

Spellforce 3

EIN EINZIGARTIGER MIX

Genre: **Strategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2017**

Spellforce 3 soll wie die Vorgänger werden. Und dann auch wieder ganz anders.

Von Reiner Hauser

Wenn Spellforce 3 wie geplant in der ersten Hälfte 2017 erscheint, sind elf Jahre seit Release des zweiten Teils vergangen. Wir konnten uns nun den Nachzügler ansehen und selbst zwei Stunden lang spielen.

Spellforce 3 ist wie schon die Vorgänger ein Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel in einem klassischen Fantasy-Szenario. Wir errichten eine Basis, bilden Einheiten aus und schlagen uns mit Menschen, Orks und Elfen die Köpfe ein. Den Kämpfen liegt dabei ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zugrunde. Zudem verstärken Helden mit magischen Fähigkeiten und magischer Ausrüstung die Truppen. In der Kampagne, seit jeher das Herzstück von Spellforce, leveln die Helden hoch, gewinnen weitere Fähigkeiten und statten sich mit immer besseren Klamotten aus. Doch Spellforce 3 will auch neue Akzente setzen. Die Grafik entfernt sich vom bunten Comiclook, der Aufbauart wird runderneuert. Und auch die Kampagne kommt mit einigen neuen Ideen daher.

Weniger Fantasy, mehr Charakter

Die Story von Spellforce 3 beginnt 500 Jahre vor der aus den Vorgängern bekannten sogenannten Konvokation, in der die Kontinente der Spellforce-Welt Eo zerstört wurden. Die

Handlung setzt unmittelbar nach einer gescheiterten Rebellion im Königreich Nortander ein. Die Hauptfigur ist Sohn eines magiebegabten Revoluzzers, kämpfte jedoch im Krieg auf Seiten der loyalen Königstruppen.

Abseits der Hauptgeschichte wird sich die Story um die drei spielbaren Völker drehen. Wir starten mit den Menschen und schalten im Verlauf der Kampagne Elfen und Orks frei. Bei den Kampagnen-Missionen haben wir dann die Wahl, mit welchem Volk wir in die Schlacht ziehen wollen. Ähnlich wie in einem Starcraft 2 erhalten wir durch erfolgreiche Missionen neue Gebäude und Einheiten, wir leveln quasi die Rassen hoch.

Aus einem Guss

Auf der spielmechanischen Ebene möchte Spellforce 3 die Elemente aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel noch besser in Einklang bringen. In den Vorgängern wurden etwa die Helden manchmal so übermächtig, dass sie die normalen Truppen beinahe überflüssig machten. Das Bindeglied zwischen den beiden Bereichen soll das neue Sektorensystem werden. Jede Karte ist in viele kleine Sektoren aufgeteilt, die wir nach und nach einnehmen können. Dazu bauen wir ähnlich wie im ersten Spellforce um Mittelmeer an vorgeordneten Orten Außenposten. Diese Vorposten können allerdings nur von unseren Helden errichtet werden, mit denen wir ohnehin die Karte erkunden, Monsternester austräuchern und wertvolle Beute einsacken.

Auf diese Weise verknüpft Spellforce 3 den Einsatz der Helden mit der Aufbaustrategie.

Jeder Sektor verfügt über bestimmte Ressourcen. In manchen gibt es beispielsweise besonders viel Stein, in anderen Holz, Nahrung, Eisen oder einen der volkerspezifischen Rohstoffe. Die Ausbaustufe des Außenpostens bestimmt die in diesem Sektor nutzbare Arbeiterzahl. So verfügen wir auf Stufe zwei über zehn Dorfbewohner, die wir nicht mehr wie in den Vorgängern direkt steuern, sondern lediglich auf Produktionsstätten verteilen. Zudem müssen stets einige Arbeiter frei bleiben, um die gesammelten Ressourcen von den Produktionsorten abzuholen.

Die Rohstoffe gehen dabei nicht in ein globales Lager über, sondern werden automatisch mit Ochsenkarren – die vom Gegner abgefangen werden können – in die Sektoren transportiert, die sie gerade für Einheitenausbildung oder Gebäudebau brauchen.

Knifflig wird das Ressourcen- und Personalmanagement durch den arg begrenzten Bauplatz pro Sektor. Zusätzlich müssen auch Verteidigungstürme (Mauern gibt es nicht) oder Kasernen mit Arbeitern besetzt werden. Andernfalls haben wir nur ein paar schicke, aber völlig nutzlose Gebäude in der Pampa stehen. Durch diesen Bauplatzmangel in Kombination mit begrenzter Arbeiterzahl muss der Spieler seine Gebäude ungewöhnlich weit über die Karte verteilen und kann sich nicht wie im Genre üblich in einer einzigen Basis einbunkern.



