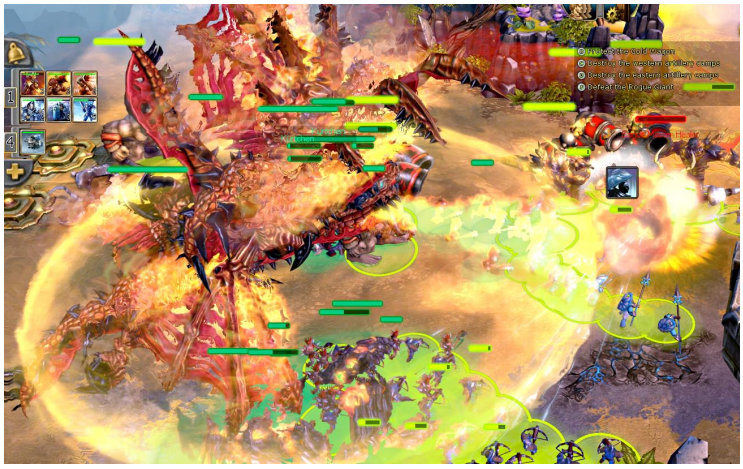
Die riesigen **Eiswürfelhammer-Titanen** lassen sich von unseren Schützen nicht mal piksen.



Vor allem die Koop-Schlachten wirken auf Bildern **unübersichtlich**, im Spiel ist das aber halb so wild.

87

GameStar GOLD-AWARD Battleforge

Kartenkloppen ist nur was für Skat-Rentner? Von wegen: Battleforge macht müde Strategen munter!

Battleforge

DVD
Koop-Video

GameStar.de
Screenshot-Galerie
▸ Quicklink: 4516
Infos zum Spiel
▸ Quicklink: 5415

Facts
- 7 Solo-Missionen
- 12 Koop-Missionen
- 12 Missionen Spieler-gegen-Spieler
- 200 Sammelkarten
- 4 Fraktionen

Früher konnte man mit seiner Briefmarkensammlung Fräuleins vom Kiosk aufs heimische Sofa locken. Später lockten Kickerbildchen Fußballfans vom Sofa zum Kiosk. Jetzt ist Schluss mit Knutschen und Kleben: **Battleforge** verknüpft Kartensammeln mit blitzschneller, krachiger Echtzeit-Strategie. Also nichts für Sofahocker!

Die Genre-Mixer

Dorfzentrum bauen, Kaserne bauen, Arbeiter rekrutieren, Bergwerk bauen, Holzfällerhütte bauen, Truppen rekrutieren, über die Karte scheuchen – die Fantasy-Echtzeit-Strategie hat sich in den letzten Jahren nicht gerade revolutionär entwickelt.

EA Phenomic bastelt aus den klassischen Echtzeit-Elementen, aus Sammelkarten à la **Magic** sowie einer Prise Brettspiel ein Gesamtkunstwerk, das den Namen verdient, weil es die zweieinviertel Elemente hervorragend verknüpft. Im kreativen Verschmelzen hat das Team Übung: Ihr Rollenspiel-Strategiemix **Spellforce** kassierte 2003 eine GameStar-Wertung von 85 Punkten, der Nachfolger 2006 gar 91 Zähler.

Beim Wort »Sammelkarten« dengelt Ihre innere Alarmglocke? Entwarnung: Sie können, aber müssen keine weiteren Karten nachkaufen oder gar etwas abonnieren. **Battleforge** ist nach dem Kauf sowohl solo als auch online komplett spielbar. Sie brauchen aber eine permanente Internetverbindung, selbst während der Singleplayer-Einsätze (siehe auch FAQ-Kasten auf Seite 84).

Abrissbirne

Phenomic geht mit der 08/15-Strategie nicht gerade zimperlich um. Dorfzentrum, Kaserne? Nö. Arbeiter? Nö. Bergwerk, Holzfällerhütte? Nö. Truppen rekrutieren? Jein. Truppen über die ganze Karte scheuchen? Muss nicht sein. Denn in **Battleforge** werfen Sie Truppen in die Schlacht, indem Sie Sammelkarten ausspielen. Vor einer Mission stellen Sie sich ein Kartendeck aus bis zu 16 Karten zusammen. Das Deck ist unten eingeblendet, wenn Sie etwa eine Armbrustschützen-Karte aufs Spielfeld ziehen, erscheint dort der entsprechende Trupp. Einzige Voraussetzung: Es muss bereits eine eigene Einheit (oder ein eigenes Bauwerk) in der Nähe sein.

