

Mithril, Magie und massig Monster

# Spellforce

Wunderschön inszenierte 3D-Schlachten sind das Zauber-  
mittel, mit dem Spellforce Sie in seinen Bann ziehen will.



Unsere Magierin lässt einen gigantischen **Feuersturm** auf unsere Siedlung herabregnen und setzt etliche **Angreifer** in Brand. (1024x768)



Auf CD/DVD:  
Video-Special

WWW

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

**S**chluss mit knuddelig: **Sied-**  
**ler-Erfinder** Volker Wertich  
meldet sich mit einem neuen  
Projekt zurück. **Spellforce** ist

ein kampflastiges Strategiespiel  
in fantastischem Ambiente. Mit  
opulenter Grafikpracht und ei-  
ner intuitiven 3D-Kampfsteue-

rung wollen die Entwickler des  
Fantasyspektakels sogar der  
Genre-Referenz **WarCraft 3** den  
Platz streitig machen.

## Ein Magier – viele Helden

Anders als in den meisten Strategie-Konkurrenten dreht sich in **Spellforce** alles um eine Hauptfigur: Wie in einem Rollenspiel erschaffen Sie einen Helden (oder eine Heldin) mit individuellen Charaktereigenschaften. Mit ihm machen Sie sich auf, eine Welt wieder zu befreien, die sich im Bann einer dunklen Kraft befindet. Wertich und seine Mannen wollen 33 Levels entwerfen, in denen Sie böse Mächte, hinterhältige Drachen, Eismonster und finstere Erzmagier bekämpfen.



Belebte Szenerie: eine **Orkhorde** macht sich über zwei Drachen her.

In schickem 3D ziehen Sie durch die hübschen Lande und werfen mit Magie jeder Couleur nur so um sich. Dabei bleiben Sie nicht lange allein: An speziellen Monumenten beschwören Sie Helden vergangener Tage, die fortan als Armee unter Ihrem Kommando stehen. Diese Kämpfe verfügen ebenfalls über Charaktererwerbe und lassen sich mit Hilfe gefundener Objekte wie Zauberringen verstärken.

In den häufigen Echtzeit-Gefechten kommt das sogenannte »Click&Fight«-System zum Einsatz. Sie klicken auf einen bestimmten Gegner, worauf sich ein Icon-Menü öffnet, das alle sinnvollen Manöver und Aktionen nach Ihren Einheiten sortiert auflistet. In der Praxis laufen Sie mit Ihrem Charakter hinter Ihrer Truppe her und schicken sie über dieses simple Menüsystem ins Gefecht. Nur wenn's irgendwann zu hart wird, greifen Sie höchstpersönlich ein.

## Aufbau-Taktik

Doch allein mit einer noch so starken Heldentruppe sollen Sie keinen der Levels lösen können. Dafür werden die Gegner zu zahlreich sein. Spätestens jetzt kommen die sogenannten Rassenmonumente ins Spiel: Dort beschwören Sie Menschen, Elfen, Zwerge, Orks,



Vor jeder Schlacht stellen Sie **Zauber** zusammen.





Die Gefechte lassen sich mit Hilfe der Icons oben links komplett aus der rangezoomten 3D-Ansicht spielen.

Trolle oder Dunklelfen. Die ersten drei Parteien sind gut, die anderen böse. Von Natur aus hat aber keins der sechs Völker Kampfeinheiten. Dafür müssen sie erst ganz konventionell Siedlungen ausbauen, die durch Spezialgebäude die Rekrutierung von Soldaten ermöglichen. Sechs Ressourcen benötigen Sie dabei: Stein, Holz, und Eisen sind nur die Grundstoffe, aus denen Sägewerke, Tempel oder Druidenheiligtümer entstehen. Mithril dient den Zwergen zur Rüstungsfertigung, aus Elixieren und magischen Pflanzen entstehen Heiltränke. Dabei kann nicht jedes Volk alle

Rohstoffe abbauen. Elfen haben etwa keine Möglichkeit, selbst an Eisen zu gelangen. Erst wenn ein paar Zwerge eine Mine betreiben, bekommen auch die Spitzohren automatisch das Metall. Daraus bauen sie starke Rüstungen, welche wiederum den verbündeten Menschen im Kampf zugute kommen.

### Böse Orks, gute Elfen

Obwohl nach Gut und Böse eingeteilt, können auch Völker zweier unterschiedlicher Gesinnungen auf Ihrer Seite stehen. Allerdings müssen Sie dann darauf achten, dass sich diese beiden Rassen nie begegnen.

Stößt zum Beispiel ein Dunklelf auf einen Menschen, beharren sich die beiden Widersacher: ganz automatisch, ohne sich wieder trennen zu lassen. Außerdem haben die guten Völker keinen Zugriff auf Rohstoffe der Bösen und umgekehrt.

Als wir vor einem halben Jahr die erste Version von **Spellforce** gesehen haben, planten die Entwickler noch einen Wirtschaftskreislauf ähnlich wie in **Siedler 4** oder **Anno 1503** einzubauen. Davon ist man inzwischen völlig abgekommen. Volker Wertich: »Spellforce wäre dadurch einfach zu unübersichtlich geworden. Der Spieler hätte zu viel Zeit mit der komplexen Warenproduktion verschwendet.«

Vier der sechs Rassen haben spezifische Vor- und Nachteile; Lediglich Menschen und Orks sind universell einsetzbar. Elfen geben sehr gute Fernkämpfer und Magier ab, versagen aber im Nahbereich. Die kräftigen

Zwerge dagegen können keine Magie einsetzen, hauen dafür bei direkten Attacken jeden Troll aus den Tretern.

### Krasse Grafik

Grafisch schöpfen die Entwickler aus dem Vollen. Herausgezoomt wirkt **Spellforce** wie ein normales 2D-Strategiespiel. Beim Heranzoomen schwenkt die Kamera in eine Ego-Shooter-Perspektive. Dann lässt **Spellforce** die Muskeln spielen: Volker Wertichs Echtzeitspektakel nutzt die Krass-Engine, die Massive für ihre **Aquanox**-Titel entwickelt hat. Dieses mächtige Werkzeug nutzen die Entwickler auffallend effektiv: Angefangen von den herrlichen Texturen bis hin zur geschickten Farbwahl entwickelt sich märchenhaftes Flair. Der orchestrale Bombast-Soundtrack steigert diesen Eindruck noch.

Neben schick animierten Figuren sollen zahlreiche geskriptete Ereignisse die Welt lebendig halten: So konnten wir eine Horde Wildschweine bestaunen, die von einem Wolfs-



An einem **Rassenmonument** beschwören wir Trollkämpfer.

rudel verfolgt wurde. Plötzlich tauchten Orks auf und nahmen ihrerseits die Schwarzpelle aufs Korn. Geplant sind laut Wertich auch riesige Schlachten, die völlig unabhängig vom Spieler ablaufen und für Atmosphäre sorgen sollen. **MIC**



Ein **Siedlung** im Überblick: Nur hier können Sie Rohstoffe abbauen und Krieger erschaffen.

## Spellforce

**Genre:** Echtzeitstrategie **Entwickler:** Phenomic  
**Termin:** Juni 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Spellforce hat mir sofort gefallen! Das Kampfsystem wirkt durchdacht und lässt sich auch in größeren Gefechten gut steuern. Allerdings gab's noch nichts vom Missionsdesign zu sehen. Wenn das ebenso gut gelingt, wird Spellforce ein Strategieknaller.«