

Titanen in Deutschland

Spellforce



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wir haben Helden trainiert, Siedlungen gebaut und Massenschlachten geschlagen, um dem stärksten Verfolger von WarCraft 3 auf den Zahn zu fühlen.

Facts

- 6 Rassen
- 7 Ressourcen
- 48 Einheiten
- über 100 Gebäude

Dutzende Orks stürmen auf ein wartendes Elfenheer zu. Kriegstrommler spornen die grunzende Masse weiter an, Fernkämpfer schleudern Felsbrocken auf die Langhoren-Bogenschilder. Plötzlich taucht

überraschend ein Baumriese auf und zerstreut mit gewaltigen Schlägen die Ork-Angreifer. Diese Szene stammt nicht aus der Herr der Ringe-Trilogie, sondern aus dem Echtzeit-Strategiespiel **Spellforce**. Wir waren

beim deutschen Entwickler-Team Phenomic in Ingelheim und haben zum ersten Mal die gewaltigen Titanen in Aktion gesehen, epische Multiplayer-Schlachten geschlagen und malerische Elfen-Dörfer errichtet.

Verzweigte Welten

Das Fantasy-Reich von **Spellforce** ist in über 20 Landstriche aufgeteilt. Magische Portale verbinden jede Region mit einer oder mehreren Nachbarwelten. Alle Berei-



Unsere Armee aus Elfen und Zwergen tappt in den Hinterhalt einer Ork-Truppe, die mit Feuermagie angreift. Brennende Soldaten nehmen Schaden, bis die Flammen erlöschen. (1600x1200)



Quest-Endgegner wie dieser Drache sind besonders harte Brocken.



An Magie-resistenten Monstern wie dem Feuerteufel perlen Zauber ab.

che erzählen eine eigene Geschichte und bieten jeweils neue Missionen, Quests und Gegner. Wir müssen die von Magiern zersplitterten Gebiete wieder einengen. Wie das genau geht, steht noch nicht fest. Sicher ist aber, dass sowohl unsere Streifzüge als auch die Bewegungen der Gegner Spuren in den Landschaften hinterlassen. So kann eine von Orks befreite Insel etwa zu einem späterem Zeitpunkt im Spiel von Trollen besetzt sein, und unsere Armee muss den neuen Feind bekämpfen.

Aufwändige 3D-Grafik erweckt die Spielfiguren und Landschaften zum Leben und zeigt die Welt von **Spellforce** in bunter Polygon-Pracht – vom einfachen Baum bis zur Helmfeder eines Elfenschützen. Damit uns auch kein Detail entgeht, gibt's fünf Zoomstufen. Mit deren Hilfe überblicken wir locker ganze Siedlungen oder zoomen einem Ork-Krieger bis auf die Schneide seiner Axt.

Wunsch-Vorkämpfer

Bevor wir ins Abenteuer aufbrechen, basteln wir unsere Spielfi-

gur. Dieser »Avatar« vertritt uns in der 3D-Welt und ist der beste Kämpfer unserer Armee. Zunächst verpassen wir ihm ein schneidiges Outfit, indem wir Gesicht, Haare, Kleidung und Geschlecht aussuchen. Danach kommt die wichtigste Wahl: Welche Fertigkeiten soll unser Recke besonders gut beherrschen? Sieben Talent-Typen bilden die Oberklassen wie Elementar-Magie und Fernkampf, gegliedert in je vier Unterbereiche.

Für besiegte Monster und erledigte Quests streicht unser Avatar Erfahrung ein. Beim Level-Aufstieg verteilen wir Punkte und verbessern dadurch zum Beispiel Heilzauber oder einzelne Nahkampftechniken. Je nach Wahl machen wir so aus unserem Schützling einen Schwertexperten oder Erzmagier.

In Stein gemeißelt

Sechs Rassen ziehen in die Schlachten: Menschen, Elfen und Zwerge kämpfen für das Gute; in der bösen Ecke stehen Orks, Trolle und Dunkeelfen. Damit Armeen überhaupt ins Spiel kommen, muss der Avatar

Runen sammeln. Mit den kleinen Tafeln stellen wir uns neben so genannte Monumente und nehmen sie dadurch in Besitz. Diese Altäre gibt's in zwei Bauarten: Zum einen als Heldensteine, die der Avatar benutzt, um per Rune Helden (eine Art Unteroffizier) zu beschwören. Zum anderen als Rassen-Monumente, an denen unser Anführer Nachschub des in Stein gemeißelten Volkes anheuert. Eine Elfen-Statue erzeugt also ausschließlich Elfen-Krieger.

Erfolgreiche Feldherren erobern Monumente von unterschiedlichen Rassen, um aus dem Einheitenschatz mehrerer Völker zu schöpfen. Doch Vorsicht: Wenn wir böse Trolle und gute Zwerge in eine Kompanie stecken, greifen sie einander sofort an – dumm, wenn echte Feinde in der Umgebung sind.