Die 16 Karten laden sich langsam wieder auf. Um beim Schützenbeispiel zu bleiben: Die Karte »enthält« fünf Schützentrupps. Wenn Sie alle ausgespielt haben, verdunkelt sich die Karte und wird langsam heller. Ist sie wieder »voll«, können Sie einen weiteren Trupp ins Gefecht werfen. Dieses Limit und eine generelle Einheitenbegrenzung verhindern, dass sich Tausende Truppen auf dem Bildschirm tümmeln. Aber glauben Sie uns: Der Monitor hat auch so genug zu tun.

An die Wand gespielt

Battleforge erschlägt Sie anfangs mit Informationen, weil Sie nach

Das **Kartentauschen** ist leicht zu handhaben. Länger dauert es, den Wert der 200 Karten zu erlernen.

SOLO-DETAILS BATTLEFORGE

Battleforge ist klar auf Multiplayer-Gefechte ausgelegt. Trotzdem bietet es eine gelungene Solo-Kampagne. Nach einem Tutorial-Einsatz bestreiten Sie sechs weitere, abwechslungsreiche und spannende Missionen. Die sind wie auch die Multiplayer-Levels in drei Schwierigkeitsgraden spielbar. Da es für gemeisterte Solo-Missionen ebenfalls Sammelkarten als Belohnung gibt, lohnt sich die Kampagne auch für Multiplayer-Puristen. Achtung: Sie können in den Solo-Gefechten weder pausieren noch speichern! Falls Sie ausschließlich als Solist spielen wollen, raten wir Ihnen dennoch von Battleforge ab. Denn die Einzelspieler-Kampagne ist schlicht zu kurz.

