



Actionreicher als World in Conflict, taktisch anspruchsvoll wie Starcraft 2, dazu das Teamgefühl eines Online-Raids: Die Spellforce-Macher von Phenomic könnten mit Battleforge das Strategie-Genre revolutionieren.

Battleforge

Bilder mit Kartenbonus

Ein ungewöhnliches Spiel verlangt nach einem ungewöhnlichen Artikel. An den Seitenrändern dieser Preview finden Sie 13 nummerierte Sammelkarten. Die Nummern zeigen Ihnen, wo Sie die Karte auf den Bildern in Aktion sehen können. Das Inferno (Karte 2) explodiert entsprechend auf unserem Hauptbild in der linken oberen Ecke.

DVD Video-Special

DVD-XL HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4516
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5415

Es dauert fast 30 Minuten, bis uns Phenomic-Chef Volker Wertich die wichtigsten Besonderheiten von **Battleforge** erklärt hat. Der Erfinder von **Die Siedler** und **Spellforce** erzählt von Sammelkarten, Echtzeit-Schlachten, Online-Auktionen, Upgrades, kooperativen Missionen, Endgegnerkämpfen und einer spielmodiübergreifenden Kampagne. Uns schwirrt der Kopf: Wie bitte schön soll das alles zusammenpassen?

Doch dann vergehen keine fünf Minuten, bis wir's kapiert haben. Denn jetzt hören wir nicht mehr zu, sondern wir spielen. Als weltweit erstes Magazin durften wir uns durch eine komplette Kooperations-Mission kämpfen, gemeinsam mit drei Phenomic-Entwicklern. Die ebenso überraschende wie erfreuliche Erkenntnis: **Battleforge** hat zwar tonnenweise neue Ideen, spielt sich aber schon jetzt flüssig und unkompliziert.

Sammeln

Bevor wir uns in die Schlacht stürzen, wählen wir zunächst unsere Waffen. Und das sind im Fall von **Battleforge** Sammelkarten. Phenomic plant zum Verkaufsstart insgesamt 200 Gebäude-, Zauber- und Einheiten-Karten, verteilt auf vier Themensets: Feuer,

Eis und zwei derzeit noch geheime. Wir verwetten aber unseren Feldherren-Allerwertesten, dass es sich dabei um die Kräfte der Natur und der Nekromantie handelt. Zum einen, weil wir im Spiel nicht nur blau und rote, sondern auch grüne und schwarze Energiekugeln erschaffen dürfen

Das Interface von Battleforge (noch in Arbeit)



Wenige Bedienelemente, aber trotzdem alles im Griff: Über die **Menüleiste A** können wir auch während der Partie auf Community-Funktionen wie das interne Mail-System zugreifen. Per **Chatlog B** kommunizieren wir mit Gegnern und Freunden. Über die **Kartenleiste C** greifen wir blitzschnell auf alle Einheiten, Zauber und Gebäude unseres Decks zu. Die gewählte **Karte D** fliegt schick animiert aufs Spielfeld, ein **grüner Kreis E** zeigt den Wirkungsbereich an. Die **Minikarte F** informiert uns sowohl über den Schlachtverlauf als auch über unsere aktuellen Ressourcen.



Ein paar Armbrustschützen treffen auf eine riesige Feuer-Armee samt **Juggernaut** (Bildmitte). Das Ungetüm ist dabei nicht mal die teuerste Karte in dieser Schlachtszene – das Inferno (links oben) kostet deutlich mehr.

(dazu später mehr). Und zum anderen, weil Nekromantie und Natur die Besonderheiten von Feuer und Eis perfekt ergänzen würden. Feuerkarten widmen sich in erster Linie der Offensive, vom Artillerieturm über den Meteoritenschauer bis hin zum alles platt walzenden Juggernaut-Monster. Das Eis-Repertoire hat seine Stärken dagegen in der Defensive, etwa mit den schildtragenden Northguard-Rittern, gepanzerten Steingolems oder dem »Coldsnap«-Zauber, der feindliche Einheiten 15 Sekunden lang einfriert. Fehlen eigentlich nur die regenerativen Kräfte der Natur und fiese Untoten-Magie. Prompt verplappert sich Volker Wertich, als wir ihn nach weiteren Spezialmanövern aushorchen: »Wir haben selbstverständlich Einheiten, die heilen können. Aber es gibt auch innovativere Fähigkeiten, etwa eine Kreatur, die Leichen explodieren lässt.«

Prima, unser Feldherren-Allerwetterer bedankt sich schon mal!

