

SpellForce 3

COMEBACK DES FANTASY-RTS

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: THQ Nordic Entwickler: Grimlore Games Termin: 7.12.2017

Auf der Gamescom haben wir die neueste Version von SpellForce 3 gesehen: Mit Kampagnenkarte, neuen Singleplayer-Missionen und grundlegenden Änderungen an der Spielmechanik. Von Maurice Weber

Von der SpellForce3-Kampagne gab es bis jetzt eindeutig zu wenig zu sehen! Aber auf der Gamescom hatten wir die Gelegenheit, uns den aktuellen Stand des Spiels anzusehen, und haben dabei neue Informationen sowohl zum Singleplayer als auch zur Entwickler-Reaktion auf den bis dato größten Kritikpunkt der Betatester erhalten.

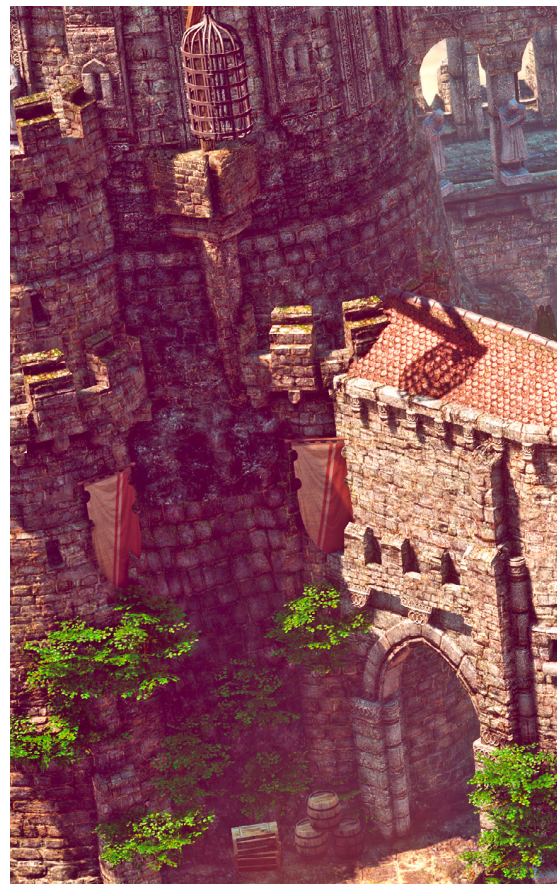
Willkommen auf der Weltkarte

Bereits bekannt war, dass SpellForce 3 ein Prequel wird. Es soll erzählen, wie die Welt auseinanderbrach und zu der wurde, die wir in den ersten beiden Teilen bereist haben. Los ging's mit einem rebellischen Erzmagier und seinem Putsch gegen die Krone. Der Krieg brachte so schreckliche magische Verwüstung über das Land, dass danach alle Zauberei verboten wurde. Aber wie das nun mal so läuft, bahnt sich zu Beginn des Spiels ein neues Hexerei-Desaster an. Wir reisen über eine Weltkarte, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dabei klappern wir aber nicht linear einen Ort nach dem anderen ab. Immer wieder sollen Quests über mehrere Gebiete und uns damit quer über

die Weltkarte führen. In einem gezeigten Beispiel trifft etwa unsere Heldengruppe in der Stadt Everlight ein, um eine vermisste Person zu finden. Die Suche führt uns schließlich zu einer Fähre, mit der wir auf eine nahe Insel übersetzen. Dort ziehen wir eine Basis hoch und heben eine Armee aus, um die Quest weiter zu verfolgen. Wie in den Vorgängern sollen Echtzeitstrategie und Rollenspiel in SpellForce 3 stetig fließend ineinander übergehen.

