Strategie zum Staunen

SPELLFORCE 2

Es wächst zusammen, was zusammen gehört: spannende Rollenspiel-Abenteuer wie in Gothic 2 und monumentale Fantasy-Schlachten im Herr-der-Ringe-Stil. Das Ergebnis? Ein Meisterwerk!

FACTS

- 20 Inselreiche
- 61 Hauptmissionen
- 62 Nebenmissionen
- 12 Deathmatch-Karten
- 40 Koop-Missionen
- 3 Fraktionen
- 39 Einheiten
- 42 Gebäude
- 134 Monstertypen
- 480 designte Ausrüstungsgegenstände
- 66 Helden-Zaubersprüche

Held-Junior, räum dein Zimmer auf!« Prompte Antwort: »Sofort, Papa Drache! Soll ich die Zauberbücher nach Autor oder Erscheinungsdatum sortieren?« Logisch: Wenn der Erziehungsberechtigte zehn Meter misst und Feuer speit, spart man sich den Ungehorsam lieber für die Schule. Also erfüllen Sie in **Spellforce 2** auch einen weiteren Wunsch Ihres schuppigen Adoptivvaters: Sie sollen eine bildhübsche Dunkel-Elfin namens Schattenlied in die Hauptstadt der Menschen begleiten. Schließlich muss sie den König vor einer Invasion blutrünstiger Schattenwesen warnen. Rund 20 Spielstunden später haben Sie gleich zwei wichtige Erkenntnisse gewonnen: Zum Einen, dass deutlich mehr hinter dem Auftrag steckt als nur eine lumpige Monster-Invasion. Zum Anderen, dass Sie sich wahnsinnig auf die nächsten 40 Stunden in der Fantasy-Welt Eo freuen. Denn **Spellforce 2** macht nicht nur alles besser als der Vorgänger, es liefert auch mehr Kampagne als **Age of Empires 3**, **Schlacht um Mittelerde 2** und **Empire at War** zusammen!

Hundertfaches Abenteuer

Auf Ihrer Reise mit Schattenlied besuchen Sie 20 wunderschöne und vor allem riesige Inseln. Ihr Held benötigt allein schon drei Minuten, um die Hauptstadt Siebenburg auf direktem Weg zu durchqueren. Direkte Wege können Sie jedoch meistens vergessen, schließlich könnte hinter jeder Ecke ein fieses Monster, ein Schatz oder ein Auftraggeber für die 61 Haupt- und 62 Nebenmissionen warten. Wie im Vorgänger halten sich Rollenspiel- und Echtzeitstrategie-Elemente ungefähr die Waage, sind jedoch wesentlich logischer miteinander verknüpft. Um etwa die Zwerge für Ihre Sache zu gewinnen, müssen Sie eine Eishexe besiegen. Deren Schloss liegt in einem unzugänglichen Gebirge. Und der einzige Weg dorthin führt in klassischer Rollenspiel-Manier durch eine Zwergenmine nach feinster Moria-Bauart – samt eingesperrter Schönheit, kleinen Schalterrätseln, versteckten Schätzen und einem untoten Magier. Im Gebirge angekommen wird's strategisch: Sie durchbrechen die feindliche Belagerung eines Menschen-Stützpunkts, bauen dort Ihre eigene Basis, vereinen Ihr Heer mit dem des Zwergenkönigs und bezwingen schließlich in einer gewaltigen Endschlacht die Eishexe. Das alles findet ohne Ladepausen auf ein und derselben Insel statt.

Nachdem Sie Menschen, Zwerge und Elfen zur Armee des Bundes vereint haben, führen Sie im späteren Kampagnenverlauf auch das Heer des Clans (Orks und Trolle) und sogar die Truppen des Paktes (Nachtelfen und Schatten). Schöne Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die span-

Dämonen bedrohen unsere Insel Westwehr, wir vertreiben sie mit **Blitzzaubern**.

