



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5096
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5163

Spieler verbinden den Begriff Innovation nicht unbedingt mit Electronic Arts. Das könnte sich mit Battleforge ändern.

Battleforge

Sammelkarten-Spieler. Sie werden von vielen skeptisch beäugt und oft als realitätsferne Nerds bezeichnet. Komplizierte Regeln, ein für Beobachter kaum nachvollziehbarer Spielablauf

und merkwürdige Fachbegriffe lassen Otto Normalspieler die Faszination von **Magic: The Gathering** oder **Yu-Gi-Oh** auch tatsächlich nur schwer nachvollziehen. Das will EA Phenomic (**Spell-**

force 1 & 2) nun ändern und verpackt die anspruchsvolle Kartensammlung in ein knallbuntes, taktisch vielseitiges Echtzeit-Strategiespiel für Mehrspieler-Fans. Falls nun auch Sie diese ambitio-

nierte Idee skeptisch beäugen, dürfen wir Sie beruhigen: **Battleforge** könnte das Genre kräftig aufmischen – im wahrsten Sinne.

Karten aussuchen

Battleforge ist ein reines Online-Spiel, soll aber wie **Worldshift** ohne monatliche Gebühren auskommen. Und wie in **Worldshift** wählen Sie im Hauptmenü Missionen aus, chatten mit anderen Spielern und verwalten Ihre Einheiten. Letzteres geschieht, indem Sie wie in traditionellen Trading-Card-Spielen gesammelte Karten zu so genannten Decks zusammenstellen. Diese Karten gibt's in drei Kategorien: Einheiten, Gebäude und Zauber – jede mit speziellen Eigenschaften sowie Vor- und Nachteilen. Momentan plant EA Phenomic vier Fraktionen. Während etwa Feuer-Karten auf Angriffskraft und zerstörerische Spezialmanöver setzen, verlassen sich ihre Eispendants auf Heilspprüche, Unterstützung und Lähnungsmagie. Da Sie pro Mission bis zu 20 Einheiten, Gebäude und Zauber (also



Der **Emberstrike** legt sich mit einer Eismagierin an. Schön zu sehen: Die Bogenschützen unterstützen ihre Anführerin aus sicherer Entfernung. (2560x1600)

Die Sammelkarten

Statt wie in anderen Strategiespielen auf dem Schlachtfeld Gebäude zu bauen und Einheiten zu rekrutieren, ziehen Sie entsprechende Sammelkarten aus einem zuvor zusammengestellten Deck und wirken diese in der Spielwelt. Wer **Yu-Gi-Oh** oder **Magic: The Gathering** kennt, fühlt sich sofort heimisch.

Energie: Das Ausspielen einer Karte kostet Energie. Diese lädt sich mit der Zeit wieder auf. Starke Einheiten benötigen mehr Energie.

Tech-Stufe: Sie dürfen hochwertige Karten erst dann ausspielen, wenn Sie die entsprechende Tech-Stufe erreicht haben, etwa durch das Erobern bestimmter Gebäude.

Beschreibung: Statt kleinteiliger Talentwerte schildern knappe Texte die Spezialfähigkeit sowie die Vor- und Nachteile der jeweiligen Einheit.

Lebenspunkte: Bei Supereinheiten wie dem Tremor muss man nicht unbedingt auf die Lebenspunkte achten. Bei schwächeren Truppentypen hingegen schon.

Angriffskraft: Wie stark eine Einheit aussteilt, verrät dieser Wert. Ob ein generisches Schere-Stein-Papier-Prinzip eingebaut wird, steht bislang noch nicht fest.





Der **Eis-Tremor** (unten) beherrscht Schockzauber, die **Belagerungskrabbe** (oben) reißt gern Gebäude ein.



Ein großes **Koop-Gefecht** in seiner vollen Pracht. Es soll aber auch Deathmatch-Geplänkel geben.



Wer seine **Spezialmanöver-Karten** klug einsetzt, kann den Ausgang einer Schlacht beeinflussen.



Sieht unfair aus, und ist es auch – für die Soldaten. Dafür darf man die **Juggernauts** nicht oft einsetzen.

Karten) zu einer Armee (hier Deck genannt) zusammenstellen können, sind die Möglichkeiten bereits vor einer jeden Schlacht fast grenzenlos – ein Fest für Taktiker.