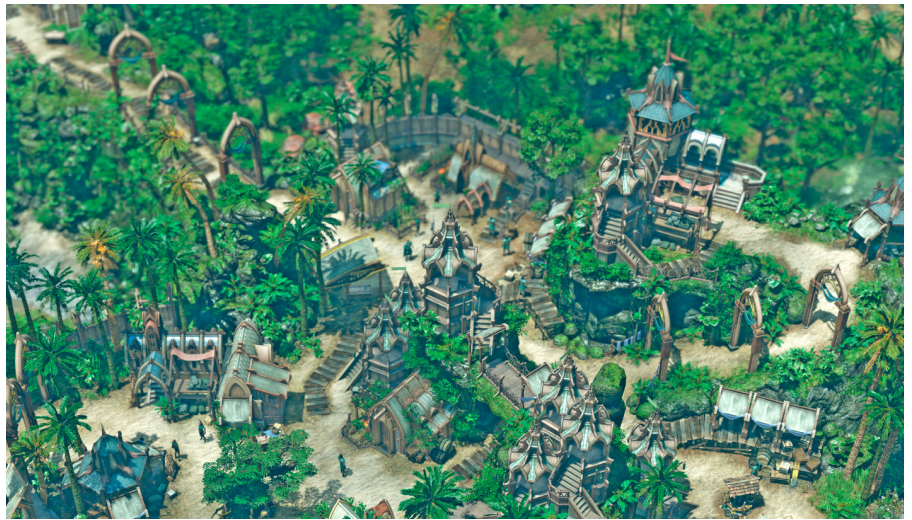


Auf der Kampagnenkarte reisen wir durch die SpellForce-Welt vor 500 Jahren.



Helden aus dem Skill-Baukasten

Für unseren Charakter wählen wir keine feste Klasse, sondern stellen sein Fähigkeitsarsenal frei zusammen. Zu Spielbeginn verpassen wir ihm drei von insgesamt sechs möglichen Fähigkeitsbäumen wie Bogenschütze oder Schwarzmagier. Beim Level-up dürfen wir dann immer entscheiden, welchen wir weiterverfolgen. So bauen wir etwa einen Kampfmagier, einen Bogenschützen mit Unterstützungszaubern oder auf Wahl eben doch einen reinrassigen Hexer. Dazu gesellt sich exklusiv für den Protagonisten ein vierter Fähigkeitsbaum, der sich auf seine Position als Feldherr konzentriert. Unsere Gruppenmitglieder (von denen wir immer bis zu drei dabei haben) verfügen nur über zwei der sechs Grundfähigkeitsbäume, haben aber obendrein alle ebenfalls ihren eigenen Spezialbaum. So steuern sie alle Fähigkeiten zur Party bei, die unser Held selbst nicht bieten kann – gut so! Den Entwicklern sind dabei ungewöhnliche Skillkombinationen wichtig. Eismagie beinhaltet beispielsweise einen Eisblock – normalerweise eine Fähigkeit, um fragilen Zauberkernern ein paar Sekunden Unverwundbarkeit zu verschaffen. Aber in den Händen eines zwergischen Tanks kriegt er eine ganz andere Rolle: Erst alle Feinde per Spottfähigkeit zum Angriff zwingen, dann ihre Klingen nutzlos auf Eis schlagen lassen! Kriegen die Entwickler ihre Fähigkeiten so konzipiert, dass alle Bäume derlei clevere Interaktionsmöglichkeiten erlauben, könnte das ein richtig interessantes Charaktersystem à la Divinity: Original Sin werden.



Die Elfen besetzen weniger Sektoren, bauen ihre Gebäude aber deutlich weiter aus.

Grafik ist nicht alles – aber sie hilft!