FRAGESTUNDE MIT DEN TESTERN

Noch Fragen zu Spellforce 2? Wir antworten gern! Und zwar im Chat mit den GameStar-Redakteuren am Montag, den 10. April von 16:30 Uhr an. QUICKLINK 676

Mit **Golgalath** bekommen Sie es bereits gegen Ende des ersten Aktes zu tun. Im Vergleich zum Riesenmonster wirken unsere tapfer kämpfenden Helden (links unten) wie Ameisen.

nende und erstaunlich klischeefreie Geschichte Ihres Frontenwechsels. Einzig die mäßige Sprachausgabe reißt Sie von Zeit zu Zeit aus der stimmigen Fantasy-Atmosphäre: Zu viele Dialoge sind laienhaft betont und wirken wie lustlos abgelesen.

Ein Held bleibt selten allein

Wer spannende Abenteuer besteht, möchte natürlich seine Erfahrungen teilen. Im Verlauf der Geschichte schließen sich Ihnen fünf weitere Helden an, etwa Ihr Bruder und Nahkampfspezialist Bor oder Elementarmagierin Shae. Sollten Sie mit der Berufswahl Ihrer Kollegen nicht einverstanden sein, können Sie nach jedem Levelaufstieg eigene Vorstellungen umsetzen. Denn pro Stufe erhalten Sie für sich und jeden Helden-Charakter einen Fähigkeitspunkt, den Sie entweder im Kampf- oder im Magie-Talentbaum verwerten. In Ersterem schalten Sie Fähigkeiten wie schwere Rüstungen oder Langbögen frei, Letzterer lockt mit Spezialisierungen in Feuermagie oder Dämonologie.

Die Talente bestimmen auch, welche Waffen, Rüstungen und Zauberstäbe die Helden anlegen dürfen. 480 Gegenstände hat Entwickler Phenomic von Hand designt, als Belohnung für besiegte Endgegner oder absolvierte Missionen. Zusätzlich verteilt das Spiel Tausende zufällig generierter Gegenstände auf Monster und Schatzkisten. Und sofort greift die Sammelsucht, Sie wollen auch den letzten Winkel erforschen. Denn vielleicht wartet ja genau dort ein mächtiger Kriegshammer für Bor! Plunder verkaufen Sie beim nächsten Händler und bekommen so die letzten Goldstücke für die neue Magierrobe. Im Vorgänger störte die arbeitsreiche Charakterpflege noch den Spielfluss, das verhindern nun intelligente Komfortfunktionen: Auf Mausdruck sortieren Sie Ihr Inventar, überlassen dem Computer die Talentverteilung oder teleportieren sich zum nächsten Marktplatz.

Mit Steinschleuderern und einem **Clan-Titan** stürmen wir die Brücke einer Dunkelelfen-Festung.

Eine **Echtzeit-Schlacht** im Detail: Unser Titan ① attackiert mit einem Dreifach-Blitzschlag die feindlichen Clan-Titanen ② . Die wiederum setzen unsere komplette Begleitarmee ③ in Brand. Ein Minifenster ④ zeigt den gerade gewählten Gegner, die »Click & Fight«-Leiste ⑤ listet die dementsprechend logischen Angriffaktionen für unsere Heldengruppe ⑥ auf.

Auferstanden aus Ruinen

Bei einer Prügelei mit 50 schlecht gelaunten Orks kann die Helden-Ausrüstung noch so gut sein, überleben werden Sie nur mit einer clever zusammengestellten Begleitarmee. Die drei Fraktionen unterscheiden sich zwar lange nicht so stark wie in **WarCraft 3**, haben aber dennoch ein paar spezielle Tricks auf Lager, die Sie besonders in Multiplayer-Partien kennen und nutzen müssen. So heilen die Elfen-Druidinnen des Bundes automatisch angeschlagene Einheiten. Die Berserker des Clans machen Feinde durch Hypnose für ein paar Sekunden kampfunfähig und sind nahezu immun gegen Magie. Und die Nekromantin des Paktes schickt gefallene Einheiten als Skelette zurück aufs Schlachtfeld. Unangefochtene Stars jeder Fraktion sind jedoch die namenlosen Titanen: Die Ritter-, Balrog- und Alienähnlichen Riesen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern haben auch verheerende Flächenzauber auf Lager und nehmen es im Alleingang mit einer kompletten Armee auf. Fairerweise darf jeder Spieler solch ein Wesen nur einmal beschwören.

