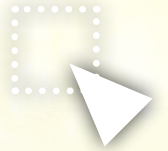


Spellforce 3

WIE WASSER IN DER WÜSTE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2017**

Auf DVD: Preview-Video



Unsere Vorschau zu Spellforce 3 zeigt: Mit der Fantasystrategie-Durstrecke könnte 2017 endlich Schluss sein!

Von Maurice Weber

Endlich kapiert's jemand! Das war mein erster Gedanke beim Anspielen von Spellforce 3. Es ist genau die Art von Spiel, die ich früher über alles geliebt habe. Echtzeitstrategie mit strahlenden Rittern und Magiern statt mit Panzern und Pistolen! Ein Spiel, in dem Wirtschaft und Basisbau zum Kern gehören, statt auf dem Altar der maximalen E-Sport-Tauglichkeit geopfert zu werden. Mit wackeren Rollenspielhelden! Kurz: Die Art von Spiel, die seit Jahren kaum noch jemand macht. Aber Grimlore Games aus München haben mein Flehen erhört.

Aller Anfang ist Rollenspiel

Bei einem Besuch bei den Entwicklern habe ich eine Kampagnenmission und eine Multiplayerschlacht gespielt. Die Kampagne findet einige Jahrhunderte vor dem ersten Spellforce statt. Als Sohn eines berühmten Verräters fällt der Verdacht auf meinen Helden, als eine mysteriöse Seuche durchs Land zu toben beginnt. Er zieht also aus,



Gewaltige Festungen, imposante Felsmassive: Die Welt von Spellforce 3 weiß zu beeindrucken.

seinen Namen reinzuwaschen und der Plage ein Ende zu setzen. Wie für Spellforce typisch vermischt auch der dritte Teil Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Zu Beginn erforsche ich die Karte nur mit meiner bis zu vierköpfigen Heldentruppe. Ich jage Monster, stöbere in Burgruinen nach lukrativer Beute und quatsche alles an, was auch nur entfernt nach Questgeber aussieht.



Einheiten der Stufe 3 wie diese Trolle sind schwer zu erreichen und zu finanzieren.



Sechs Fähigkeitsbäume bieten Spezialisierungen wie Heilmagier, Bogenschütze oder Nahkämpfer, die ich frei kombinieren darf. Im fertigen Spiel soll für meinen Avatar noch ein siebter zum Anführen von Truppen dazukommen. Was den Ausbau besonders motivierend macht: Alle Fähigkeiten lassen sich mehrfach verbessern und bekommen zusätzliche Effekte spendiert.

Entdecker und Entscheider

Beschauliche Dörfer, orkverseuchte Klippen, imposante Festungen: Allein schon weil sie richtig klasse aussehen, habe ich meine Freude beim Erkunden der Gebiete. Aber das Leveldesign belohnt eifrige Entdecker auch. Den Entwicklern ist es wichtig, mich nicht auf jede einzelne Nebenquest mit der Nase zu stoßen. Weil die Kampagne nicht streng linear ausfällt, sollen mich gelegentlich sogar Hinweise zurück in bereits bereiste Level führen und sich dort neue Abenteuer auftun. Außerdem soll ich immer wieder Entscheidungen treffen, die zum Beispiel bestimmen, wer in der nächsten Mission auf meiner Seite kämpft oder wie meine Gruppenmitglieder mich sehen. Oder gar, welche Völker ich im Strategieteil steuere: Ich kann Menschen, Elfen und Orks alle unter meinem Banner vereinen und durch weitere Aufgaben höhere Technologiestufen freischalten. Dann wähle ich vor jeder Mission, welches Volk ich diesmal führen will. Alternativ könnte ich die Kampagne aber auch nur mit einer Fraktion unter meinem Befehl durchspielen. Das klingt alles richtig interessant, diese Aspekte des Spiels habe ich aber noch nicht in Aktion gesehen.