Beschwören

Natürlich können wir für unsere Mission nicht auf die vollen 200 Karten zurückgreifen, maximal 20 müssen in **Battleforge** pro Einsatz reichen, unser so genanntes Deck. Wir entscheiden uns für eine reine Feuer-Auswahl, hätten aber auch die Themensets beliebig mischen können. Beim fertigen Spiel werden wir uns viele dieser Karten erst mal erspielen oder ertauschen müssen. Wie beim offensichtlichen Vorbild, dem populären Sammelkartenspiel **Magic: The Gathering**, gibt es gewöhnliche, ungewöhnliche und seltene Karten. Phenomic plant ebenso ein Online-Aktionshaus wie ein internes Mail-System, sodass fröhlich geschachert werden darf. Von all dem war allerdings noch nichts zu sehen.

Dafür sehen wir jetzt endlich das Schlachtfeld! Es geht sofort zur Sache – denn **Battleforge** verzichtet auf den genre-üblichen Technologiebaum. Schon bei Partiebegriff sehen wir am unteren Bildschirmrand all unsere Karten feinsäuberlich aufgereiht. Anders als in **Magic** gibt es also nicht das Zufallselement Kartenstapel, wir können jederzeit jede beliebige Karte spielen. Allerdings nur, wenn wir dafür die nötige Energie besitzen. Und unser Startkapital reicht gerade mal für ein paar kümmerliche Bogenschützen. Wir klicken auf die entsprechende Karte und auf eine freie Stelle in unserem Sichtbereich – schon materialisiert sich ein Regiment Fernkämpfer. Beschworene Einheiten befehlen wir wie in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel, und sie bleiben uns so lange erhalten, bis sie im Kampf das Zeitliche segnen. Zauber wirken

dagegen exakt in dem Moment, in dem die entsprechende Karte gespielt wird. Ähnlich wie bei den Artillerieschlägen in **World in Conflict** kommt es hier also vor allem aufs richtige Timing an. Gebäude wie Minen, Teleporter und Abwehrtürme benötigen wiederum eine gewisse Zeit, bis sie aufgebaut und somit einsatzfähig sind.

Erobern

Mit unseren ersten Einheiten erobern wir nun ein paar herrenlose Energiegeneratoren sowie ein Monument. Ersteres schaufelt permanent Ressourcen auf unser Konto, Letzteres benötigen wir, um passend zu unserem Deck die eingangs erwähnten Energiekugeln (so genannte Orbs) zu erschaffen. Denn jede Kartenbeschwörung erfordert nicht nur Energie, sondern setzt auch eine bestimmte Zahl an Monumenten voraus. Firedancer-Hexen verlan-





Die **Grafik** von BattleForge erinnert mit ihren kräftigen Farben und klaren Konturen ein wenig an Starcraft 2.



Zum Kartensortiment gehören auch Gebäude, darunter die **Feuerbombe** (links), ein Mischung aus Turm und Mine.

gen etwa zwei rote Orbs; für den mächtigen Juggernauts benötigen wir zwar nur einen roten, aber zusätzlich zwei beliebiger Farbe. Hier zeigt sich der Vorteil unseres reinen Feuerdecks: Wir können

relativ schnell sämtliche Karten einsetzen. Mit einem gemischten Deck müssten wir dagegen anfangs bei der Orb-Farbgebung Prioritäten setzen, hätten aber dafür in der Endphase einer Partie mehr

taktische Möglichkeiten. Ehrensache, dass sich Monumente und Energietürme mit Vorliebe an strategisch wichtigen Positionen aufhalten. So wie unsere Heimatbasis. Vorsichtshalber errichten

wir und unsere drei Phenomic-Begleiter an vordefinierten Stellen mehrere Mauern, platzieren ein paar Abwehrtürme dahinter und ein paar Bogenschützen darauf. Keine Sekunde zu früh, denn



Koop-Mission »Bad Harvest«



Die Aufgabe: Ein Flugschiff voller Gold (C) ist zwischen die Fronten geraten. Vier Spieler sollen es gemeinsam vor der anrückenden Feindarmee (weiße Linien) beschützen und außerdem deren Anführer erledigen. Die Aufgabenverteilung: Zwei Spieler verteidigen die Heimatbasis und beschützen das Schiff im Osten (blaue Linien), die anderen beiden kämpfen sich im Westen zum Endgegner vor (rote Linien). Die Kreuze markieren die Startpositionen.



Kurz nach Missionsbeginn rollt die erste Feindwelle heran. Um sie aufzuhalten, errichten die blauen Spieler an vorgegebenen Stellen **Mauern**.