LESER-TEST: SPELLFORCE 2

Umfangreiches Spiel, umfangreicher Test: Zwei GameStar-Leser hatten einen ganzen Tag lang Zeit, um ausführlich die Welt von Spellforce 2 zu erforschen. Hier ihre Meinungen. Für unsere Homepage haben sie außerdem ein ausführliches Protokoll über ihre acht Stunden mit dem Phenomic-Hit verfasst. ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G78

Genialer Nachfolger

Spellforce 2 hat meine hoch gesteckten Erwartungen sogar noch übertroffen. Grafik und Detailreichtum der riesigen Spielwelt sind beeindruckend, der Sound ist einfach bombastisch und die gesamte Bedienung sowie Steuerung des Spiels sehr gut gelungen. Die Spieltiefe ist enorm und man kann sich sehr gut mit dem Avatar und seinen Helden identifizieren. Die fesselnde Handlung hat mich sofort in ihren Bann gezogen. Zu meiner Freude ist der Rollenspiel-Part sehr umfangreich ausgefallen. Der Strategie-Teil wurde vereinfacht, dadurch ist das Spielerlebnis intensiver als im Vorgänger.

Dieter Vensler 38, Technischer Zeichner

Schon jetzt mein Spiel des Jahres

Spellforce 2 beeindruckt mich an jeder Stelle. Sei es die unglaublich detaillierte Spielwelt oder die äußerst abwechslungsreichen, nie langweiligen Karten und Quests. Hinzu kommt die gelungene KI, die mich ständig auf Trab hält, aber stets gut zu bewältigen ist. Der Ausbau des Rollenspiel-Teils und die höhere Gewichtung der einzelnen Helden tun dem Nachfolger sichtlich gut. Abgerundet wird das ganze durch den fantastischen Soundtrack, der mich bereits im Titelmenü in die Spielwelt von Eo versinken lässt. Spellforce 2 ist bereits jetzt mein Spiel des Jahres 2006.

Moritz Wanke 21, Chemie-Student

GAMESTAR-DEATHMATCH

Heiko attackiert Praktikantin Pia mit einem **Pakt-Titan**. Pia wirft ihm all ihre Ork-Bogenschützen entgegen.

Während Pia abgelenkt ist, schleichen sich Heikos **Schatten** in die Basis und zerstören ihr Haupthaus.

Beispiellose Detail-Verliebtheit: Die Menschen-Hauptstadt **Siebenburg** besteht aus rund 14.000 Objekten.