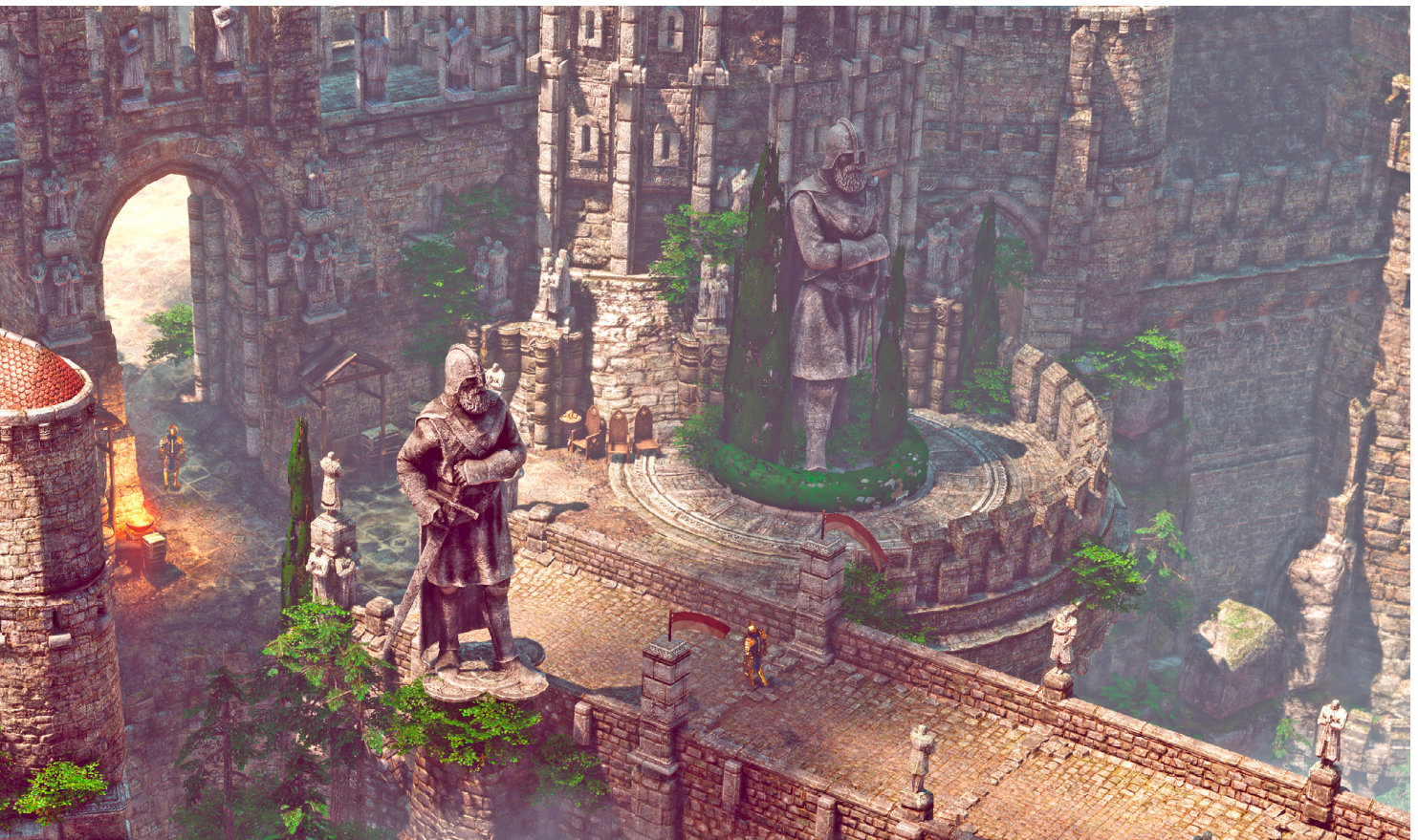
Manche Aufgaben sollen wir gar komplett verpassen können, wenn wir die Maps nicht aufmerksam abklappern. So finden wir auch mal Hinweise auf neue Nebenquests in Gebieten, die wir eigentlich schon absolviert haben. Fleißige Erkunder werden also belohnt – sehr gut! Und die Welt von SpellForce 3 ist eine, die wir nur zu gerne erkunden, denn sie sieht einfach fantastisch aus! Die Entwickler fahren riesige Städte und eindrucksvolle Festungen auf, die uns richtig zum Staunen brachten.

Vor allem, weil sich diese Bauten nicht nur über weite Landstriche erstrecken, sondern auch hoch in den Himmel ragen. Ob Klippen, Burgmauern, Berge oder Türme, die

Karten von SpellForce 3 trauen sich deutlich markantere Höhenunterschiede als die meisten anderen Echtzeit-Strategiespiele und gewinnen dadurch an Glaubwürdigkeit. Ebenfalls schön: Zwar sind nicht alle Gebäude einer Stadt begehbar, aber Schlüsselbauten wie die Magiergilde können wir doch betreten. Und diese Innengebiete machen ebenfalls so einiges her.

Kein Einheitsbrei

Spielmechanisch wollen sich die Entwickler in den Story-Missionen immer wieder einzigartige Herausforderungen einfallen lassen. Grundlegend geht es zwar zumindest bei den Strategie-Aufträgen um das Erobern und Verwalten von Sektoren, die wir für mehr



SpellForce 3 zaubert einige enorm eindrucksvolle Umgebungen auf den Bildschirm.

Die Titanen

Jedes Volk führt einen eigenen Titanen als Supereinheit ins Feld. Diese können wir aber nicht einfach in einer Kaserne rekrutieren, sondern müssen dafür spezielle Sektoren mit einem Titanen-Altar erobern. Jeder wird auf eigene Weise beschworen, wobei die Entwickler sich hier noch Änderungen vorbehalten.

Die Menschen



Sie karren viele Ressourcen heran und verwandeln dann eine ihrer Einheiten in den Titan.

Die Elfen



Ihr Treant wächst in mehreren Stufen, wenn wir nacheinander Ressourcen-Aufträge erfüllen.