Feuerfallen blockieren die Route, bewacht von **Steingolems**. Um diese Zwischengegner zu besiegen, müssen wir zunächst ihre Heiler ausschalten.



Die blauen Spieler haben den **Goldtransport** erreicht. Sie müssen ihn verteidigen und gleichzeitig regelmäßigem Artilleriebeschuss ausweichen.



Die Quelle des Sperrfeuers: zwei dicke **Kanonen** im Westen. Die roten Spieler können einen Umweg in Kauf nehmen und sie zerstören.



Ohne Kanonenbeschuss können die blauen Spieler einen Ausfall auf die **nördliche Feindbasis** wagen und so die Angriffswellen stoppen.



Der **Endboss** wird von vier Heilern geschützt. Nur wenn die roten Spieler alle vier in den Nahkampf verwickeln, können sie das Monster besiegen.



Selbst für gute Karten gibt es einen schlechten Zeitpunkt. Die Stärke der **Scythe-Insekten** liegt im Überraschungsangriff, weil sie feindliche Mauern einfach überklettern können. In dieser Feldschlacht gehen sie unter.

schon nach gerade mal zwei Spielminuten rollen die ersten Monsterwellen heran.

Kämpfen

Wir freuen uns über unser Verteidigungsbollwerk und warten erstmal ab, was passiert. Ein tödlicher Fehler, wenige Sekunden später liegt unsere Mauer in Trümmern, und die Jungs von Phenomic müssen uns zur Hilfe eilen. Denn wer bei **Battleforge** nicht aktiv in die Gefechte eingreift und blitzschnell reagiert, hat schon verloren. Beim nächsten Ansturm haben wir dazugelernt: Sobald Feinde im Sichtbereich auftauchen, schleudern wir ihnen Meteoritenzauber entgegen, gefallene Einheiten ersetzen wir sofort durch neue. Das spielt sich schon jetzt dynamisch und actionreich, weil wir nie auf Nachschub oder

die Erforschung von Upgrades warten müssen, sondern stets sofort reagieren können. Kleine Einschränkung: Nur in der Nähe von bereits eroberten Generatoren und Monumenten starten unsere beschworenen Einheiten sofort mit voller Gesundheit. Auf dem freien Feld müssen sie dagegen eine 15-sekündige Warmlauf-Phase mit halbiertes Lebensenergie überstehen. »Einerseits soll eine klug gespielte Karte jede Schlacht wenden können, andererseits wollen wir aber auch strategisches Vorausplanen belohnen und das Erobern von gegnerischen Rohstoffquellen erschweren«, erläutert Volker Wertich. Das Prinzip geht auf, zum Glück: Mit vereinten Kräften können wir auch den vorerst letzten Ansturm zurückwerfen. Es wird Zeit für einen entschlossenen Gegenangriff!

Zusammenarbeiten

Ab jetzt kommt Teamwork ins Spiel. Denn nur, wenn alle perfekt zusammenarbeiten, können wir die zwei Hauptziele unserer Mission erreichen: ein mit Gold beladenes Flugschiff beschützen, das zwischen die Fronten geraten ist, und außerdem ein riesiges Monster besiegen, das den ganzen Schlamassel zu verantworten hat. Das erzählt uns zumindest eine nette Dame per Spielgrafik-Videofenster, dazu sehen wir, wie eine Feindarmee in Richtung Flugschiff marschiert. »Jede Kooperativ-Mission erzählt eine eigene kleine Geschichte. Außerdem halten die Videoeinblendungen die Spieler auf dem Laufenden, was gerade an anderen Stellen des Schlachtfelds passiert«, ergänzt Wertich.

Die Zeit drängt also, wir schmieden unseren Schlacht-

plan: Zwei unserer Mitstreiter kümmern sich weiterhin um die Basis-Verteidigung und schicken außerdem ihre Armeen nach Osten, um das Flugschiff zu retten. Der dritte Phenomic-Entwickler und wir ziehen dagegen nach Westen, um dem Obermottz auf die Finger zu klopfen. Die Aufgaben sind dabei clever miteinander verknüpft: So beschließen mehrere Artilleriekannonen von der Westseite aus unsere Heimatbasis und die Gegend rund um das Flugschiff. Eine große Gefahr für das Rettungsteam, das dadurch seine Einheiten ständig in Bewegung halten muss. Aber natürlich nur so lange, bis wir unsererseits auf dem Weg zum Endgegner die Kanonen zerstören. Je schneller und damit riskanter wir vorrücken, desto eher helfen wir unseren Kameraden – spannend!