Basis-Diät

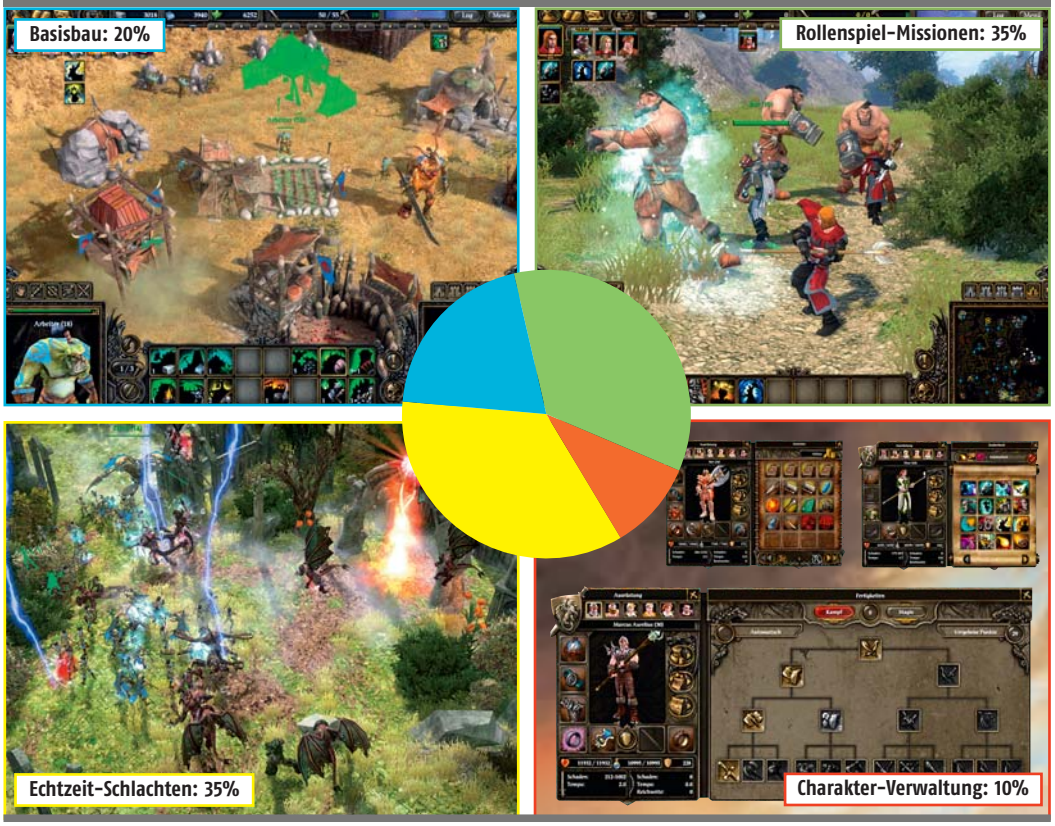
Ein Titan vernichtet zwar einerseits einen gewaltigen Haufen Feinde, andererseits aber auch einen gewaltigen Haufen Ihrer Rohstoff-Ersparnisse. Nur mit einem reibungslos funktionierenden Stützpunkt können Sie schlagkräftige Armeen ausbilden. Phenomic hat den Basisbau gegenüber dem Vorgänger erheblich entschlackt: Statt sechs Ressourcen müssen Sie nur noch drei abbauen: Steine für Gebäude, Silber für Soldaten, die Pflanze Lenya für magiebegabte Einheiten. Die 14 Gebäudetypen jeder Fraktion entsprechen den Genre-Konventionen. Eine Schmelze verkürzt den Laufweg Ihrer Arbeiter zum Silbervorkommen, Bauernhöfe erhöhen das Einheitenlimit, ums Soldaten-Züchten kümmern sich Burg (Bund), Feldlager (Clan) oder Kampfschule (Pakt). Das war's dann auch schon mit den Ausbildungsmaßnahmen – auf Upgrades (etwa für mehr Schaden oder neue Fähigkeiten) hat Phenomic verzichtet. Kleiner Nachteil des abgespeckten Basisbaus: Strategische Finessen fehlen, meist spulen Sie immer die gleichen Gebäudereihenfolge ab. Großer Vorteil, vor allem in Multiplayer-Partien: Es geht sofort zur Sache, nach spätestens zehn Minuten haben Sie Ihren Stützpunkt voll ausgebaut.

Gleiche Chance für alle

Im Vorgänger war Basisbau allein Ihr Problem – die KI durfte endlos Einheiten produzieren, bis Sie das entsprechende Respawn-Gebäude zerstörten. Vergeben und vergessen: Sowohl in der Kampagne als auch im Skirmish-Modus muss der Computergegner Ressourcen abbauen, Gebäude errichten und kostspielig Einheiten ausbilden. Dementsprechend spielen sich die Echtzeit-Schlachten nun deutlich fairer und nachvollziehbarer. Dennoch dürfen Sie sich auf harten Widerstand freuen: Die KI ist grundsätzlich in der Überzahl, greift frühzeitig an und attackiert gezielt wichtige Einheiten wie Ihre Heiler. Allerdings wählt sie meist die gleiche Angriffsroute – doof!

Im Eifer des Kampagnen-Gefechts fällt das jedoch kaum auf, da **Spellforce 2** Ihnen einen geskripteten Schlachten-Höhepunkt nach dem anderen um die Feldherren-Ohren haut. So zerstören Sie Dimensionstore, aus denen unablässig Dämonen strömen, locken Geister von Lebensenergie spendenden Kristallen weg und erobern die gewaltigsten Festungen der Echtzeitstrategie-Geschichte. Auch im größten Getümmel behalten Sie die Übersicht dank des so genannten »Click & Fight«-Systems, das je nach gewählter Einheit logische Aktionen im Interface einblendet. Klicken Sie etwa auf den ver-

DIE AUFGABEN EINES SPELLFORCE-HELDEN



Der Quellcode von Spellforce 2 umfasst rund 18 Millionen Zeichen – fünfmal so viel wie die Herr-der-Ringe-Trilogie.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC
Athlon 1,4 GHz · 512 MB · Geforce 4 Ti

800x600 • niedrige Details
Selbst mit niedrigsten Details läuft Spellforce 2 nicht ruckelfrei. Hässliche und vermatschte Texturen vermiesen den Spielspaß.

MITTELKLASSE-PC
Pentium 4/2,4 GHz · 1,0 GB · Radeon X700

1024x768 • mittlere Details
Wogendes Gras und schicke Schatten beeindrucken bereits bei mittleren Details. In großen Schlachten bricht aber die Performance ein.

HIGH-END-PC
Athlon 64 X2/4800+ · 2,0 GB · Geforce 7800 GTX

1600x1200 • HDR, hohe Details
Spellforce 2 fordert in maximalen Details bei 1600x1200 alles von Ihrem System. Mit der richtigen Hardware sieht es dann aber traumhaft aus.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

1024x768 • minimale Details
Mit niedrigen Details kommt nur wenig vom Flair des Spiels an. Zwar läuft Spellforce 2 dann auch auf älteren PCs, viel Freude hat Ihr Auge aber nicht.

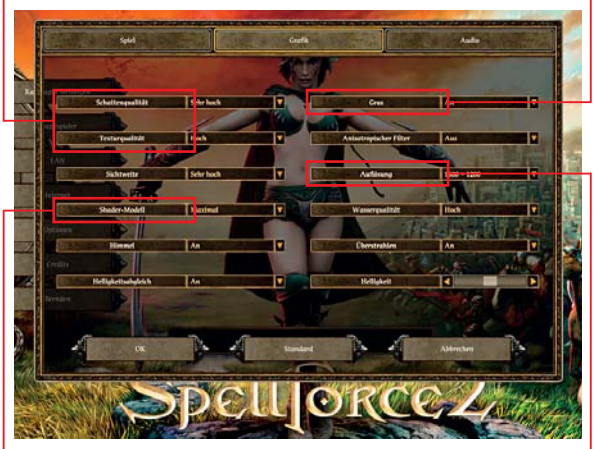
1600x1200 • maximale Details
Hier bin ich Held, hier darf ich's sein: 1600x1200 mit maximalen Details laden zum Verweilen ein, bringen aber selbst High-End-PCs an ihre Grenze.

GRAFIKOPTIONEN

Sämtliche Einstellungen für Spiel, Sound und Grafik finden Sie unter den »Optionen«. Beim ersten Spielstart legt Spellforce 2 selbstständig die Grafikeinstellungen fest, diese können Sie aber nachträglich im Grafikmenü ändern.

Schatten- und Texturqualität
Diese Optionen tragen viel zu der tollen Optik des Spiels bei, brauchen aber auch viel Rechenpower.

Gras
Wenn Sie das atmosphärische »Gras« deaktivieren, gewinnen Sie etwa 10 Prozent Leistung.



Shader Modell
Setzen Sie das Shader Modell auf »Maximal«. Im Shader-1.1-Modus sieht das Spiel viel schlechter aus.

Auflösung
Eine niedrigere Auflösung bringt ungefähr 15 Prozent Leistung, bis 1024x768 geht kaum Flair verloren.

TUNING-TIPPS

1 Die größten Performance-Sprünge erreichen Sie mit dem Reduzieren der Shader-Qualität.

2 Ein paar mehr Frames erhalten Sie, wenn Sie die »Schattenqualität« oder »Texturqualität« um einige Stufen reduzieren.

3 Wechseln Sie nur in die Schulterperspektive, wenn es die Mission unbedingt erfordert, denn die Ansicht von oben braucht wesentlich weniger Leistung.

