



Der **Vulkan-Hammer** richtet viel Schaden an und ruft Meteore.

Die **Geistklinge** macht nicht viel Schaden, ist aber sehr schnell.

Der **Sturmboogen** ist eine elektrisierende Waffe. Und zwar buchstäblich.

Der **Frostschild** ist eine ausgezeichnete Defensiv-Waffe.

Forced

Dieses kleine Kickstarter-Projekt macht sehr großen Spaß. Vor allem im Koop. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Taktik-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **BetaDwarf (Forced ist das Erstlingswerk)**
Termin: **24.10.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Die Entstehungsgeschichte von **Forced** stellen wir uns ungefähr so vor: »Leute, was machen wir denn jetzt für ein Spiel?« – Einen Diablo-Klon! »Nee, die gibt's doch schon zuhauf«. Okay, dann ein Dota! – »Ernsthaft? Noch eins?« Dann eben ein Puzzle-Spiel! Kurze Pause. Die Gehirne von mehreren jungen Dänen rattern auf Hochtouren. Bis plötzlich: »Ich hab's! Wir schmeißen alles in einen Topf und rühren kräftig um.« Geklappt hat das ganz wunderbar, denn das Ergebnis macht erstaunlich viel Spaß.

Die Story ist schnell erzählt: Wir sind als Gladiator in einer Fantasy-Gladiatorenschule tief unter einem Berg gefangen und dazu verdammt, um unsere Freiheit zu kämpfen. Arena um Arena müssen wir uns den absonderlichsten Prüfungen stellen und sowohl Mut, Kampfkraft als auch Köpfchen beweisen. Spezielle Unterstützung gibt's ebenfalls: Die geistliche Knutschkugel Balfus ist als Mentor immer mit dabei – er ist gewissermaßen der Schlüssel zum Erfolg und muss

einzelnen Arenen prima, allerdings plätschert sie zeitweise belanglos vor sich hin. In jeder der insgesamt fünf Ebenen gibt übrigens ein Ex-Gladiator den Obermufti. Um diesen Bossgegnern gegenüberzutreten zu dürfen, müssen wir uns jedoch zuerst unsere Sporen – in diesem Fall: Kristalle – in blutigen Arenakämpfen verdienen.

Im Vorbereitungsraum stehen uns dazu vier verschiedene Waffen zur Verfügung, die unseren Kampfstil bestimmen. Der Frostschild arbeitet vor allem mit Kältezaubern, die sowohl Immunität verleihen als auch Schaden austeilen. Mit dem vulkanischen Hammer rufen wir Meteore oder teilen in tödlichem Wirbel maximale Prügel aus. Die Geistklingen setzen auf Schnelligkeit, und der Sturmboogen ist sehr elektrisierend. In der Arena angekommen lernen wir schnell den besonderen Clou von **Forced** kennen: Bewegung, Kampf und der taktische Einsatz von Balfus finden gleichzeitig statt. Anders als bei ei-

nem üblichen Action-Rollenspiel steuern wir unseren Gladiator in der isometrischen Perspektive wie bei einem Shooter mit den WASD-Tasten. Der Mauszeiger legt dabei die Blickrichtung fest, mit Linksklick greifen wir an. Das gibt uns enorme taktische Freiheit, denn wir können Feinde umkreisen und tödlichen Angriffen einfach durch Seitenschritte ausweichen. Die rechte Maustaste sowie Q und E können wir im weiteren Spielverlauf mit freigeschalteten Fähigkeiten ausrüsten. Aber nicht nur reines Monsterkloppen ist angesagt – wir müssen uns verschiedener Schreine und Spielmechaniken bedienen, die durch Balfus ausgelöst werden. Die Geisterkugel steuern wir per Leertaste hinter uns her und ziehen ihn so – parallel zum sonstigen Kampfgeschehen – über die jeweiligen Mechanismen: Der so aktivierte Heilungsschrein verleiht ihm beispielsweise eine heilende Aura, was gerade in Kämpfen gegen viele Monster hilfreich ist. Oder wir lösen mit Balfus im richtigen Moment eine Ener-

⊕ Stärken

- + abwechslungsreiches Arena-Design
- + coole Klassen
- + cleveres Rätseldesign
- + hoher, aber nie unfairer Schwierigkeitsgrad

