn ihr wählt anfangs ebenso zwischen dem Alchemisten, dem Nekromanten und dem Artificer

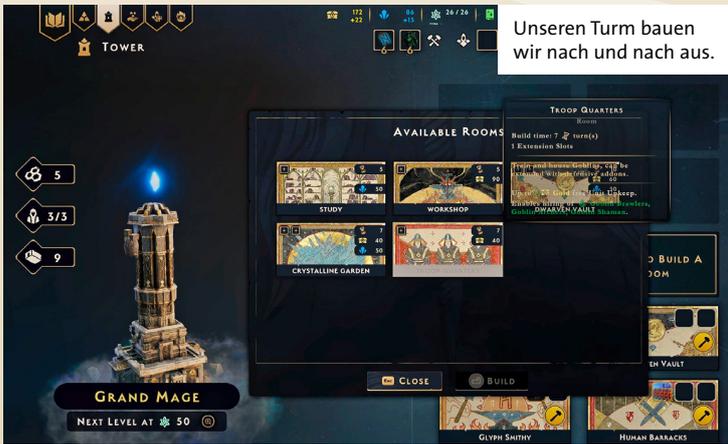
aus. Der erste braut Tränke, um seine Einheiten zu stärken, der zweite erschafft aus Seelen seine untoten Krieger, und der dritte schmiedet Glyphen, um Truppen dauerhafte Vorteile zu gewähren. Aus jeder Form ergibt sich also ein signifikanter Unterschied im Spielstil, was besser zu bestimmten Magierrichtungen passt. Wenn ihr wollt, dürft ihr Handwerk und Zauberkunst bei Start der Kampagne aber frei kombinieren.

Nur eine Kampagne

Apropos Kampagne: Das ist der einzige Spielmodus in diesem Spellforce. Es gibt keinen Multiplayer und keine Szenarien. Ihr wählt nur den Startort auf der Karte aus, der den Spieleinstieg leichter oder schwerer gestaltet. Doch mir hat das nichts ausgemacht. Spellforce: Conquest of Eo weiß, was es sein will, und konzentriert sich darauf. Der Spiel-

Die Lichtstimmungen sind ein großes Plus für die Atmosphäre.





zeit schadet es ebenfalls nicht, ich habe mehr als 30 Stunden gebraucht, um das Ende zu sehen, und dabei sogar ziemlich Gas gegeben. Allerdings – und das ist ein echtes Manko – gerade weil die Kämpfe und das manchmal arg chaotische Treiben der KI-Gegner auf der Karte auch zu Frust und Eintönigkeit führen können, sehe ich nicht allzu viel Potenzial für mehrere Durchgänge. Ja, da gibt es die unterschiedlichen Crafting-Richtungen. Aber ob das genug ist, um die vielen generischen Kämpfe nochmal zu erdulden? Problematisch ist dahingehend nämlich auch, dass das automatische Auswürfeln oft keine Option ist. Wann immer eine Schlacht laut der internen Logik etwas knapp wird, besteht die Gefahr, dass eure schwächsten Einheiten (was sich meist auf das Leben bezieht) dabei draufgehen. Und

das ist in der Regel keine Option. Spellforce bestraft das Verlieren von Einheiten immer mehr, je weiter das Spiel voranschreitet, weil die gesammelte Erfahrung und damit der Stufenaufstieg der Einheiten sehr viel ausmacht. Eine Einheit auf Höchstlevel (15) kann deutlich mehr leisten, was an sich eine motivierende Sache ist. Doch dummerweise levelt die Welt mit, etwas, das mir persönlich sowieso nie gefällt. Auch einfache Banditenlager werden mit der Zeit immer stärker, sodass eine neue Einheit immer weniger Möglichkeiten hat, hochzuleveln. Doch gegen eine Lategame-Armee eines feindlichen Zirkelmagiers, der meinen Turm zerstören will, hat eine Rekrutentruppe einfach keine Chance. Ich muss daher meine erfahrenen Einheiten hüten wie meinen Augapfel – und kann dadurch das automatische Auswürfeln häufig schlicht nicht benutzen, wodurch ich immer wieder langweilige Kämpfe ausfechten muss.

sich warten, die Gegner werden plötzlich sehr stark und zahlreich. Das Aufstocken von Armeen ist umständlich, das Sammeln von Erfahrung nicht immer möglich. Wegen dieser Makel habe ich das Spiel manchmal wirklich verflucht. Doch am Ende hat es mich dann immer so sehr motiviert, dass ich unbedingt weiterspielen und die Eroberung von Eo abschließen wollte. Und das ist immer ein sehr gutes Zeichen.

