

Volkers Völkerschachten

# Spellforce

Der Strategie-Hit 2003 könnte aus Deutschland kommen. Mit Luxusgrafik und einem außergewöhnlichen Mix aus Gothic 2 und WarCraft 3 greift Spellforce nach den Genre-Sternen.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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

Was passiert, wenn man WarCraft 3 mit Gothic 2 kreuzt? Das Ergebnis dürfen Sie noch dieses Jahr selbst erleben. Denn das deutsche Phenomic-Team arbeitet an Spellforce, das es in Sachen Echtzeitstrategie durchaus mit Blizzards Genre-Primus aufnehmen könnte. Gleichzeitig steht es Piranha Bytes' Edel-Rollenspiel optisch und an Spieltiefe in nichts nach. Zu guter Letzt bietet das Spiel zudem einen kräftigen Schuss Eigenständigkeit. Nach Monaten harter Arbeit hat Entwicklungschef und Siedler-Erfinder Volker Wertich mit seinem Team endlich eine spielbare Version fertig gestellt. Zwei große Levels lang haben wir uns mit einem Magier unter Monster gewagt. Dabei konnten wir uns davon überzeugen, dass Spellforce sich schon jetzt ebenso toll spielt, wie es aussieht.

## Die wilden 13

Die Hintergrundstory von Spellforce ist genauso lang wie komplex. Das Wichtigste in aller Kürze: 13 Magier haben ein finsternes Ritual vollzogen, um die Welt zu unterjochen. Dabei zerstören die Herren aus Versehen ihre Heimat, die daraufhin in 32 Landstriche zerfällt. Diese treiben nun im Raum und sind nur über magische Portale miteinander verbunden. In einer solchen Lage braucht man einen Helden – und das sind natürlich Sie. Mit Magie und massig Monstern durchstreifen Sie alle Welten und lösen etliche Aufgaben, bis das alte Königreich wieder zusammengeführt wird.

## Charakter im Nahkampf

Vor den Start haben Wertich & Team die Charaktererschaffung

gesetzt. Wie in einem Rollenspiel generieren Sie einen Helden oder eine Heldin mit insgesamt sieben Charakterwerten wie Stärke, Intelligenz oder Weisheit. Zusätzlich suchen Sie sich einen Beruf aus. Die aus AD&D-Spielen bekannten Rassenbeschränkungen gibt es nicht. Deshalb darf jeder kräftige Kämpfe auch gleichzeitig Magier sein. Ob es sich dabei um helle oder dunkle Zauberei handelt, bleibt ganz Ihnen überlassen. Ebenso dürfen Sie auswählen, ob Ihnen Messer, Schwerter oder Schlagwaffen besser liegen. Ihr Avatar, so nennt das Phenomic-Team die Spielerfigur, wird aber nie in allen Bereichen perfekt werden können.

Ganz allein findet sich unser tapferer Held in der ersten Welt wieder, wahlweise in der Isometrie- oder Schulterperspektive. »Die Anfangswelt ist bewusst simpel gehalten. Der Spieler muss nichts aufbauen, sondern kann sich erst mal mit dem Spiel vertraut machen«, erzählt uns Volker Wertich. Doch schon nach ein paar Schritten kommt ein wilder Goblin angerannt und schlägt ohne Warnung heftig auf unseren Helden ein! Ein Klick auf den nervigen Kreischbold zaubert sofort eine Handvoll

Icons auf den Bildschirm. Die stehen für eine Reihe von Zaubersprüchen. Wir entscheiden uns für einen Feuerball, dem unser Gegner nichts entgegenzusetzen hat. »Das System nennen wir Click&Fight«, erläutert Wertich die Steuerung. »Spellforce bietet automatisch nur die Aktions-Icons an, die in der jeweiligen Situation auch sinnvoll sind.«

## Rassige Runen

Doch Kämpfe bestimmen nur einen Teil des Spielkonzepts.



Ein volles Zauberbuch ist der Schlüssel zum Erfolg.

Schon in der zweiten Welt machen wir Bekanntschaft mit dem Aufbauart: Wichtigste Voraussetzung für das Errichten einer Siedlung ist der passende Runenstein. Den setzen Sie an einem Schrein ein, und schon bieten sich zahlreiche Baufunktionen. Welche das genau sind, hängt vor allem von



Eine Menschensiedlung im Aufbau. Die Arbeiter im Hintergrund fällen Bäume und bauen in den Bergen Steine ab. Die Festung mit der Statue dient als Portal für die Erschaffung neuer Streitkräfte.







Jede Welt wird von einem besonders fiesen **Obermolz** bewacht. Dieser hier heist unserem Magier mit einem Blitz ein. Die verbündeten Krieger greifen währenddessen von rechts und links an. Hinten haben wir **Elfenmagier** postiert, die unsere Truppen mit Schutzzaubern unterstützen.

der Rasse ab, für die Ihr Zauberstein gilt. In **Spellforce** übernehmen Sie das Kommando über sechs Völker. Menschen, Elfen und Zwerge zählen zur guten, Dungelelfen, Trolle und Orks zur bösen Seite der Macht. Jedes Volk hat Stärken und Schwächen, die Sie geschickt

pool, aus dem sich alle Ihre Völker gleichzeitig bedienen. Auch Gut und Böse können zusammenarbeiten, allerdings besser nicht beim Kämpfen: Die Wahrscheinlichkeit ist sehr hoch, dass sie sich untereinander mehr schaden als dem Feind.

### Nützliche Orks

Schlachtenglück und Aufbauarbeit entscheiden nicht allein über den Erfolg beim Weltenretten. Denn jedes Land ist voll gepackt mit geskripteten Ereignissen, die Sie vor immer neue Probleme stellen. Manchmal beschern sie aber auch Hilfe von unerwarteter Seite: So lassen wir einmal an einem eroberten Elfenportal routinemäßig eine Siedlung der Spitzohren entstehen. Fleißig produzieren wir Kriegerinnen und Zauberinnen, die wir mit unserem Avatar gegen immer wieder angreifende gehörnte Monster ins Gefecht schicken. Gerade kommandieren wir die Truppen einen Bergpfad hinauf, als wir auf einen gefangenen Ork stoßen und ihn

befreien. Der war unseren Feinden in die Hände gefallen und verspricht aus Dankbarkeit, seinem Häuptling von unserer guten Tat zu berichten. Der Chieft findet unsere Befreiungsaktion auch ganz toll, und schwuppdwupp wartet ein ganzes Dutzend Orks auf unseren Befehl. Die wiederum erweisen sich als sehr effektiv gegen die Armee von Untoten, die im selben Moment heranstürmt. Nur von den Elfen müssen Sie die Grünhäute natürlich getrennt halten...

### Welt voller Gefahren

Zu den echten Neuerungen von **Spellforce** gehört die »persistente Welt«. Damit meinen die Entwickler, dass Sie nicht wie gewohnt einen Level als erledigt abhaken. Stattdessen dürfen Sie jederzeit in bereits gelöste Welten zurückkehren. Dazu entwirft das Team ein komplexes System von Portalen. »Wir wollen dem Spieler lange Wege ersparen«, so Volker Wertich. »Deshalb werden diese Tore nie



Manchmal greifen auch **Magier** zum Schwert.

ausnutzen müssen. Nur Elfen können etwa das zauberaktive Lenyaskraut abbauen, das den Verbündeten zum Erschaffen von magiebegabten Einheiten dient. Zwerge fördern Mithril, aus dem die Menschen anschließend besonders schlagkräftige Waffen entwickeln. Es gibt dabei nur einen Rohstoff-



Mit einem **Feuerball** hält sich unser Zauberer die heranstürmenden Goblins vom Hals.



Der **Bonecruncher** gehört zu den gefährlichsten Kreaturen. Die beiden Elfen allein hätten keine Chance, aber mit Hilfe des Avatars werden sie es schon schaffen.



weit auseinander liegen.« Dadurch können Sie später auf einer alten Karte Gegner angreifen, gegen die Sie zuvor keine Chance hatten. Oder Sie stellen fest, dass während Ihrer Abwesenheit eine neue Feindesschar in das Land eingefallen ist. Zudem finden Sie nur in wenigen Regionen die sehr wichtigen Läden. Hier versorgen Sie Ihren Avatar gegen Bares mit Gegenständen, die Sie auch aus Rollenspielen kennen: Magische Ringe, Rüstungen, Waffen sowie Zaubersprüche. Genauso verhöckern Sie in den Geschäften Gegenstände, die erledigte Gegner oftmals zurücklassen. Manchmal stoßen Sie zudem in feindlichen Camps auf Schatzkisten, die ebenfalls Gold bringen.

### Clevere Gegner

Ziemlich bemerkenswert war in unserer frühen Vorabversion die gegnerische KI. Diese fasst Truppentypen automatisch zu sinnvollen Kampfgruppen zusammen. Fernkämpfer stehen hinten, Schwertschwinger vorne. Daneben laufen die Heiler herum und versorgen verwundete Einheiten. Die CPU-Verwaltung der Einheiten geht sogar so weit, dass der Gegner automatisch nach einem ausgeklügelten System Patrouillen losschickt, welche die Gegend eigenständig erkunden. Aber auch Sie müssen sich nicht um jedes Detail selber kümmern. So reicht es, wenn Sie Ihren Truppen den Weg zum Feind weisen. Dort wirken

Zauberer selbstständig die unterschiedlichsten Sprüche. Etwa Auren, die von einem verzauberten Soldaten aus auf die Kollegen überspringen und sie kräftiger machen. Manche Magier beschwören sogar eigene Hilfsgruppen, wie Miniskelette.

### Einfälle und Ents

Derzeit befindet sich **Spellforce** noch in der freien Entwicklungsphase. Sprich: Fast täglich hat das Team neue Ideen und feilt am Konzept. So sollen sich wie bei **WarCraft 3** im fertigen Spiel Tag- und Nachtwechsel strategisch auswirken. Fest steht, dass Dunkelfelfen dann besser sehen. »Aber wir brüten auch noch über ein paar coolen Einfällen, die wir erst ausprobieren müssen«, verrät uns Volker Wertich. So soll es etwa für jedes der sechs Völker eine Art »Übermonster« geben, das zwar schwer zu erschaffen ist, dafür im Kampf Vorteile bietet. Ange-dacht ist unter anderem ein rie-

### Zukunfts-Perspektiven



Spellforce bietet Ihnen fünf Perspektiven, aus denen Sie das Spiel steuern können. Wir präsentieren Ihnen die drei wichtigsten: Die **Nahansicht** (Bild 1) eignet sich vor allem für kleinere Kämpfe, in denen der Held Zaubersprüche um sich wirft. Eine Stufe herausgezoomt (Bild 2) haben Sie den besten Kompromiss aus **Übersicht und Grafik-pracht**. Fast alle Gefechte sollen Sie so steuern können. Die **Obenaufsicht** (Bild 3) liefert Überblick über größere Schlachten und Dörfer.

siges Baumwesen, das den Elfen hilft – Tolkien lässt grüßen!

**Spellforce** soll auf einem Rechner mit GeForce-3-Karte in voller Grafikpracht glänzen. Für die Taktrate visiert Volker Wertich »alles an, was oberhalb von 700 MHz liegt«. Der ursprüngliche Release-Termin vom Juni 2003 wird sich wohl auf das 3. Quartal verschieben. »Dafür streichen wir aber auch keins der angekündigten Features!« **MIC**



Über die **Icons** am oberen Bildschirmrand kommandieren Sie Ihre Einheiten.

### Spellforce

**Genre:** Echtzeitstrategie **Entwickler:** Phenomic  
**Termin:** 3. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Mick Schnelle:** »Wer Spellforce sieht, will es sofort spielen. Die Grafik ist fantastisch, und das Spielkonzept bringt Abwechslung ins Genre. Die zwei Levels zeigen schon jetzt, dass das Missionsdesign ebenfalls erste Sahne ist. Phenomics Strategiemix ist mein persönliches Wartespiel.«