

Fantasy vor dem Frühstück

SPELLFORCE 2

Phenomics epische Fantasy-Gefechte setzen auf optische Opulenz und eine durchdachte Steuerung. Wir haben uns in eine erste Schlacht gewagt.

Früh morgens in München: Wenn Redakteure zu nachtschlafener Zeit (also so etwa um 9 Uhr) freiwillig früher ins Büro wanken, hat das immer einen guten Grund. Der heißt in diesem Fall Volker Wertich, ist der Chef von Phenomic und stellt die erste spielbare Version von **Spellforce 2: Shadow Wars** vor. Dann ist alle Müdigkeit plötzlich verschwunden. Denn das optische Fantasy-Feuwerk, das Meister Wertich in spannenden Gefechten mit Menschen, Monstern und Magie auf den Monitor zaubert, lässt unseren Redakteur selbst seine übliche Frühstücks-Aufwach-Cola vergessen. Schnell krallt er sich die Maus, schiebt den Cheftwickler weg vom Schreibtisch und spielt und spielt und spielt. Und das tut er auch noch, als diese Zeilen entstehen.

Weniger Wirtschaft

Die spielbare Karte, auf die wir uns wagen, ist im Prinzip eine riesengroße Schlacht. Doch das weiß man noch nicht, wenn man mit seinem Avatar, so heißt der Hauptheld, durch ein Dimensionstor die Welt betritt. Wir erfahren nur, dass wir schnellstmöglich eine Siedlung aufbauen sollen. Von Volker Wertichs hilfreichen Kommen-



Die 3D-Ansicht wirkt in größeren Gefechten unübersichtlich. Allerdings hat man dank der Icon-Steuerung alle Einheiten im Griff.

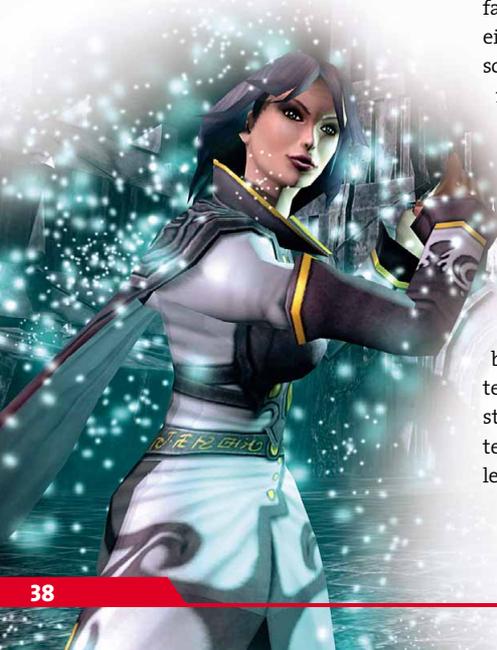
ten begleitet, arbeiten wir uns fix in die Grundlagen des Basisbaus von **Spellforce 2** ein. Es gibt jetzt, ganz egal welche der drei Fraktionen (Bund, Clans und Pakt) man spielt, nur noch drei Rohstoffe – statt der sechs aus dem Vorgänger. Stein dient allein zum Aufbau von Gebäuden. Mit Silber bezahlen Sie einfachere Kampfeinheiten. Lenya, ein Zauberkräuter, dient zur Erschaffung höherwertiger Kämpfer und Magier. »Wir wollten das System einfacher und logischer halten«, erklärt Volker Wertich. Gegründet wird die Basis nach wie vor mit einem Haupthaus. Dort bilden wir Arbeiter aus, die Rohstoffe abbauen. Sehr praktisch dabei: Man kann gleich Spezialisten erschaffen, die sofort losstürmen und einen bestimmten Rohstoff selbstständig holen. Das probieren wir natürlich

gleich aus und sehen kurz danach schon zu, wie ein spitzhackenbewehrter Gesell sich vollautomatisch in Richtung Steinbruch bewegt. Ist der Vorrat erschöpft, sucht er innerhalb eines gewissen Radius sogar nach neuen Vorkommen. Bald schon errichten wir die erste Kaserne, in der simplere Einheiten wie Schwertkämpfer rekrutiert werden. Das Limit für alle Truppen und Arbeiter liegt bei 100. Doch zu Beginn kann man nur einen Bruchteil davon anheuern. Damit die Armee wächst, müssen wir Bauernhöfe errichten, die jeweils nochmal aufgewertet werden können. Komplexe Nahrungsmittelkreisläufe wie im alten **Spellforce** gibt es allerdings nicht mehr. »Der Aufbau soll deutlich entschlackt und beschleunigt ablaufen«, so Volker Wertich. Außerdem, das stellen wir schnell fest, bleibt das Baumenu dadurch viel übersicht-

licher, gibt es doch dank der Straffung deutlich weniger Gebäude zur Auswahl.