4 Die »Sichtweite« können Sie ruhigen Gewissens auf die niedrigste Stufe stellen, sie wirkt sich nur in der Schulterperspektive aus. Ein Großteil des Spiels verbringen Sie sowieso in der Draufsicht.

CHECKLISTE

- 5,0 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768[1]									
		1024x768[2]									
	2,4 GHz	1024x768[2]									
		1280x1024[2]									
	3,0 GHz	1024x768[2]									
		1600x1200									
1024 MBYTE	1,4 GHz	1024x768[1]									
		1024x768[2]									
	2,4 GHz	1024x768[2]									
		1280x1024[2]									
	3,0 GHz	1024x768[2]									
		1600x1200									

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) nur Shader Modell 1.1 möglich

nicht möglich · stark ruckelnd · mäßig ruckelnd, spielbar · perfekt spielbar

letzten Helden, bekommen Sie sämtliche Heilzauber aufgelistet. Den Komfortgewinn erkauft Phenomic allerdings mit einem Atmosphäreverlust: Gerade bei großen Gefechten haben wir häufig mehr auf die Icons als auf das Schlachtgeschehen geachtet.

My home is my island

Wer riesige Festungen erobert, gibt sich nicht mit einem schnöden Schwert zufrieden – da muss schon eine größere Belohnung her. So groß wie eine Insel zum Beispiel: Bereits nach rund fünf Spielstunden bekommen Sie vom König das Eiland Westwehr als Lehen verliehen. Nach jeder Hauptmission können Sie zu Ihrer neuen Heimat reisen und nach dem Rechten sehen. Und recht ist so gut wie gar nichts: Dämonen bedrohen Ihre Bauern und an ein adäquates Lehensherr-Denkmal hat auch niemand gedacht. Die Untertanen bedanken sich für Ihren Einsatz mit Gold und Ausrüstungsgegenständen. Auch neu gewonnene Freunde und Händler siedeln sich in Westwehr an, zum Beispiel Zwergenprinz Jandrim, der Ihnen mächtige Waffen schmiedet. Westwehr ist nicht nur eine stete motivierende Belohnung für Ihre Kampagnenerfolge, sondern auch der Beweis, dass Phenomic tatsächlich eine persistente Spielwelt geschaffen hat. Denn jedes Gebäude, dass Sie in Westwehr errichten, steht beim nächsten Besuch wieder exakt an der gleichen Stelle. Im Vorgänger verschwanden Spielergebäude beim Verlassen der Insel.

Meisterbauwerk

Egal ob Westwehr, Siebenburg oder Zwergenmine: Solch eine detaillierte Spielwelt hat das Strategie-Genre noch nie gesehen. Hunderte Bürger flanieren über die Straßen, Häuser und Bäume spiegeln sich je nach Lichtverhältnissen realistisch im Wasser. Architektonisch beeindruckende Brücken und Festungen lassen Sie regelmäßig in Ehrfurcht erstarren.

Diese Pracht können Sie auch abseits der Kampagne im so genannten Freien Spiel bestaunen. Dann wandern Sie mit einem eigens erstellten Helden über die separat anwählbaren Inseln und sammeln Erfahrungspunkte durch das Erfüllen von 40 speziellen Freies-Spiel-Missionen. Was allein ziemlich öde ist, macht kooperativ mit bis zu zwei Freunden (im Netzwerk oder online) schon erheblich mehr Spaß. HK

Schöne **Zwischensequenz**, lebendige Mimik: Die Audienz beim König verlief unbefriedigend.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Meine Armee wartet auf Befehle, aber ich lasse minutenlang meinen Blick über die gewaltigen Festungsmauern schweifen. Die Eishexe friert meine komplette Heldentruppe ein, aber ich habe nur Augen für die kristallene Schönheit ihrer Golems. Wie soll ich mich auch aufs Spielen konzentrieren, wenn mir Spellforce 2 im Minutentakt atemberaubende Sehenswürdigeiten auf den Monitor zaubert? Ich bewege meine Einheiten nicht über Karten, sondern durch eine unglaublich lebendig wirkende Welt.