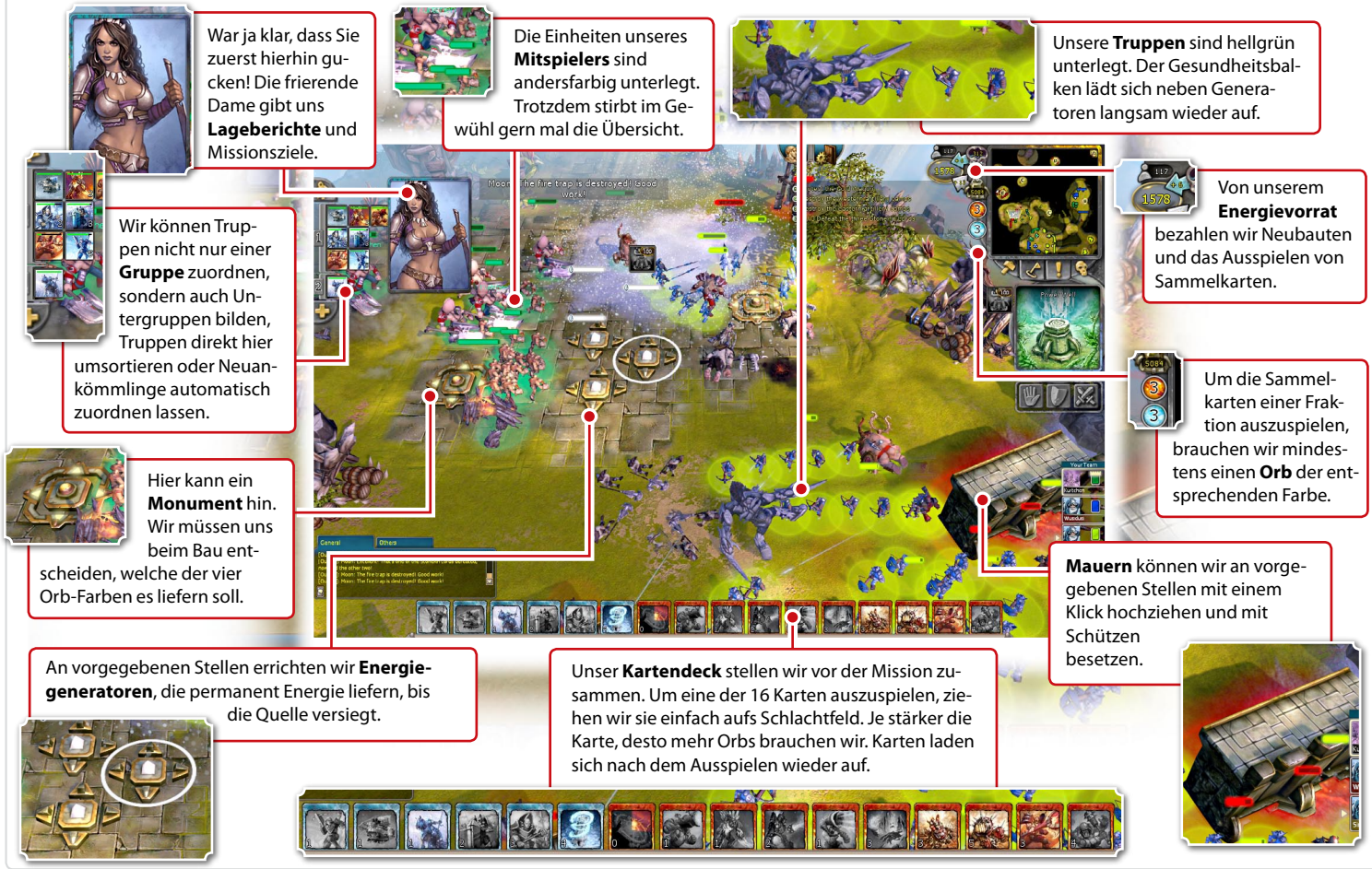
PRO & CONTRA

⊕ gut gestaltete Solo-Kampagne ⊕ Extra-Belohnungen für hohe Schwierigkeitsgrade ⊕ ansprechendes Tutorial
⊖ Kampagne zu kurz ⊖ kein Speichern oder Pausieren in Missionen

SINGLEPLAYER-WERTUNG Befriedigend

So steuert sich Battleforge

Das Interface ist auf schnelles Spielen ausgelegt, mit wenigen Klicks werfen Sie im wahrsten Sinne des Wortes Unmengen an Truppen in die Schlacht.



dem sehr guten Tutorial vor einer fast senkrechten Lernkurve stehen. Das Spiel umfasst nämlich satte 200 Sammelkarten, von denen Sie sofort bis zu 160 besitzen können (siehe FAQ-Kasten). Stellen Sie sich einfach vor, dass Sie ein beliebiges Strategiespiel mit der letzten Mission beginnen: Dutzende unterschiedliche Einheiten samt Spezialfähigkeiten warten auf Ihren Einsatzbefehl. Das klopft auch harte Strategen weich. Doch das Durchbeißen lohnt sich, beim Testen haben wir recht flott unsere jeweiligen Lieblingsdecks zusammengestellt. Dabei gibt's wahnsinnig viele Möglichkeiten: Die 200 Karten unterteilen sich in die vier Fraktionen Feuer, Frost, Schatten und Natur, übersichtlich in rot, blau, violett und grün gehalten. Jede Partei hat also insgesamt 50 Truppen-, Gebäude- und Zauberkarten mit Angriff- oder Schutzsprüchen. Und weil wir Karten jeder Fraktion einsetzen dürfen, sind die Kombinationsmöglichkeiten schier unendlich. Ach ja – haben wir schon erwähnt, dass wir zwischen Gefechten auch einzelne Karten mehrfach aufwerten können? Dazu brauchen wir eine passende Upgrade-Karte, sodass dann beispielsweise der Schockfrost-Zauber mehr feindliche Einheiten einfriert als vorher.

Davidse oder Goliath?

Von den vielen Möglichkeiten sind aber nicht alle sinnvoll. Ein bisschen altmodische Echtzeit-Strategie hat nämlich Phenomics Abrissbirne überlebt: Das Ausspielen von Karten kostet Energie, erzeugt von Generatoren, die wir mit einem Klick an fixen Stellen

In Solo- und Multiplayermissionen helfen Ihnen oft **neutrale Truppen**, etwa bei der Verteidigung.