Perfekt muss ein Spiel nicht sein. Es muss mich bei der Stange halten, und genau das hat Spellforce: Conquest of Eo zu meiner Überraschung geschafft. Denn in meiner Preview hatte ich genau das noch angezweifelt. So kann man sich täuschen. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Spellforce: Conquest of Eo ist ein durchdachtes Rundenstrategiespiel. Und obwohl es von einem kleinen Studio kommt, wirkt es sehr glattgezogen (mit ein paar Schwächen beim Balancing) und vor allem: fertig! Es ist tatsächlich mal wieder angenehm, ein Strategiespiel zu spielen, bei dem nicht noch zig Features fehlen, Platzhaltermodelle und große Versprechen auf mich warten. Ich kann dieses neue Spellforce starten, mich 30 Stunden oder länger in seinen Bann ziehen lassen, hin und wieder aus Frust den PC anmeckern und dann mit gereckter Faust meinen Sieg über die fiesen Zirkelmagier feiern. Dazu schickt mich Spellforce auch nicht auf Schienen, ich darf und muss mir meinen Weg Gameplay-technisch selbst suchen. Ich hatte also viel Spaß mit Conquest of Eo, deutlich mehr, als ich selbst nach der Preview erwartet hätte. Und dementsprechend kann ich das Spiel auch guten Gewissens empfehlen, zumal 30 Euro ein wirklich fairer Preis ist. Und dass hier Spellforce draufsteht und keine Echtzeitstrategie drinsteckt, hat zumindest mich nicht im Mindesten gestört.

Gelingen trotz Balancemängeln

Dafür machen die knappen Schlachten mit erfahrenen Armeen umso mehr Spaß. Denn die möglichen Kombinationen aus Zaubern, Glyphen, Tränken, Einheitentypen und Erfahrungsstufen ergeben unterhaltsame Kampfstile. Meine eine Hauptarmee war beispielsweise rund um einen Feuergolem aufgebaut, der mit seiner Spezialattacke einige Feinde in Brand (Schaden pro Runde) setzte, was mein Zaubereranführer ausnutzen konnte, indem er das Feuer auf alle Einheiten im Umkreis überspringen ließ. Bei der anderen Armee hingegen war alles auf den Barden abgestimmt, der jede Runde Einheiten in seinem Umkreis passiv heilen konnte. Zusammen mit einem zähen Avatar des Zwergengottes hielt sich zwar der Schaden der Truppe in Grenzen, dafür gingen die Einheiten oft geheilter aus einem Kampf, als sie hineingegangen waren.

Insgesamt ist Conquest of Eo also ein wirklich rundes und durchdachtes Spiel. Der Feature-Umfang ist vielleicht nicht ganz so groß, doch das ist nicht unbedingt ein Nachteil. Nur etwas Diplomatie ist mir abgegangen, die fehlt komplett. Am meisten hapert es aber am Balancing beziehungsweise dem Pacing. Interessante Einheiten und Gameplay-Features lassen lange auf

SPELLFORCE CONQUEST OF EO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i4 4690K / Ryzen 3 1300X
GTX 1050Ti / RX 570
8 GB RAM, 9 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 10700K / Ryzen 5 5600X
RTX 2080 / RX 5700XT
16 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ hübsche Welt und Schlachtfelder ➤ Interface aufgeräumt ➤ toller Soundtrack ➤ wenig optische Abwechslung ➤ Übersichtskarte nicht übersichtlich

SPIELDESIGN



➤ dynamisches Turmversetzen ➤ zig Optionen, Truppen aufzuwerten ➤ gutes Crafting ➤ verschiedene Spielstile ➤ Mechaniken gut verwoben

BALANCE



➤ ausbalancierte Ressourcen ➤ Kämpfe fordernd ➤ zu viele schon entschiedene Kämpfe ➤ eigene Einheiten zu schnell ➤ Balance nicht immer perfekt

ATMOSPHERE / STORY



➤ gelungene Story ➤ aus der Lore bekannte Charaktere, Gebiete und Städte ➤ (Licht-)Stimmung ➤ stillichere Artworks ➤ Spannung fehlt

UMFANG



➤ große Spielwelt ➤ fünf Schwierigkeitsgrade ➤ viele unterschiedliche Truppentypen (mit der Zeit) ➤ viele Zaubersprüche ➤ Wiederspielwert gering

FAZIT

Spellforce überzeugt auch im neuen Genre und bietet durchdachte sowie herausfordernde 4X-Rundenstrategie.