Vom Helden zum Baumeister

Rollenspielteil und Strategieteil greifen fließend ineinander: Nachdem ich dem Dorf Farlorns Hope ein paar Ork-Minibosse vom Hals geschafft habe, erhalte ich das Kommando über die Miliz und soll das Lager der einfallenden Grünhäute ausräuchern. Kern des Basisbaus von Spellforce 3 sind die Sektoren. Ich reiße Gebiete auf der Karte an mich, indem ich mit meinen Helden im Zent-



Die Karten von Spellforce 3 bieten mit Brücken und Schluchten starke Höhenunterschiede.

rum ein Haupthaus baue. Der Clou: Jeder Sektor stellt nur eine begrenzte Zahl an Arbeitern zur Verfügung, um Gebäude zu bewirtschaften. Ich kann also nicht alle Gebäude in meine sicheren Hinterlandsektoren packen, sondern muss meine ganze Arbeitskraft ausnutzen und genau überlegen, was ich wo baue. Karawanen verbinden meine Ländereien und karren etwa Material aus meinen reichen Herzlanden an die Front, um Türme und Truppen zu finanzieren. Die Ladungen kann der Feind aber auch abfangen, also Vorsicht! Es ist ein cleveres und durchdachtes System – klasse!

Arbeit, Arbeit

Seine ganze Stärke zeigt das System im Mehrspielermodus. Anders als in der Kampagne steht mir hier schon der komplette Techtree offen. Was auch heißt, dass der Kampf um Schlüsselsektoren noch wichtiger wird, weil nicht jedes Gebiet alle fünf Ressourcen abwirft. Nur mit Eisenmine und Schmelze kann ich etwa schwer gepanzerte Truppen rekrutieren. Je nach Schlachtverlauf verteile ich meine begrenzten Arbeiter immer wieder dynamisch um. Nahrung wird knapp? Dann raus aus den Minen und rein in die Bauernhöfe! Der Feind naht? Lasst die Arbeit

liegen und bemannt die Türme! Das ständige Ringen um Sektoren sorgt für spannende Partien voller Winkelzüge und fieser Manöver. Zum Beispiel, per Teleportstein in die verbündete Basis zu springen, die Hauptarmee des Feindes in die Zange zu nehmen und derweil mit einem kleinen Plünderkommando seine Höfe niederzubrennen. Dabei rennt Spellforce 3 aber nicht dem Trend von möglichst kurzen und rasanten Multiplayerschlachten hinterher. Hier ist auch mal Zeit für ausgedehnteren Basisbau und aufwändige Forschung. Die Technologiestufen emporzuklettern verlangt etwa einiges an Ressourcen – genau wie damals ins Imperialzeitalter von Age of Empires 2 vorzustößen. Am Ende dauerte meine Partie über eine Stunde und war keine Minute langweilig! ★



Maurice Weber
@Froody42



Spellforce 3 erfüllte mich beim Anspielen mit der gleichen seligen Freude wie damals die Hits der guten alten Echtzeitstrategie-Ära. Epische, einstündige Fantasy Schlachten mit Basisbau, der den Wert des Arbeiter-Wuselfaktors erkennt – da fühle ich mich gleich wie zuhause! Spielmechanisch macht das Spiel schon einen gut durchdachten Eindruck. Ich bin ständig gefordert, neue Sektoren zu erschließen und sie optimal zu nutzen. Spellforce 3 verlangt weniger das punktgenaue Micromanagement eines jeden einzelnen Soldaten und Arbeiters, sondern belohnt die richtige Strategie. Ein richtiger Ansatz, finde ich! Trotzdem bleiben Fragen offen, allen voran, ob die Entwickler ihre guten Ideen auch tatsächlich in eine spannende Kampagne mit fesselnder Story umsetzen können. Das lässt sich anhand einer einzelnen Mission noch schwer beurteilen. Aber ich wage da einfach hoffnungsvollen Optimismus – wir hatten einfach zu lange kein gutes Spiel im Stil von Spellforce 3 mehr!



Die Orks sind zu Beginn der Kampagne unsere Feinde, können aber auch für uns kämpfen.