MULTIPLAYER-DETAILS — BATTLEFORGE

- **Deathmatch**: Für freie Gefechte stehen zwölf Karten bereit, je sechs für 1v1 und 2v2. Auf Duell-Karten werden Sie in einer Rangliste bewertet; hier können Sie sich auch ungefähr gleichstarke Gegner zuweisen lassen.
- **Koop**: Auf fünf Karten bestreiten zwei Spieler, auf fünf Karten vier Spieler gemeinsame eine Mission. Schlecht: Falls Sie nur zu dritt spielen, lässt sich die fehlende Position nicht durch einen KI-Spieler besetzen. Alle Koop-Missionen sind hochspannend und erfordern gute Teamarbeit, am besten per Headset.

MULTIPLAYER-BALANCE

Da alle Spieler alle 200 Sammelkarten einsetzen können, ist die Zahl der Kombinationen schier unendlich. Zumindest in unseren Testpartien kristallisierte sich aber keine »Killereinheit« heraus, die durchwegs überlegen wäre. Viele Missionen müssen erst freigespielt werden. Das ist bei Koop-Kämpfen ärgerlich, falls ein Spieler schon weiter fortgeschritten ist – er muss alte Missionen wiederholen, damit seine Freunde aufschließen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Mit einer DSL-1000-Leitung hatten wir gelegentliche Lags, die den Spielfluss aber nicht weiter störten. Phenomic ist das Problem bekannt. Kurz vor Redaktionsschluss war die Verbindung bereits deutlich stabiler.

Phenomic-Gründer Volker Wertich ist der Erfinder der Siedler.

Die **Schmiede**, alias Sandkasten: Hier können Sie sämtliche Einheiten und Zauber gegen KI-Gegner austesten.

Rappelkiste: Diese behelmten **Sumo-Ringer** werden in Holzkisten aus der Luft abgeworfen.

hochziehen. Desweiteren brauchen wir Monumente, deren Farbe wir vor dem Bau festlegen – rot, blau, violett oder grün. Je mächtiger eine Karte unseres Decks, desto mehr Monumente ihrer Farbe brauchen wir, um sie ausspielen zu können. Und die Bauplätze für Monumente sind knapp.

Die Folge: Wer nur Mega-Karten in die Schlacht mitnimmt, kommt womöglich gar nicht erst in die Lage, alle einsetzen. Und wer auf eine kunterbunte Mischung aller Fraktionen setzt, kann vielleicht nur viele billige Truppen ausspielen, weil er nicht genug gleichfarbige Monumente zusammenbekommt – vertrackt! Die Art der Mission spielt natürlich auch eine Rolle: In einem Abwehr-Einsatz nehme ich lieber Wachturm-Karten und Defensivkräfte mit, in ein Belagerungs-Szenario Fernkämpfer und mauerbrechende Einheiten. Doch gerade dieses Feilen am Deck macht, wenn man denn mal durchblickt, enorm Spaß!

Mach's gut, Sandsack

Wie schnell die Gefechte sind, zeigt sich prima am Wachturm-Beispiel: So eine Geschützstellung können wir mitten im dicksten Tumult vor die feindliche Mauer setzen. Karte wählen, Position anklicken, der Turm steht da und feuert nach ein paar Sekunden seine Projektile in die Feindhintern. Kein Vergleich mehr mit kilometerlangem Sandsack-Verlegen wie bei **Command&Conquer**, weil wir nur an vorhandene Gebäude anbauen dürfen.

Umgekehrt geht's ebenso zackig: Um Abwehrmauern zu errichten, klicken wir einfach die vorverlegten Fundamente an, die an vielen Stellen auf den Landkarten warten. Ein weiterer Klick bestimmt eine von zwei Ausrichtungen; schließlich sollen unsere Schützen hinter den Zinnen stehen, nicht davor. Fortan können wir das automatisch mitgelieferte Tor auf- und zumachen.