Das Helden-Quintett

Während unsere Arbeiter fleißig Rohstoffe sammeln, widmen wir uns dem Heldentrupp. Im Laufe des Spiels trifft der Avatar auf fünf Mitstreiter (siehe Extrakasten). Das klingt nach wenig, waren es im ersten **Spellforce** doch viel mehr. Allerdings begleitet diese Truppe den Avatar durch das ganze Spiel. »Früher konnte man sich mit seiner Gruppe nur wenig identifizieren, weil man seine Leute meist gar nicht richtig kennen lernte«, erzählt uns Volker Wertich. Prima, denken wir uns, dann muss man sich auch weniger Namen merken. Als hätte er unsere Gedanken erraten, fügt der Phenomic-Chef hinzu: »Aber es gibt auch eine ganze Reihe Charaktere, die sich nur zeitwillig der





So spielt man Spellforce 2 die meiste Zeit: Aus der Von-Oben-Perspektive haben Sie die beste Übersicht, wenn der Titan des Bundes seinen mächtigen Blitzzauber auf die Gegner schleudert.

Truppe anschließen.« Hmmm, wenn die alle so knackig wie die nabelfrei gekleidete fesche Elfe sind, soll es uns recht sein. Außerdem heißt die Gute »Schattenlied« – ein unkomplizierter Name. Nicht ganz so hübsch, dafür sehr übersichtlich ist das Fertigkeitenmenü. Das sieht für Avatar und Helden gleich aus. Unterteilt nach den Hauptgebieten Kampf und Magie kann man hier für jeden Bereich 19 Fähigkeiten freischalten, alle dreifach aufwertbar. Beim Avatar und Held Jared hat man völlig freie Hand, ob die beiden lieber schwarze Kampfzauber und weißmagische Heilssprüche erlernen. Oder man investiert die Erfahrung stattdessen in die hohe Kunst des Nahkampf-Waffentrainings. Bei allen anderen dürfen wir nur die Hälfte der Werte aufwerten. Den Rest übernimmt die KI. »Dadurch wollen wir die Hel-

den in eine bestimmte Richtung dirigieren, die durch die Story vorgegeben ist«, erklärt Volker Wertich. Wer mag, kann auch seinen Avatar komplett von der KI aufrüsten lassen.

Greifen im Griff

Es kann der Frömmste nicht in Frieden siedeln, wenn es der bösen KI nicht gefällt. Sorry fürs Ausleihen, Herr Schiller, aber Ihr leicht entfremdetes Zitat passt einfach zu gut zum weiteren Spielverlauf. Denn kaum haben wir die ersten Einheiten rekrutiert, greift der Gegner auch schon an. Ein Trupp magiebegabter Greifen nähert sich. Der rechte Zeitpunkt, um uns die Kampfsteuerung genauer anzusehen. Wie beim Vorgänger werden alle Helden plus Avatar von einem eigenen Icon am oberen linken Bildschirmrand repräsentiert. Per Klick darauf öffnet sich eine Liste der verfügba-

ren Aktionen. Ist etwa ein Held verletzt und kann sich nicht selbst heilen, aber ein anderer ist dazu in der Lage, wird dessen Heilspruch-Symbol angezeigt. Das wählen wir an, und schon geht es dem verletzten Recken wieder besser. Markierte Gruppen erscheinen ebenfalls am oberen Bildrand als eigenes Icon. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Einheiten man zusammenfasst. Nähern sich Feinde, in unserem Fall die aggressiven Greifen, kann man die ganz konventionell angreifen, indem man die eigenen Truppen per Maus markiert und per Rechtsklick ins Gefecht schickt. Oder Sie wählen die betreffende Gegeneinheit direkt an. Dann öffnet sich ein Menü mit allen verfügbaren Kampfzaubern der Helden in Reichweite inklusive Avatar. Wählen Sie einen oder mehrere der Sprüche an, werden die sofort auf den betreffenden Feind



Im Fertigkeitenmenü verbessern Sie die dreifach aufwertbaren Fähigkeiten von Helden und Avatar.



Zauber landen in der Leiste für schnellen Zugriff.



Jawoll, der kernige Blitzzauber entzieht den Gegnern gleich tonnenweise Hitpoints.