⊖ Schwächen

- nicht alle Waffen perfekt ausbalanciert
- vorhersehbare Geschichte
- Fähigkeiten mitunter schlecht erklärt

sinnvoll und überlegt eingesetzt werden. Außerdem geht ihm die aktuelle Chefetage der Schule mächtig auf den Senkel, sodass er nur allzu gerne die Regeln bricht, um uns auch tatkräftig unter die Arme zu greifen. Die Geschichte ist nachvollziehbar und funktioniert als Aufhänger für die



Godt gået, Danmark!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Seit Otto wissen wir: Dänen lügen nicht! Und auch die Jungs und Mädels von BetaDwarf haben nicht gelogen, als sie auf Kickstarter ein tolles Koop-Spiel versprochen. Forced macht nicht nur alleine Spaß – es ist im Koop einfach eine Wucht. Zusammen mit Freunden geistreiche Rätsel lösen und dabei Monstern ordentlich was auf die Moppe hauen: Das funktioniert super. Zumal man leicht ins Spiel reinkommt und sich im weiteren Verlauf trotzdem eine enorme taktische Tiefe entfaltet. »Danish Dynamite« gibt es also nicht mehr nur im Fußball – mit Forced haben die Dänen auch echtes »Spiele-Dynamite« abgeliefert.

giewelle aus, die Feinde zurück- und gleichzeitig zu Boden schleudert. Manchmal können wir die kleine Knutschkugel auch aufladen und zu einer effektiven Bombe machen – die uns auch selbst in Stücke reißt, wenn wir nicht aufpassen. Sind wir tot, dürfen wir es gleich mit halber Lebensenergie nochmal versuchen, allerdings können wir den Herausforderungs- und den Zeitkristall einer Arena nicht mehr gewinnen; dazu gleich mehr. Sterben wir anschließend nochmal, heißt es »Game Over«. Sehr

Dänisches Dynamit

komfortabel: Wir können die Prüfungen (die in der Regel nur ein paar Minuten dauern) jederzeit zurücksetzen und neu beginnen. Die jeweiligen Aufgaben sind jederzeit rechts oben im Bild aufgeführt.

Haben wir eine Arena bestanden, gibt's einen Kristall. Haben wir die jeweilige Herausforderung gemeistert, uns also beispielsweise nicht geheilt oder die Luftverpestung des Hexenkessels wie ein Mann eingesteckt, dann gibt's noch einen Klunker oben drauf. Haben wir das Ganze innerhalb einer bestimmten Zeit geschafft, bekommen wir

auch den dritten Kristall. Alle drei Aufgaben können einzeln angegangen werden – man kann sich also jedes Mal auf das aktuelle Ziel konzentrieren. Die Klunker geben wir für neue Fähigkeiten aus. Davon gibt es sowohl aktive als auch passive – wir schalten alle paar Kristalle etwas frei, was das Spielen auch abseits der Herausforderungen sehr motivierend gestaltet. Die Fähigkeiten sind gut durchdacht, allerdings könnten sie besser erklärt sein. Manchmal muss man durch Ausprobieren herausfinden, was genau ein Skill bewirkt, da die Erklärung wenig erhellend wirkt. Haben wir eine festgelegte Zahl von Kristallen erlangt, dürfen wir zum jeweiligen Ebenen-Mufti. Bosse haben einen ganz besonders langen ... Lebenspunktebalken, natürlich! Zusätzlich besitzen sie Fähigkeiten wie Stampfen oder Verkrüppelungszauber. Und natürlich kämpfen sie nicht ehrenvoll, nein, sie lassen sich von ihren Monsterhorden helfen. In diesen Kämpfen müssen wir besonders flink sein, besonders gut die Umgebung und ihre Möglichkeiten nutzen und genau aufpassen, was um uns herum vorgeht. Überhaupt ist das Design der Arenen sehr fordernd – tumbe Haudraufs leben hier nicht lange. Es kann schon mal vorkommen, dass wir eine ganze Weile vor einem Rätsel stehen und überlegen, wie wir da jetzt weiterkommen. Aber alle Rätsel, alle Kämpfe, alle Situationen haben einen logischen Lösungsansatz, oder manchmal auch mehrere. Wenn wir sie mehrfach nicht schaffen, dann liegt das immer und ausschließlich an uns selbst.