Mauer, Tor und Schützen hin oder her: Bei **Battleforge** gibt's keine ewigen Belagerungen, dafür Sturmangriffe zuhauf. Da knacken wir Bollwerke, die Generatoren und Monumente bewachen, oder stürmen durch Breschen, um erst die Verteidiger zu überrennen, dann die Mauern zu reparieren und den eroberten Engpass selbst zu halten.

Doppelspaß

Battleforge wurde von Beginn an als Multiplayer-Spiel ausgerichtet, der Schwerpunkt liegt klar auf Online-Gefechten. Trotzdem enthält es eine Solo-Kampagne, die mit sieben Missionen zwar etwas kurz, aber wegen des Missionsdesigns überwiegend spannend ausfällt. Der Kern des Spiels sind aber die Multiplayer-Gefechte, allen voran die beiden Koop-Kampagnen für zwei und vier Spieler. Hier haben wir alle Hände voll zu tun, gute Absprache ist Trumpf: Statt nebeneinander her zu spielen, können wir zum Beispiel einen Bossgegner nur dann umhauen, wenn wir die vier Heiler in seiner Nähe möglichst gleichzeitig angreifen. Immer wieder müssen wir in der Kampagne Angriffe abwehren, selbst zuschlagen, Positionen verstärken, Engpässe sichern. Nur wenige Missionen sind Standardware: In einer sollen wir zum Beispiel acht Feindpositionen einstampfen, von denen immer neue Angriffe ausgehen. Das zieht sich in die Länge – hier hätten's auch vier Stellungen getan. Die Kampagnen werden zwar von einer Rahmenhandlung getragen, die tritt aber stark in den Hintergrund. Wer mag, kann sich trotzdem durch die digitale Chronik blättern, die auf rund 300 Textseiten (!) die Fraktionen und die Spielwelt vorstellt.

Mini-FAQ

Wie funktioniert die Online-Aktivierung?
Battleforge besitzt keinen klassischen Kopierschutz und keine Installationsbeschränkung, sondern ist an ein Konto gebunden, das Sie beim ersten Spielstart einrichten. Wie in einem Online-Rollenspiel sind Sie danach permanent mit dem Internet verbunden, selbst wenn Sie einen Solo-Einsatz absolvieren. Eine Internet-Verbindung ist Pflicht.

Warum darf ich nicht pausieren?
Phenomic beruft sich auf juristische Gründe: Die Firma müsse wegen des Geld- und Tauschwerts der Sammelkarten sicherstellen, dass alle Spieler unter gleichen Voraussetzungen spielen. Ansonsten drohe in einigen Ländern ein Verstoß gegen Glückspiel-Paragraphen. Wenn ein Spieler die Solomission anhalten könne, um in Ruhe zu planen, stehe nicht mehr das eigene Können im Vordergrund.

Wie funktioniert das Bezahlmodell?
Eines vorab: Sie können Battleforge ganz normal spielen, ohne weiteres Geld für Sammelkarten oder monatliche Gebühren auszugeben. Wenn Sie Battleforge kaufen, bekommen Sie je 16 Sammelkarten der vier Fraktionen plus 3.000 Battleforge-Punkte. Diese virtuelle Währung können Sie in Booster-Packs investieren. Ein Paket kostet 250 Punkte und enthält acht weitere Karten; für 3.000 Punkte gibt's also zwölf Booster-Packs mit zusammen 96 Karten. Insgesamt kommen Sie somit beim Spielstart auf 160 Karten. Beim Eintausch mehrerer Booster-Packs werden aber mit großer Wahrscheinlichkeit Dubletten dabei sein. Für 19,99 Euro können Sie weitere 2.000 Punkte kaufen, um davon weitere Booster-Packs zu erwerben oder direkt im Spiel mit anderen Spielern zu handeln. Es gibt sogar ein internes Auktionshaus.