Aber ich will die Welt nicht nur erforschen, weil sie so schön ist, sondern auch, weil es so viel zu erleben gibt: Ich infiltriere eine Diebesgilde, bestreite taktisch fordernde Kämpfe gegen turmhohe Monster, kümmere mich um den Aufbau meiner eigenen Insel. Und anders als im Vorgänger stören weder schummelnde Gegner-KI noch überfrachtetes Charakter-Management meine Entdeckungsreise. Lassen Sie sich dieses Meisterwerk nicht entgehen!

»Magische Momente«

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Bei Spellforce 2 haben die Entwickler richtig gemacht, was richtig zu machen war. Über die Bombast-Optik jubele ich mal gar nicht erst. Aber die epische Story und das gigantische Setting haben mir exzellent gefallen. Und diesmal habe ich auch die Zeit, die Luxuspräsentation zu genießen, denn der Schwierigkeitsgrad ist immer fair. Wird's mir zu schwer, ändere ich ihn eben. Nur die gestelzte Sprache stört mich ab und zu. Doch mehr habe ich gar nicht zu meckern – muss Eo retten!

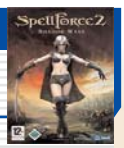
»Fantastisch genießen«

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Was denn nun? Rollenspiel oder Echtzeit-Strategie? Spellforce 2 ist erstaunlicherweise beides. Dieser Mix wurde schon einige Male versucht, aber nie mit solcher Perfektion und solchem Spielkomfort. Ein wahrhaft großes Spiel, das mich von Beginn an fasziniert hat. Gute Arbeit, Phenomic, auch und besonders weil ihr euch nicht auf den Lorbeeren des guten Vorgängers ausgeruht habt, sondern den eingeschlagenen Weg konsequent weiter gegangen seid. Klasse!

»Was für ein Spiel!«

SPELLFORCE 2 ECHTZEIT-STRATEGIE



PUBLISHER	Phenomic / Deep Silver	RELEASE (D)	7.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 66 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT **WarCraft 3** (92, GS 08/02) Ähnlich brillante Kampagne, etwas besser im Multiplayer. **Schlacht um Mittelerde 2** (82, GS 04/06) Genauso bombastisch, spielerisch schwächer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5 GB Festpl.	5 GB Festpl.	5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo – 2 vorne, 2 hinten – 5.1 – 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Motivierend im Miteinander, kurzweilig im Gegeneinander, kleinere Lags.
MODI Kooperativ (drei Spieler), Deathmatch (sechs Spieler) per LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ überwältigende Architektur ⊕ Detailreichtum ⊕ Abwechslung	10 / 10
SOUND	⊕ orchestraler, dynamischer Soundtrack ⊖ Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	⊕ jederzeit änderbarer Schwierigkeitsgrad ⊖ RPG sehr leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ beeindruckende Fantasy-Welt ⊖ »Click & Fight«-System	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Komfortfunktionen ⊖ Kamera zu dicht am Geschehen	9 / 10
UMFANG	⊕ 60 Stunden Kampagne ⊕ Skirmish-Modus ⊕ Freies Spiel	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ gewaltige Belagerungen ⊕ ideenreich ⊖ seltener Leerlauf	9 / 10
KI	⊕ Wegfindung ⊕ intelligente Einheiten ⊖ unflexibel im Angriff	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	⊕ Titanen ⊕ Millionen Gegenstände ⊕ Monster-Vielfalt	10 / 10
KAMPAGNEN	⊕ Gefühl von Freiheit ⊕ Handlung ⊕ eigene Insel	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden – SOLO-SPASS 80 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: **BRILLANTER ROLLENSPIEL-STRATEGIE-MIX.**

DVD: Video-Special Wertungskonferenz spielbare Demo

TIPPS-TEIL: Taktiken

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C74

Fragestunde mit den Testern QUICKLINK C76

Lesertest-Protokolle QUICKLINK C78