Rassiger Aufbaupart

Damit die Monumente nicht nur fleißige Arbeiter, sondern dazu auch Soldaten ausspucken, braucht jedes Volk eine Siedlung. Wer etwa für die Elfen keinen Pfeilmacher baut,

muss auf Bogenschützen verzichten. Je nach Rasse müssen wir zwischen 13 und 26 Gebäude besitzen, um an die mächtigsten Einheiten zu kommen.

Holz, Stein, Eisen und Nahrung fördern wir als normale Ressourcen, während Lenyakraut, Aria-Wasser und Mondsilber als extrem seltene magische Substanzen zählen. Jedes Volk in **Spellforce** benutzt nur einen Teil der insgesamt sieben Ressourcen. Wir haben uns für die Elfen entschieden, die ihre Häuser im Mittelerte-Stil ausschließlich aus Holz zimmern. Für magiebegabte Einheiten wie die Eiszauberin müssen wir aber zusätzlich Arbeiter zum Lenyapflücken abstellen. Da auch andere Rassen wie die Orks dringend das Kraut brauchen, sind Konflikte um diese Rohstoffquellen vorprogrammiert.

Schlachten ohne Hektik

Im Spiel müssen wir sowohl kleine Scharmützel zwischen einzelnen Helden schlagen als auch riesige Massenschlachten. Statt hier lange mit der Maus Kästen um Gruppen zu ziehen



Zwerge sind besonders scharf auf Eisenerz.



Im Inventar verstaut unsere Heldin ihre Beute.



Nur Monumente produzieren Einheiten-Nachschub.

Die ersten Titanen



Feuerteufel: Der Lavadämon der Orks kämpft mit zwei Äxten und ist gegen Magie-Angriffe resistent.



Baumhirte: Mit seiner dicken Rinde ist der Elfen-Verbündete hart im Nehmen, nur Feuer muss er fürchten.



Zyklop: Der haarige Muskelprotz randaliert für die Trolle und macht sogar Gebäude fix dem Erdboden gleich.



Unsere Heldin ist eine begabte Nahkämpferin. Die wütende Oger-Horde hält sie mit zwei Schwertern im Zaum.

oder Kampf- und Zauber-Icons im Menü zu suchen, gibt's in **Spellforce** die innovative »Click-&Fight«-Funktion. Stapft ein Gegner in die Nähe unserer Truppen, markieren wir ihn einfach mit der Maus. Jetzt erscheinen am oberen Bildschirmrand Icons mit den sinnvollen Aktionen für unsere nächstgelegenen Truppen. So schicken wir ohne Hektik oder Tastaturkürzel eine Zwergengruppe in den Nahkampf, während unsere Eisma-

gierinnen sofort loszaubern und sich Bogenschützen auf einer Anhöhe postieren.

Kämpfen ist längst nicht alles: Zahlreiche NPCs schenken Ihnen wie in einem Rollenspiel wertvolle Gegenstände und Erfahrungspunkte. Aber natürlich erst, wenn Sie schwierige Aufträge erledigt haben. Bei unserer Reise sollen wir beispielsweise einem Eremiten Zutaten für dessen Zaubertrank besorgen und bekommen als Honorar einen magischen Schild. Den verstaubt unser Held mit anderen Beuteobjekten in einem Inventar nach Vorbild von **Diablo 2**.

Team-Titanen

Im Mehrspieler-Modus kämpfen bis zu acht Spieler gegeneinander. Hier müssen Sie besonders auf den Avatar aufpassen. Zum einen sollte er als bes-

ter Kämpfer bei keiner Schlacht fehlen. Zum anderen ist es gefährlich, ihn in die erste Reihe zu stellen. Denn fällt der Vorkämpfer den Feinden zum Opfer, verweigern Ihre Monumente für zwei Minuten den Dienst! Bis zur Wiedergeburt des Avatars müssen Sie ohne jeglichen Nachschub durchhalten.

Besonderer Hingucker in unserem ersten Multiplayer-Match waren die riesigen Titanen. Jedes Volk hat eine dieser mächtigen Ein-Mann-Armeen in petto. Die Elfen schicken einen Baumhirten ins Feld, der den Ents aus den **Der Herr der Ringe**-Filmen zum Verwechseln ähnlich sieht. Drei der extra-teuren Kampf-Giganten sind schon fertig (siehe Kasten). Die übrigen sollen bis zum Erscheinen von **Spellforce** (um die Weihnachtszeit) nach und nach enthüllt werden. **PH**



Selbst die zähen **Zwergen-Krieger** fliehen vor dem Skelett-Dämonen lieber.

Spellforce

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** 4. Quartal 2003
Termin: Phenic **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Nach ausgiebigem Probespielen kann ich verkünden: **Spellforce** sieht genial aus, ist komplex und spielt sich dank Click&Fight trotzdem komfortabel. Besonders angetan hat es mir aber der Feuerteufel der Orks mit seinen zwei Äxten plus Magie-Resistenz«