Nie wieder solo

Heiko Klinge: Ich bin eigentlich bekennender Eigenbrödler, zumindest was Computerspiele betrifft. Und für Solo-Strategen ist Battleforge zwar durchaus unterhaltsam, aber mit sieben Missionen nur ein sehr kurzes Vergnügen. Wer also grundsätzlich allein Schlachten schlagen will, bekommt bei Empire oder Dawn of War 2 mehr für sein Geld.
Aber ich bin ebenfalls Spieletester, also habe ich auch die Koop-Kampagnen ausprobiert. Zum Glück! Denn noch nie zuvor hat gemeinsames Taktieren so gut funktioniert und so viel Spaß gemacht wie in Battleforge. Das clevere Phenomic-Meisterwerk hat mich vom Solo- zum Multiplayer-Strategen bekehrt, und das ist eine außergewöhnliche Leistung!

heiko@gamestar.de

TECHNIK-CHECK BATTLEFORGE

Technik-Tipps

- Durch Herabsetzen der Auflösung und Texturqualität erhalten Sie die größten Leistungsschübe.
- Selbst auf langsameren Karten kostet die vertikale Synchronisation praktisch keine Leistung.
- Deaktivieren von »Wolken-Schatten« und »Leuchten« bringt ohne großen Qualitätsverlust einige Frames mehr.

Checkliste

- 10 GByte Speicherplatz
- Pentium 4 / Athlon XP 1,8 GHz
- Geforce 6 / Radeon 9500 mit 128 MByte

FL

SO LÄUFT BATTLEFORGE AUF IHREM PC

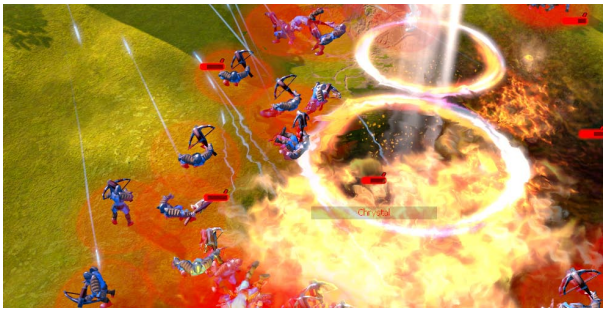
Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	880GT/GTS	9800 GTX	GTX 260
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
2 PROZESSOR	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom					8450	8750	9500	9650	9950
	Core 2 Duo					E4300	E6300	E6600	E8200	E8600
	Core 2 Quad							Q6600	Q9300	Q9650
3	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

4 LEGENDE

technisch unmöglich / ruckelt stark	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Detailansicht Rest an	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details

Strategische Positionen wie die Generatoren-Bauplätze links oben sollten Sie mit **Mauern** schützen.



Kleine Einheiten purzeln gern umher, wenn sie der **Schlag** trifft.

Hiergeblieben!

Nach gewonnenen Missionen winkt eine Belohnung: Wir sacken bis zu vier frische Karten ein, die wir bei Koop-Einsätzen unter den Teilnehmern aufteilen müssen. Jedes der 31 Szenarios gibt's in bis zu drei Schwierigkeitsgraden. Auf den unteren können Sie die Multiplayer-Missionen sogar alleine meistern, wenn Sie sehr fit sind. Abgesehen von den Duell-Missionen müssen Sie die Solo- und Koop-Einsätze erst nach und nach freischalten, ebenso die Schwierigkeitsgrade. Laut Phenomic sind weitere Szenarios in Arbeit, der nächste Schwung soll im April als Gratis-Download erscheinen.

Aus rechtlichen Gründen können Sie **Battleforge** während einer Mission weder pausieren noch speichern, selbst dann nicht, wenn Sie alleine spielen (siehe FAQ-Kasten). Also vorher Kaffee und Schnittchen bereitstellen, denn vor allem die Koop-Partien dauern locker mal eine Stunde.

Actio und Reactio

Kaffee und Schnittchen empfehlen sich auch, weil Ihnen beim Spielen sowieso öfter der Mund offen stehen wird: **Battleforge** sieht einfach klasse aus, vor allem die Animationen der Einheiten sind fantastisch gelungen. Schon beim Ausspielen einer Sammelkarte geht's los: Dämonen purzeln in Kisten vom Himmel, fliegende Festungen schweben aus Wolkenbänken, Neuankömmlinge werden von ihren Kameraden bejubelt – je mächtiger der neue Kumpel, desto frenetischer die Freude.