Seine wahre Stärke entwickelt **Forced** allerdings im ausgezeichneten Koop-Modus. Mit bis zu drei Mitspielern gibt's in den Arenen nicht nur zusätzliche Hindernisse und mehr Monster, sondern auch eine besondere Mechanik. Alle nämlich steuern Balfus – was je nach Teamwork in großen Spaß oder heilloses Chaos ausartet. Arbeiten wir gut zusammen und setzen Balfus sinnvoll ein, also nicht egoistisch, lassen sich die Arenen in Windeseile knacken. Tun wir das nicht, dann gehen wir hopps. Mit einer vollen Gruppe, in der jeder eine andere Waffenklasse spielt, ist der Spaß am größten – selbst dann, wenn wir grandios scheitern, weil ein Gladiator alle anderen grillt, elektro-

schockt – oder den heilenden Balfus in höchster Not aus Versehen von sterbenden Kollegen wegkommandiert. Dazu passt der gelungene Comic-Stil mit weichen Animationen und abwechslungsreichen Arenen sowie die tolle Musikantermalung. Nach entsprechenden Problemen in der Release-Phase berichten Spieler inzwischen übrigens nur noch vereinzelt von Lags und Verbindungskomplikationen. Uns sind in über 20 Stunden aber überhaupt keine untergekommen. Benjamin Danneberg / JG

TERMIN 24.10.2013

PREIS 14 Euro

USK nicht geprüft

Forced

Taktik-Rollenspiel

Publisher –

Entwickler BetaDwarf

Sprache Englisch, Deutsch

Ausstattung (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- abwechslungsreiche Arenen
- weiche Animationen
- schöne Effekte
- stellenweise etwas detailliert
- Texturen könnten schärfer sein

SOUND

- tolle Effekte
- starke Musik
- ordentliche Sprecher
- gelegentliche Sound-Ruckler

BALANCE

- knackiger Schwierigkeitsgrad
- nie unfair
- Klassen im Multiplayer gut balanciert
- ... aber solo ist der Frostschild zu stark
- manchmal nervige Suche nach den richtigen Gegnern

ATMOSPHÄRE

- stimmige Fantasy-Arenen
- überraschende Aufgaben
- ... die perfekt in die jeweilige Arena passen

BEDIENUNG

- gutes Tutorial
- pfiffige Steuerung mit taktischer Tiefe
- aufgeräumtes Interface
- manche Skills schlecht erklärt
- kein Mouseover bei den Beschreibungen der Fähigkeiten

UMFANG

- über 25 Arenen
- gute Solo-Spieldauer
- ... und lange Spaß im Koop

CHARAKTERSYSTEM

- durchdachte Fähigkeiten
- vier Klassen
- verschiedene Spielweisen innerhalb einer Klasse möglich
- keine neuen Waffen, Extras oder (kosmetische) Gegenstände

LEVELDESIGN

- clevere Rätsel
- Arenen spielen sich sehr unterschiedlich
- Überraschungsmomente
- unterschiedliche Varianten in Solo und Koop

TEAMWORK

- gut aufeinander abgestimmte Klassen
- ohne Kommunikation geht wenig
- geradezu choreografische Vorgehensweise möglich

HANDLUNG

- funktioniert als roter Faden
- glaubwürdiger Machtkampf in der Schule
- Balfus interessant
- plätschert oft vor sich hin
- keine Überraschungen

8/10

8/10

7/10

9/10

8/10

9/10

8/10

10/10

10/10

7/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6550

AMD X2 5600+, Geforce 8800 GTS

4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo

Phenom 2 X4, Geforce 8800 GT

8,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

Im Koop eine Wucht.

84

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

ANSPRUCH:

EINSTEIGER

FORTEGESCHRITTENE

PROFIS

MINIMUM C2 Duo mit 1,6 GHz

AMD X2 4800+, Geforce GT 330

2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

SPIELZEIT 20 Stunden



Zauberer halten nicht allzu viel aus – aber sie haben ein paar derbe Sprüche auf Lager.



Die Fäulnis dieser Kamm...

Wenn wir uns zu weit von unserem Geisterfreund entfernen, kriegen wir Ärger.