Die Orks



Für den grünhäutigen Titanen will ein Blutopfer in Form eigener Truppen erbracht werden.

Bauplatz und Ressourcen einnehmen müssen, um die wachsenden Ansprüche von Basis und Armee befriedigen zu können.

Viele Maps bieten aber ganz eigene Spezialgebäude in bestimmten Sektoren. Wir sahen eine Mission, in der wir ein Dorf vor angreifenden Medusen verteidigen. Das wird von einer magischen Barriere geschützt. Um sie aufrechtzuerhalten, müssen wir einen zugehörigen Altar halten und dort regelmäßig Ressourcen opfern. Allerdings ist der Einsatz angenehm flexibel. Fällt die Schutzwand, haben wir noch nicht versagt. Wir müssen das Dorf nun eben auf die gute alte Art mit Schwert und Schild beschützen! Erst, wenn es in Trümmern liegt, haben wir tatsächlich verloren. Ein gutes Zeichen, dass sich das Team um abwechslungsreiche und vielfältige Missionen bemüht.

Hier bin ich Feldherr, hier kann ich sein

Im Lauf der Kampagne besetzen wir auch unsere eigene Stadt, die als Heimatgebiet für den Spieler dient. Sie verändert sich basierend auf unserem Fortschritt. Gewinnen wir etwa sukzessive die drei Fraktionen (Menschen, Elfen, Orks) für unsere Sache, siedeln die sich dort an. Und schalten wir ihre fortschrittlicheren Einheiten frei, bauen sie ihre Siedlungen weiter aus. Der Clou: Wir müssen nicht alle drei Parteien freischalten! Wer die Kampagne etwa nur mit den Menschen durchspielen will, darf das tun. Wer mehrere Seiten unter seinem Banner vereint, wählt vor jeder Basisbaumission, welche er diesmal führen will. Und noch weitere Einwohner können wir im Lauf der Kampagne finden und für unsere Stadt freischalten. Zum Beispiel einen Händler, der dann Upgrades freischaltet. Auch hier gilt: Erkundung wird belohnt! Manche Upgrades für unsere Truppen finden wir auch einfach direkt im Lauf unserer Abenteuer. In der Stadt können wir alle Boni anzeigen, die wir bereits freigeschaltet haben.

Apropos Völker: Game Designer Thorsten Wahner erklärt, dass das Völkerdesign der wohl größte Kritikpunkt der Tester war – genauer gesagt, dass sie sich zu ähnlich spielen. Deswegen besitzen alle Völker nun eine Reihe einzigartiger Mechaniken. Zum Beispiel kassiert jedes einen Bonus, wenn es sich in bestimmten Sektoren aufhält. Elfen sind gern überall gleichzeitig, ziehen sich flink zurück und reagieren rasant auf Angriffe, deswegen huschen ihre Einheiten floter durch eigenes und neutrales Gebiet. Die Menschen sind das genaue Gegenteil, sie wollen ihr eigenes Land gegen genau solche Attacken verteidigen. Ihre Truppen werden in heimischen Territorien stetig geheilt. Den Orks schließlich steht der Sinn nach Eroberung, deswegen greifen sie im Feindesland schneller an. Ein interessanter Weg, jedem Volk eine stärkere eigene Identität und Strategie zu geben. Zudem greifen sie im Multiplayer nun nicht mehr alle auf die gleiche Heldenriege zurück. Bei den Orks fällt beispielsweise der Paladin weg, der mit seinen



Der menschliche Titan lässt selbst die bulligen Orkrieger wie Schmeißfliegen aussehen. Wie kleine Schmeißfliegen.

Schutzzaubern nicht zu ihrem aggressiven Spielstil passt. Ebenfalls schön: Die Fraktionen verändern ihre Gebiete sogar auf optische Art! Zwar recht dezent, aber dennoch – in Elfenlanden etwa wirken die Farben ein wenig satter, die Vegetation grüner.