Zwei Holzfäller, ein Steinmetz und eine Jägerhütte. Die Anzahl der Gebäude pro Sektor bleibt wegen des begrenzten Bauplatzes überschaubar.



Ein Trupp stürmt ins Tal. Im Spiel soll es vier Klimazonen geben: Wald, Wüste, Dschungel und Vulkanlandschaften.



Die hübschen Gebäude offenbaren bei genauerem Hinsehen viele kleine, schmückende Details wie den Gemüsegarten am unteren Bildrand.

Neben den normalen Einheiten, von denen bis zu tausend pro Map möglich sein sollen, werden unsere Truppen durch bis zu vier Helden ergänzt. Die haben wie in Spellforce üblich aktive Fähigkeiten, von denen jeweils drei in der Aktionsleiste liegen. Bislang sind zwischen 50 und 60 Fertigkeiten geplant, die die ganze Palette von Heil- über Explosionszauber bis hin zu wirtschaftsfördernden Sprüche umspannen.

Außerdem gibt es wieder wie im ersten Spellforce Attribute wie Stärke und Intelligenz. Die verbessern zum einen die Zauber und sind zum anderen Voraussetzung für das Tragen von Items, die wir in der Spielwelt und bei erledigten Mini-Bossen finden oder auch durch Quests bekommen.

Verschiedene Sichtweisen

Auf Nachfrage wurde uns dann neben der ursprünglich geplanten Präsentation auch ein noch nicht ganz fertiges Stadtlevel («Everlight») gezeigt. Dort fielen uns besonders die

für Spellforce typischen Höhenunterschiede auf. Die Höhenunterschiede in Kombination mit einem sehr ausgefeilten Sichtlinien-System sorgen für taktischen Tiefgang. Nähert sich eine Einheit einer Klippe, verändert sich je nach Abstand zum Rand das Sichtfeld. Steht der Soldat also nicht ganz an der Kante, können sich Einheiten unten am Fels entlangschleichen, ohne gesehen zu werden. Da Fernkämpfer nur bei freier Sicht schießen können, erlaubt das weitere taktische Möglichkeiten im Kampf. Steht etwa eine Klippe oder Gebäude im Weg, wird nicht einfach hindurchgeschossen.

Hört sich gut an

Musik und Sound wird Strategiegenre gerne mal stiefmütterlich behandelt. Das soll bei Spellforce 3 nicht passieren. Schon jetzt untermalen 50 verschiedene Tracks das Spielgeschehen. Jede der vier Zonen (Dschungel, Wald, Wüste und Vulkangebiete) erhält eigene Musik-Themen, ebenso jedes Volk und

jeder Held. Besonders gefällt uns dabei, dass sich die Kampfmusik je nach Truppenzahl beziehungsweise Größe der Schlacht verändert. Ziehen wir mit einer riesigen Armee los, wird die Musik entsprechend pompöser. Und was ist besser, als mit Pauken und Trompeten in die Schlacht zu ziehen? Gut, womöglich wäre ein Sieg einer Niederlage vorzuziehen. Naja, Hauptsache mit Stil! ★



Reiner Hauser

@HauserRj_



So viele durchdachte und gute Ideen wie bei Spellforce 3 habe ich schon lange nicht mehr bei einem Echtzeitstrategie-Spiel gesehen. Es schnappt sich Features aus Top-Titeln wie Starcraft 2, Schlacht um Mittelmeer, Age of Mythology oder Anno und bastelt daraus ein Spellforce, das seinen Namen immer noch verdient. Die typischen Spellforce-Helden mit ihren diversen Fähigkeiten kämpfen Seite an Seite mit einfachen Schwertkämpfern, und der Kampagne kommt nach wie vor eine zentrale Bedeutung zu. Nicht einmal die Komplexität des Aufbauparts wurde eingedampft, sondern verschiebt sich lediglich vom Micromanagement der Einheiten auf die Sektorenverwaltung.

Natürlich steckt das Spiel noch mitten in der Entwicklung. Grimlore Games muss erst noch zeigen, dass sich die ganzen guten Ideen am Ende auch zu einem stimmigen Gesamtwerk vereinen lassen. Was ich aber bislang sehen und spielen konnte, machte einen so guten Eindruck, dass ich dem Titel jetzt schon entgegenfiebere. Denn Spellforce 3 hat unheimlich viel Potenzial.



Am Seerosenteich treffen Ritter auf Langschwertkämpfer. Das ist allerdings nur ein kleines Gefecht – im fertigen Spiel sollen bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig kämpfen.