Die schöne Zwergenwelt könnte direkt aus Peter Jacksons Herr der Ringe-Filmen stammen.



Der Titan des Paktes
...brennt von innen heraus. Im Kampf
benutzt er sein Schwert und Feuerbälle.

Der Titan der Clans
...hat messerscharfe Klauen. Mit seinem
Zauberspruch verbreitet er Qual.

Der Titan des Bundes
...schlägt mit seinem Schwert zu. Dane-
ben beherrscht er einen Blitzzauber.

gewirkt. Doch das gab's auch schon im ersten **Spellforce**. Neu ist, dass man per Druck auf die Tab-Taste die jeweils gefährlichste Einheit des Feindes direkt als Ziel anwählt und auf oben beschriebene Art und Weise attackieren kann. Stirbt dieser Gegner, springt die Zielerfassung per Tab zum nächstgefährlicheren Feind. In unserem Gefecht wurde zuerst nicht einer der Greifen, sondern ein eher unscheinbar wirkender Magier von der Automatik erfasst. Denn der Bursche heilte die Flatterviecher immer wieder. Nach seinem Ableben hatten wir die Greifen im Griff, ohne Zauberer-Verstärkung machten unsere Fernkämpfer kurzen Prozess mit den fliegenden Hackschnäbeln.

Der richtige Dreh

Je näher man an die Gefechte ranzoomt, desto schöner ist **Spellforce 2**. Was aus der Von-Oben-Ansicht nett wirkt, wird nah dran spektakulär. Die Gesichter der Helden zeigen verschiedene Mienen, die Lippen bewegen sich in Zwischensequenzen fast synchron zum Ton. Spiegelungen im Wasser lassen die Welt plastisch wirken, genauso wie die todschick texturierten Uniformen und Rüstungen der Soldaten. Einen guten Teil des märchenhaften Flairs verdankt die Grafik einer sehr geschickten Beleuchtung mit bewusst eingesetzten Überstrahleffekten. Alles wirkt ein wenig überirdisch-

ätherisch, ohne dabei kitschig zu werden. Am spektakulärsten sind natürlich die Effekte der Zaubersprüche. Was da an Blitzen, Funken sprühenden Energieentladungen und Explosionen über den Bildschirm blinkt, donnert und kracht, sucht derzeit seinesgleichen. Allerdings, das sei nicht verschwiegen, werden die Gefechte dadurch gern mal unübersichtlich. Dazu kommt, dass sich oft etliche Einheiten auf dem Bildschirm tummeln. Allein die durchdachte Steuerung mit ihren Automatikfunktionen rettet **Spellforce 2** vor dem Bildschirmchaos. Das ist auch einer der Bereiche, an dem das Phenomic-Team derzeit neben der Spielbalance am eifrigsten werkelt. Denn in unserer Version wechselt die Ansicht beim Heranzoomen via Mausrad irgendwann automatisch in die 3D-Perspektive. Die ist zwar wunderschön und eignet sich sehr gut für Fotos. Doch übersichtlich sind die Gefechte nur aus der klassischen Oben-Drauf-Sicht. Uns ist es mehrfach passiert, dass wir durch einen Dreh zuviel urplötzlich direkt hinter dem Avatar standen, wo wir gerade noch die Feindarmee im Blick hatten. Phenomic hat uns versprochen, dass der Wechsel in der Verkaufsversion nur per Druck auf die Mausradtaste stattfindet. Das sollte dieses Problem lösen. Wir sind gespannt.

Tod und Titanen

Nach dem ersten Gefecht lies uns der Gegner ein wenig Ruhe. Wir nutzten die Zeit, um einen der Titanen zu bauen. Davon gibt es drei Stück (für jede Fraktion einen). Nachdem wir die dazu benötigten Gebäude-upgrades ausgeführt hatten, konnten wir endlich den Titan des Bundes herbeirufen. Das ist ein riesiger geflügelter Krieger, der mit seinem Schwert für mächtig Schaden sorgt. »Die Titanen sind in dieser Version noch deutlich zu schwach«, erklärt uns Volker Wertich. Na, immerhin räumte er mit einer Horde von Riesen binnen weniger Sekunden auf, zu sehen im Titanen-Video auf der DVD. Außerdem beherrscht er einen