Elfen vs. Orks

Aber auch daran, wie die Völker ihre Sektoren nutzen, haben die Entwickler geschraubt. Die Elfen setzen nun stärker auf Qualität. Sie ziehen es vor, wenige Gebiete zu besetzen und die dafür bis zum Anschlag auszubauen. Ausgebaute Elfengebäude fassen mehr Arbeiter und werfen damit mehr ab. Aber könnten sie in ihren Sektoren nicht trotzdem auf Bauplatz-Probleme stoßen, wenn sie alle notwendigen Gebäude da reinpacken wollen? Schon jetzt ist Platz in SpellForce 3 oft eine knappe Ressource. Die Entwickler überlegen tatsächlich, die Elfen-

bauten ein wenig zu verkleinern. Und was machen die Spitzohren mit Sektoren, die sie nicht besetzen? Die können sie zumindest dem Feind verwehren, indem sie statt einer normalen Gebietszentrale einen Wachturn errichten. Die Orks wiederum dürfen keine Türme bauen und ihre Gebäude sind weniger effektiv als die der Elfen. Sie setzen deswegen darauf, sich möglichst schnell möglichst weit auszubreiten. Wofür sie bestens ausgestattet sind! Denn wo Elfensektoren zu Beginn keine Arbeiter bereitstellen und erst ausgebaut werden müssen, können die Grünhäute sofort loslegen.

Für eifrige Sektoreneroberer kommt außerdem ein neuer Domination-Spielmodus dazu. Darin schreiben uns Schlüsselsektoren regelmäßig Punkte aufs Konto, es gewinnt nach einstellbarer Zeitspanne der Spieler mit dem Highscore. Wir behaupten einfach mal ganz dreist, dass dieser Modus komplett uns

zu verdanken ist, denn genau so etwas schlugen wir den Entwicklern schon bei unserem Studiosbesuch vor – es passt einfach bestens zur Sektorenmechanik. Überhaupt stimmt es uns zuversichtlich, dass die Entwickler offensichtlich auf Feedback hören. Sie haben den größten Kritikpunkt der Fans angenommen und sich interessante neue Mechaniken ausgedacht, um ihn – hoffentlich! – aus der Welt zu schaffen. Damit ist SpellForce 3 auf einem sehr guten Weg! ★

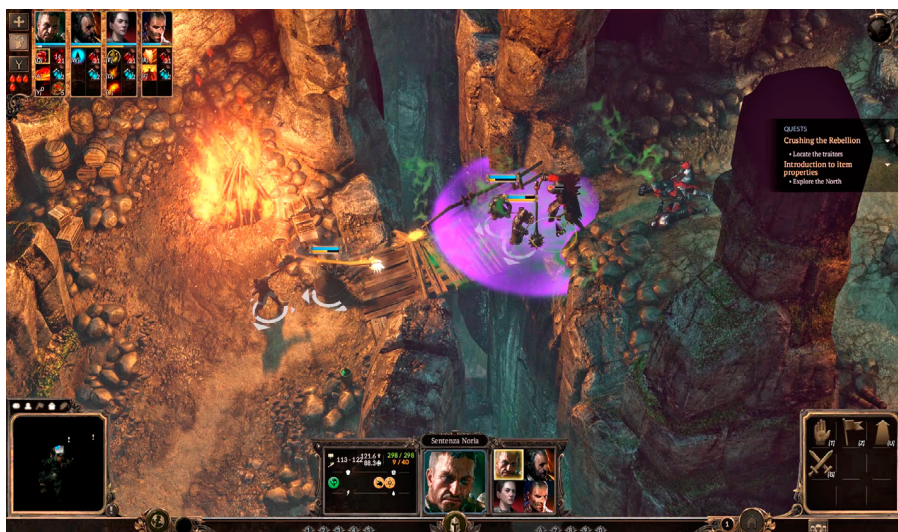


Maurice Weber
@Froody42



Alles, was ich bislang von SpellForce 3 gesehen habe, hat mir gefallen: Die angenehm klassische RTS-Spielmechanik, der Mix aus Strategie und Rollenspiel und die teils wunderschöne Grafik. Auch in dieser neuen Version hatte ich den Eindruck, dass die Entwickler vieles richtig machen. Da wären etwa die umfangreichen Missionen, die sich über mehrere Maps erstrecken, Entdecker belohnen und einzigartige Herausforderungen bieten. Oder die Verbesserungen an den drei Völkern, die den größten Kritikpunkt der Betatester aufgreifen.

Die wichtigste Frage bleibt für mich, ob das Team eine hochwertige Kampagne mit einer spannenden Story gebastelt kriegt – denn davon sah und spielte ich bislang ja nur Ausschnitte. Aber jetzt schon hat es SpellForce 3 in die Riege der Spiele geschafft, die ich dieses Jahr am gespanntesten erwarte. Ein richtig gutes Oldschool-Fantasy-RTS wäre einfach wieder schön!



Darf im RPG-Part nicht fehlen: Wir prügeln uns durch Dungeons auf der Jagd nach Beute.