Dabei spulen die Einheiten nicht nur viele Animationen ab, sondern reagieren auch auf äußere Einflüsse korrekt. Hauen Sie bei nächster Gelegenheit doch mal jemandem kräftig in den Nacken und beobachten Sie das Ergebnis: Er wird weder nach rechts oder links schwanken, sondern deutlich nach vorn nicken. So macht's **Battleforge** auch: Eine dicke Einheit, die von einem ebenbürtigen Gegner eine geklatscht kriegt, kippelt in die korrekte Richtung. Kleine und mittlere Truppen haut's gar ganz von den Füßen – aber probieren Sie das bitte nicht mit Ihren Nachbarskindern! MD

Trödeln war gestern

redaktion@gamestar.de

Martin Deppe: Nach einer Partie Battleforge wirken andere Echtzeit-Strategiespiele wie rundenbasiert in Zeitlupe: So schnell habe ich noch nie mächtige Armeen ins Gefecht geschmissen! Dass Battleforge nicht in pure Massenschlachten ausartet, liegt an den prima ausgeklügelten Einheiten, Zaubern und Gebäuden. Doch diese Stärke ist auch die größte Schwäche: Wer die einzelnen Karten nicht ausreichend studiert, wird erst überfordert, dann überrannt. Hier wären mir anfänglich weniger Karten lieber gewesen. Zweiter Knackpunkt: Ich darf selbst in Solo-Missionen nicht speichern, ja nicht mal pausieren, was bei den teils langen Missionen echt nervt. Ist Ihnen egal, Sie haben Zeit? Dann schlagen Sie zu: Der Rest ist fantastisch!

BATTLEFORGE — MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER	EA Phenomic (Spellfore 2, GS 05/06: 91 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	26.3.2009
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

SPASS

Nach den Solomissionen gibt's im Multiplayer anfangs auf die Nase.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Tutorial, Texthilfen, drei Schwierigkeitsgrade (Solo)

SPEICHERSYSTEM Speichern nur nach einer Mission

ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 10 GB Festplatte DSL 1000	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 10 GB Festplatte DSL 8000

PROFITIERT VON Headset, Skype oder Teamspeak

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Konto

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER-FAKTEN

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch, Koop		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	intern
DEDICATED SERVER	Battleforge-Server	MULTIPLAYER-SPASS	40 Stunden
FAZIT	Sehr schnelle und packende Multiplayer-Schlachten. Koop-Missionen sind sehr gut.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hervorragend animierte Einheiten ⊕ bombastische Effekte ⊕ farbenfrohe Landschaften	8 /10
SOUND	⊕ wuchtige Soundeffekte ⊕ sehr gute Sprachausgabe ⊕ stimmiger Soundtrack mit fließenden Übergängen	10 /10
BALANCE	⊕ keine »Killereinheit« erkennbar ⊕ auch ohne Karten-Zukauf gute Chancen ⊖ lange Einarbeitungszeit ⊖ KI auf vielen Karten im Vorteil	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ ganz eigenes, durchgängiges Design ⊕ viele und witzige Einheitenkommentare ⊖ keine animierten Zwischensequenzen	7 /10
BEDIENUNG	⊕ in den Schlachten sehr leicht zu bedienen ⊕ hervorragendes Gruppen-Management ⊖ Deck-Zusammenstellung etwas fummelig	9 /10
UMFANG	⊕ 31 Missionen ⊕ 200 Einheiten und Zauber ⊕ vier frei mischbare Fraktionen ⊕ Sandkasten-Modus zum Truppentesten	9 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Solo-Missionen ⊕ spannende Koop-Karten ⊕ oft verschiedene Lösungswege ⊖ stellenweise Längen	9 /10
TEAMWORK	⊕ gutes Matching-System ⊕ Missionen erfordern Zusammenarbeit ⊕ Auktionshaus ⊕ Spezialisierung auf Kartensorten sinnvoll	10 /10
EINHEITEN	⊕ sehr unterschiedliche und ungewöhnliche Einheiten ⊕ Upgrades möglich ⊕ viele, durchdachte Spezialfähigkeiten	10 /10
KAMPAGNE	⊕ spannende Koop-Kampagnen ⊕ motivierende Belohnungen ⊖ Spieler müssen auf dem gleichen Kampagnen-Stand sein	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut**

FAZIT **Innovatives, sehr schnelles Multiplayer-Spektakel.**