Karten ausspielen

Haben Sie Ihre Karten zusammengestellt und eine Mission ausgewählt, wechselt das Spiel zum Echtzeit-Schlachtfeld. Doch statt genreüblich Gebäude zu errichten und Soldaten auszubilden, wählen Sie die gewünschte Karte aus dem am unteren Bildschirmrand platzierten Deck und aktivieren (»wirken«) sie per Mausklick. Prompt fliegt diese aufs Spielfeld und verwandelt sich in den gewünschten Truppentyp – zum Beispiel eine Gruppe Bogenschützen oder Spezialeinheiten wie den haushohen Juggernaut, der mit seinem meterlangen Horn selbst dickste Mauern mühelos niederreißt. Bedachtes Vorgehen entscheidet dabei über Sieg oder Niederlage. Denn zum einen haben mächtige Karten eine längere Abklingzeit, zum anderen verlangen manche Truppentypen eine von vier Tech-Stufen, die Sie nur durch das Erobern bestimmter Gebäude erhöhen. Wer denkt, dass hier in Sachen Taktik schnell die Luft raus ist, sei eines Besseren belehrt: **Battleforge** will durch Karten, die Sie als Belohnung für absolvierte Quests oder das Erle-

digen besonders starker Gegner erhalten, dauerhaft motivieren und zusätzliche strategische Möglichkeiten erlauben. Klar, dass dabei sofort die Trading-Card-Suchtspirale greift: Es gibt immer eine noch bessere Karte – und die werde ich finden!

Karten verbinden

Battleforge bietet sowohl PvP- als auch kooperative Missionen für bis zu zwölf Spieler. Während sich EA Phenomic bislang weder zu den Deathmatch-Scharmützeln noch zur geplanten Karten-Anzahl äußert, verriet der Entwickler immerhin ein paar spannende Infos zum Koop-Modus. Beispielsweise gilt es in einer Mission, ein Monument vor anstürmenden Schattenkreaturen zu verteidigen. Was einfach klingt, ist in Wahrheit eine vielschichtige Aufgabe. Denn während Team 1 (kann aus bis zu drei Teilnehmern bestehen) nach einer einleitenden Zwischensequenz in Spielgrafik bereits vor Ort ums nackte Überleben und die Erhaltung des Relikts kämpft, muss sich Team 2 erst noch zu seinen Kameraden durchschlagen. Team 3 und 4 hingegen sollen am anderen Ende der Karte (oder gar in einem ganz anderen Level) den Anführer der Schattenwesen aufspüren und vernichten – erst dann versiegt die Flut der Angreifer. Natürlich kommt es da-

bei auf das perfekte Zusammenspiel aller Teilnehmer an. So gilt es in diesem Fall, den Boss erstmal im Nahkampf abzulenken, da der einerseits ständig neue Skelette erschafft und andererseits durch ein Energiefeld vor Beschuss geschützt ist. Parallel muss sich ein Verbündeter um die gegnerischen Heiler kümmern, die ihrem Chef mit Unterstützungszaubern zur Seite stehen – Instanzbosse à la **World of Warcraft** lassen grüßen.

Karten tauschen

Wo wir gerade bei **World of Warcraft** sind: **Battleforge** soll alles bieten, was man von einem Online-Spiel erwartet: Gilden, Freundeslisten, Chats, einen Briefkasten sowie ein Auktionshaus. Letzteres ist besonders interessant,

da Sie hier Sammelkarten tauschen können. Zudem verspricht EA Phenomic regelmäßige kostenlose Updates, die Sie mit neuen Karten und sogar zusätzlichen Missionen versorgen. Wie bei echten Trading-Card-Spielen wird es auch Booster-Packs mit besonders mächtigen Sets geben. Für die müssen Sie jedoch echtes Geld bezahlen – wie viel, das steht noch nicht fest. Bleibt nur die Frage, ob **Battleforge** mit einer spannenden Geschichte zu überzeugen weiß und auch Solo-Spielern etwas zu bieten hat – immerhin ist **Worldshift** gerade in diesen Disziplinen gescheitert. Wir freuen uns deshalb schon jetzt auf eine erste spielbare Version. Lang dürfte es nicht mehr dauern; **Battleforge** soll noch 2008 in den Handel kommen. **DM**

Battleforge

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **EA Phenomic / EA** ► Status **zu 70% fertig**

Daniel Matschijewsky: Battleforge klingt sehr spannend. Ich tüftle in Ruhe an dem perfekten Karten-Deck, um es damit in fetzigen Echtzeit-Schlachten gemeinsam mit Kumpels (oder gegen sie) zum Taktik-König zu bringen. Und wenn nicht? Neue Zusammenstellung, neuer Versuch – bis ich die besten Karten habe. Dank dieser Idee hat Battleforge das Zeug, das Strategie-Genre kräftig aufzumischen. Nötig wäre es...



danielm@gamstar.de