FÜNF HELDEN PLUS AVATAR



Lass den General mal machen

Schon fest eingebaut sind die KI-Feldherren, die Sie auf einigen Karten im Gefecht unterstützen. Sie sprechen einen der Burschen einfach an. Über ein Auswahlmenü bietet der Ihnen mehrere Ziele an. Ab dann schickt der General so lange Truppen los, bis der jeweilige Punkt von Gegnern befreit ist. Wir haben das mal in einer Schlacht beobachtet und einfach zwei Generäle aufs gleiche Ziel angesetzt. Und siehe da, nach drei Anläufen, in denen Reiter, Katapulte und Bogenschützen brav zusammenarbeiteten, nahmen die beiden KI-Helfer tatsächlich ein komplettes Lager ein. Natürlich steht es Ihnen frei, diese Truppen durch eigene zu unterstützen. Brauchen Sie mal keine militärische Hilfe, liefern die Verbündeten auf Wunsch auch Rohstoffe. Allerdings sind die CPU-Generäle nicht unsterblich. Sie ziehen zwar nicht selbst in die Schlacht, aber wenn das Basislager angegriffen wird, sind sie in Gefahr.

Spellforce 2 befindet sich gerade in der allerletzten Beta-Phase. Sprich: Die Spielbalance wird derzeit noch optimiert. Das ist auch dringend nötig, denn unsere Version war noch heftig schwer. »Die Schwierigkeitsgrade werden viel weiter auseinander liegen als noch im ersten Spellforce«, so Volker Wertich. Ein hehres Ziel, waren doch vor allem die beiden Addons mörderisch schwer. Ob die Balance diesmal klappt, werden wir spätestens Anfang April sehen, wenn das Fantasy-Spektakel in der vollständigen Version auf unserer Festplatte landet. **MIC**



Die beiden Feldherren kämpfen auf Befehl völlig automatisch.



Volker Wertich erklärt Mick Schnelle die Spellforce-2-Steuerung.

Blitzzauber, der den Gegnern den Rest gibt. Die Titanen steuern sich wie eine ganz normale Einheit. Ist Ihr Riese tot, können Sie gegen massig Ressourcen einen neuen erschaffen.

Apropos Tod: In **Spellforce 2** kann der Avatar genauso wie die Helden sterben. Doch keine Panik: Nur weil Ihrem Recken die Lebenspunkte ausgehen, haben Sie noch nicht gleich verloren. Allerdings tickt ab dann ein

Zähler gnadenlos gegen Null. Sie haben exakt drei Minuten Zeit, während der Sie die Umgebung des gefallenen Helden feindfrei bekommen müssen. Dann schicken Sie einen lebenden Kämpfer oder den Avatar in seine Nähe. Erst danach lässt sich der Tod besiegen, der Held wieder beleben. Schaffen Sie das nicht, ist das Spiel vorbei, und Sie haben hoffentlich einen Spielstand parat. In der Praxis

neigt man trotz akustischem Signal und Iconblinken gern mal dazu, den Tod eines Helden glatt zu übersehen – was bei fünf Helden plus Avatar in der Hitze des Gefechts kein Wunder ist. Auch das optimiert Phenomic im heimischen Ingelheim derzeit noch. Volker Wertich versprach uns zudem felsenfest, über dieses System noch mal gründlich nachzudenken und es vielleicht zu entschärfen.

ENTWICKLER-CHECK PHENOMIC

Phenomic wurde 2003 von Volker Wertich gegründet. Wertich entwickelt seit 1983 Spiele. 1993 erschien mit Die Siedler sein bis heute bekanntestes Werk. 1998 folgte das spielerisch sehr anspruchsvolle Die Siedler 3. Im Jahr der Gründung von Phenomic erschien Spellforce. Derzeit arbeiten rund 40 Mitarbeiter bei der Firma, die im rheinland-pfälzischen Ingelheim angesiedelt ist. Bisher veröffentlichte Spiele: Time Raiders, Emerald Mine, Die Siedler, Die Siedler 3 plus zwei Addons, Spellforce plus 2 Addons. Derzeit in der Mache: Spellforce 2. Eingestellte Projekte: namenloses Piratenspiel (1996)



SPELLFORCE 2

mick@gamestar.de

Genre: Rollenspiel-Strategie-Mix
Termin: April 2006

Entwickler: Phenomic / Jowood
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Optisch ist Spellforce 2 ein Anwärter auf das Spiel des Jahres. Das gilt nicht nur für die technische Seite, sondern auch für den märchenhaften Gesamteindruck. In Sachen Spielbarkeit bin ich nach den grausam schweren Addons vorsichtig geworden. Die Steuerung ist durchdacht, die KI-Generäle halte ich für eine tolle Idee. Nur sollte das Ganze auch für Feierabend-Strategien gut lösbar sein. Herr Wertich, Sie haben es versprochen!«



POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Mega-Preview



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A169