Sunstrider-Bogenschützen attackieren eine **Eisarmee**. Vom Tremor-Golem sollten sie jedoch Abstand halten, weil dieser Riese mit seiner Schockwellen-Fähigkeit sämtliche kleineren Einheiten im Umkreis auf einen Schlag erledigt.

Spezialfähigkeiten einsetzen

Selbstverständlich lässt der Feind seine hübschen Kanonen nicht unbewacht. Eine Mauer versperrt den Zugang, dahinter strömen aus zwei Kriegszelten immer wieder neue Monster. Es wird Zeit, dass wir die Spezialfähigkeiten unserer Einheiten mal einem Praxistest unterziehen. Unsere Scythe-Insekten sind glücklicherweise besonders kletterbegabt. Also schicken wir sie auf die Mauer, um die darauf postierten Bogenschützen in einen Nahkampf zu verwickeln. Das verschafft den Tremor-Golems unseres Mitstreiters genügend Zeit, um mit ihrer »Schockwelle«-Fähigkeit die Mauern zum Einsturz zu bringen. Bahn frei für unsere Riesenkrebse mit dem passenden Namen »Sunderer« (Zertrenner), die sich mit ihren gewaltigen Scheren

besonders gut zur Gebäudezerstörung eignen und so den Monsternachschub stoppen. Als Belohnung gibt's nicht nur eine kaputte Kanone, sondern auch neue Generatoren und Monumente. Endlich genug Stoff, um den gewaltigen Juggernaut zu beschwören!

Endgegner besiegen

Und was macht man mit riesigen Einheiten? Natürlich den Endgegner in den Boden stampfen! Allerdings brauchen wir auch hierfür die Hilfe unseres Phenomic-Mitstreiters. Denn der Obermottz, eine schlechtgelaunte Mixtur aus Nashorn und Gorilla, hat nicht nur extrem große Fäuste, sondern wird zudem noch von vier Heilern geschützt. Die Lösung des Problems: solange wir alle vier Monster-Mediziner im Nahkampf beschäftigen, können sie keine Heil-

zauber wirken. Jetzt heißt es schnell reagieren! Unser Mitstreiter schockfrostat den Endgegner mit einem »Cold Snap«-Zauber, der ihn für 15 Sekunden einfriert. Und nun schlägt endlich die große Stunde für unseren Juggernaut. Wir aktivieren die »Stampede«-Fähigkeit, der Gigant senkt sein meterlanges Horn und rammt es mit Anlauf in unseren riesigen Widersacher. Wir haben gesiegt!

Belohnungen kassieren

Boss erledigt, Mission erfüllt – wo bleiben unsere Belohnungen? »An denen arbeiten wir noch«, entschuldigt sich Volker Wertich. Aber er verrät uns immerhin, auf was wir uns freuen dürfen. Zualtererer schalten wir durch Siege neue Aufträge frei. Denn sämtliche Missionen von **Battleforge**

sind Teil einer großen, nicht-linearen Kampagne, die eine zusammenhängende Geschichte erzählt. Auf dem Großteil der rund 40 geplanten Schlachtfelder kämpfen wir wie in unserem Beispiel kooperativ mit bis zu elf Mitstreitern, allerdings soll es ebenso Arenen für Spieler-gegen-Spieler-Duelle geben wie Aufträge für Solo-Feldherren. Auf einer Karte der Spielwelt, die gleichzeitig auch als Lobby dienen wird, wählen wir unseren nächsten Einsatz. Für Siege bekommen wir natürlich auch neue Karten, aber außerdem – fast noch spannender – Upgrades für unser bestehendes Deck. Als Beispiel nennt Volker Wertich etwa eine Verbesserung für unseren geliebten Juggernaut, die dessen Aufladezeit für die »Stampede«-Fähigkeit verkürzt. Verdient hätte er es ja! **HK**



Battleforge

► **Angespielt** ► Genre **Online-Strategiespiel** ► Termin **Dezember 2008**
 ► Hersteller **EA Phenomic / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Heiko Klinge: Mit Battleforge könnte dem Strategie-Genre der längst überfällige Online-Durchbruch gelingen. Erstens, weil in den Kooperativ-Missionen ein ebenso großartiges Teamgefühl aufkommt wie bei einem gelungenen Raid. Zweitens, weil Sammelkarten-Gewinne erheblich mehr motivieren als eine Deathmatch-Rangliste. Und drittens, weil es schon jetzt verdammt viel Spaß macht.



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut