

Spellforce 3

ZIEMLICH BESTE FREUNDE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: THQ Nordic Entwickler: Grimlore Games Termin: 7.12.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam), nein (GOG.com)

Ist es Echtzeitstrategie? Ist es ein Rollenspiel? Nein, es ist Spellforce! Im exklusiven Vorabtest finden wir heraus, wie gut Teil 3 die halbtote Echtzeit-Strategie mit dem quicklebendigen Rollenspielgenre verkuppelt.

Von Martin Deppe

Spellforce 3 ist ein bisschen wie der Kinofilm »Ziemlich beste Freunde«: Da kümmert sich der coole Ex-Knacki Driss um den gelähmten Philippe, der früher mal erfolgreich war, aber mittlerweile im Rollstuhl sitzt. Eigentlich passen die beiden ja so gar nicht

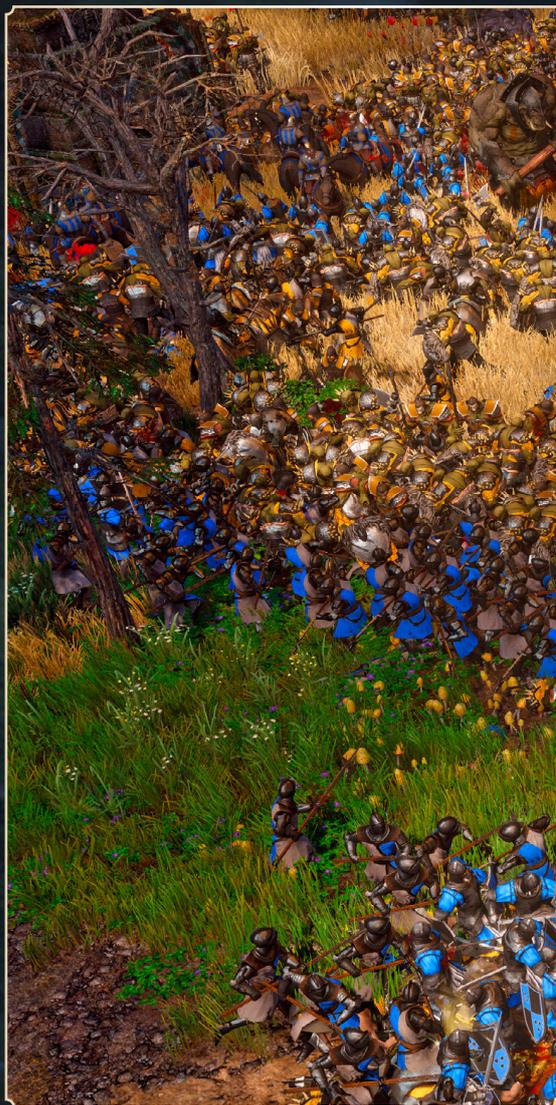
zusammen, aber Gegensätze ziehen sich an – aus dem ungleichen Paar wird ein Dream Team. Bei unserem exklusiven Vorabtest von Spellforce 3 ist daher die spannendste Frage: Funktioniert der Genremix wieder so prima wie in den Vorgängern von 2003 und

2006? Oder wird die schwächelnde Echtzeitstrategie zum Klotz am Rollenspielbein?

Klare Antwort: Der Genremix funktioniert wunderbar. Das hat gleich mehrere Gründe, der wichtigste ist aber, dass Spellforce 3 sich sehr auf die Helden fokussiert. Im Verlauf der starken Solokampagne sind wir nämlich statt mit einer Armee oft nur mit einer Party unterwegs, die sich anfangs aus unterschiedlichen Archetypen wie Haudrauf, Kampfmagier, Heiler und Bogenschütze klassisch zusammensetzt. Aber, und das ist jetzt ganz wichtig: Im Storyverlauf ändert



Spellforce 3 glänzt mit viel Modellbau-Charme. Die Landschaften wirken organisch gewachsen, und Bauwerke schmiegen sich an Felsen und Waldränder an.



Wer daran zweifelt, dass Spellforce 3 auch ein Rollenspiel ist, der werfe einen Blick auf die komplexen Charakter- und Inventarbildschirme der Genre-Mixtur.



Wir haben unseren Avatar als Magier angelegt, können aber auch in den vierten Skillbaum investieren und ihn so zu einem Anführer machen, der unseren Truppen Boni bringt.

sich die Zusammenstellung immer wieder mal – aus unserem Quartett wird etwa ein Duo. Wir wollen euch hier nicht zu viel verraten, darum drücken wir uns zugebenermaßen etwas nebulös aus. Was wir jedoch sagen können: Die Storywendungen sind klasse!

Auftritt Echtzeitstrategie

Spellforce 3 lebt nicht nur von der wendungsreichen Story, sondern auch von den

vielfältigen Missionen, die sich daraus ergeben. Der rote Faden ist dabei der »Blutbrand«, der das Fantasyreich heimsucht: Ganze Dörfer werden davon befallen, wie bei der Pest sterben dann fast alle Bewohner, nur wenige scheinen immun zu sein. Mit unserem selbstgebauten Helden, den wir recht frei anlegen können, erleben wir ein Wechselbad der Ereignisse: Gerade noch erkunden wir als Unteroffizier den Grund für

die Seuche, ein Kapitel später hocken wir in einer Zelle, müssen uns mit einer Mitgefangenen durch einen Kerker kämpfen. Kurz darauf holen wir uns das Kommando über eine kleine Armee und retten ein Dorf vor einst friedlichen Orks, die plötzlich aggressiv unterwegs sind – seht euch dazu den großen Kasten »Schlacht gegen die Orks« an.

Den Wechsel in eine strategie-fokussierte Region vollzieht Spellforce 3 sehr geschickt. Denn das Spiel schaltet nicht einfach von Rollenspiel zackzack auf Echtzeitstrategie um, sondern gibt unseren Helden durchaus eine weitere Daseinsberechtigung. Nur mit ihnen können wir nämlich Gebiete erobern, indem wir an vorgegebenen Stellen ein Basisgebäude errichten. Dieser Vorposten deckt den entsprechenden Sektor auf, und hier können wir fortan Rohstoffe abbauen. Das Ressourcensystem ist keine Raketenwissenschaft, sondern vergleichsweise simpel: Eine Holzfällerhütte sorgt für Bretternachschub, eine Eisenmine für Erz, das wir in einer Schmiede zu Barren gießen. Und in einem Arya-Brunnen produzieren wir wiederum heiliges Wasser, das wir destillieren und in Elitetruppen wie schwere Kavallerie investieren. Karren transportieren Rohstoffe automatisch zwischen den Sektoren umher.



Auch das gibt es: gigantische Massenschlachten mit zwei mächtigen Titanen. Dieser Screenshot ohne HUD stammt von den Entwicklern.

Company of Fantasy Heroes

Das Wirtschaftssystem ist zwar leicht kaputt, bringt aber sozialen Sprengstoff ins Spiel: Sowohl in der Kampagne als auch auf den derzeit vier Mehrspielerkarten (weitere sind nach Release geplant) ist der Kampf um jeden Sektor ein spannendes Hin und Her. Denn nicht jedes Gebiet bietet alle Rohstoffe, fortschrittlichere Truppentypen brauchen aber nun mal Eisen, und das wächst bekanntlich nicht auf Bäumen, sondern schlummert in Erzvorkommen – ein Sektor

mit Eisengehalt ist also Pflicht. Und schon geht's ab wie in Company of Heroes: Wir versuchen, eine Frontlinie aus verbundenen Sektoren zu schaffen, damit wir im Hinterland halbwegs sicher sind. Allerdings haben wir natürlich weder Bunker noch Minenfelder, sondern lediglich Wachtürme als feste Verteidigung. Es ist schwer, einen Sektor zu halten, der massiv angegriffen wird.

Gleichzeitig müssen wir die Arbeiter im Auge behalten. Die steuern wir zwar nur indirekt, indem wir ihnen Arbeitsplätze in Fi-

scherhütte, Steinbruch und Co. zuweisen, aber oft müssen wir die Malocher umschichten – wenn wir Vorpostengebäude verbessern wollen, brauchen wir dort Steine, wenn wir schnell viele Truppen rekrutieren möchten, geht ohne Nahrung nix. Und für die Technologiesprünge, die neue Truppen- und Gebäudetypen freischalten, brauchen wir wie seinerzeit in Age of Empires einen ordentlichen Batzen an Ressourcen. Stark: Wenn wir zum Beispiel einen Uralten Obelisken entdecken und ihm jede Menge Roh-

Schlacht gegen die Orks

Kampf um jeden Quadratmeter: In diesem frühen Beispielszenario aus der Kampagne zeigen wir euch, wie eine Strategiemission abläuft.



Mit unserem Avatar und der Bogenschützin Yria treffen wir die Bürgermeisterin von Farlon. Obwohl Friede mit den Orks herrscht, geht einer ihrer Stämme ständig das Dorf an. Wir sollen helfen – dabei suchen wir doch eigentlich nur den Zwerg Isgrimm.



Aber zunächst müssen wir dem Kommandanten der Bürgerwehr beweisen, dass wir's draufhaben – als erste Prüfung sollen wir einen Orkangriff abwehren. Das ist einfach, wir müssen die automatisch kämpfenden Verteidiger nur ein bisschen unterstützen.



Kommandant Mart ist ein ziemlicher Kotzbrocken, der seine Leute nur anschreien kann, aber keine Ahnung von Taktik hat. Darum schickt er uns auf zwei Einsätze: Ein Ork- und ein Goblin-Außenposten sind zu säubern. Aber gerne doch, Herr Kommandant!



Jetzt ist unser Heldenpärchen auf sich allein gestellt. Wir sind mit Magier und Schützin zwar miese Nahkämpfer, kriegen die Orkbesatzung aber trotzdem klein – wenn wir sie rechtzeitig aus der Distanz erwischen. Mit etwas Glück winkt auch gute Beute.



Feuerball gegen Giftwolke: Im Kampf gegen den Goblinchef liefern wir uns ein Fernduell. Und im Handumdrehen wird aus Goblinchef Shashlik Schaschlik. So, Prüfung bestanden, jetzt übergibt uns der Kommandant bestimmt das Kommando über seine Truppen.



Mit unseren beiden Helden haben wir einen neutralen Sektor besetzt. Hier holen wir uns gerade den zweiten, der noch von einem Orkposten besetzt ist. Aber mithilfe der übernommenen Dorfruppen hauen wir die Basis klein und errichten eine eigene.

stoffe opfern, kriegen wir eine Titanen-Einheit. Als Elfenspieler ist das ein haushohes Baumwesen, das wie ein Herr-der-Ringe-Ent auf den Boden klopft und eine Welle der Verwüstung erzeugt.

No one dies forever

Kern unserer Armee bleiben aber immer die Helden. Es ist wie bei Herr der Ringe: Ohne Legolas, Gandalf und ihre Kumpels im Nacken wird die größte Truppe rasant schrumpfen, weil etwa ein nahkampfstarker Ork-Held

seinen Rundumschlag rotieren lässt. Und unsere Billigtruppen können unter Wachturbeschuss länger auf ein Gebäude eindreschen, wenn wir sie immer wieder per Held heilen. Falls einer der Anführer mal stirbt, können wir ihn für eine kurze Gnadenfrist mit einem anderen Heroen wiederbeleben. Beim Testen haben wir dank dieser Regel dramatische Szenen erlebt: Ein Elfen-Nahkämpfer am Boden, eine Bogenschützin versucht verzweifelt, ihn wieder aufzupäpeln, während wir sie mit einer Heilerin

selbst am Leben halten – und das alles unter wütenden Ork-Attacken!

Klappt die Erweckung von Heldenhand nicht rechtzeitig, müssen wir auf einen sogenannten Götterstein zurückgreifen. Diese Monolithe stehen in einigen wenigen Sektoren, mit einer Wiederauferweckungs-Ladung holen wir den Gefallenen wieder ins Leben zurück. Die Ladungen wiederum kriegen wir, indem wir Arbeiter an den Steinen beten lassen. Doch die Göttersteine haben noch mehr drauf: Wir können sie als Teleporter



Weiter geht's in den Hauptsektor der Orks. Den haben wir hier schon erobert und unseren eigenen Vorposten errichtet. Der Götterstein (Godstone) dient als Wiederbelebungsstelle, falls mal ein Held die Grätsche macht. Unsere Truppen zerlegen weitere Orkbauten.



Vier Sektoren gehören mittlerweile uns. Karren bringen automatisch Ressourcen dorthin, wo sie gebraucht werden. Holz können wir fast überall schlagen, aber für Erz und Steine zum Beispiel brauchen wir entsprechende Vorkommen. Links haben wir eine Kaserne errichtet.



Hier winkt eine Nebenmission: Trolle haben das Haus des Eremiten mit einem Baum zerdeppert, er will sie loswerden. Solche Nebenjobs gibt's in fast allen Gebieten, das motiviert zum Erkunden und trägt viel zur Atmosphäre von Spellforce 3 bei.



Wir erwischen die beiden Trolle im Schlaf, doch die sind sofort hellwach und entpuppen sich als harte Burschen. Im Nahkampf hauen sie per Rundumschlag unsere Rekruten weg, wir besiegen sie mühsam mit Feuerbällen und Fackeln.



Unsere kleines, kompaktes Missionsziel: Zwerg Isgrim ist Hobby-Archäologe und macht unser Helden-Duo gern zum Trio. Irgendwo, so berichtet er, sei der geheime Zugang in die Minen von Moria. Na ja, nicht genau Moria, aber nah dran!



Na ist doch wahr: Der verschlossene Eingang von Mulandir erinnert frappierend an den aus Der Herr der Ringe. Inklusiv Öffnungszeremonie. Wir können jetzt reinmarschieren – oder noch ein bisschen die Umgebung von Farlon erkunden.

So funktioniert Click'n'Fight

Wenn wir mit gedrückter »Alt«-Taste den Mauszeiger über einen Gegner bewegen, wird das Spiel stark verlangsamt oder optional komplett angehalten. Gleichzeitig ploppt das Fertigkeitenrad auf, das alle derzeit möglichen Fähigkeiten unserer Helden in Reichweite anzeigt. Hier im Beispiel links oben die Feuerzauber unseres Magiers und rechts oben die unserer Bogenschützin. Das Rad ist kontext-sensitiv – wenn wir beispielsweise ein Gebäude angreifen, wird nur der Feuerball angezeigt. Bei vielen Truppen gleichzeitig werden die Kämpfe allerdings unübersichtlich. Die Helden können wir immerhin optisch hervorheben lassen, und weil's kein Friendly Fire gibt, brutzelt ein Feuerball oder Blizzard auch keine eigenen Leute an.



nutzen. Dazu klappen wir die Teile mit einer coolen Animation auseinander, sodass sie sich in ein Portal verwandeln, und können Helden zum gewünschten Zielstein beamen. Stinknormale Truppen müssen allerdings immer zu Fuß marschieren. Oder zu Reittier. Die Doppelfunktion als Respawnpunkt und Teleporter macht Sektoren mit so einem Monolithen natürlich zu einem begehrten Eroberungsziel. Denn wer keine Göttersteine mehr besitzt, hat bei jedem toten Helden ja nur ein paar Sekunden Zeit, ihn mit einem Berufskollegen zu retten – sonst ist er in dieser Mission futsch.

Keile mit Eile

Auch beim Spieltempo erleben wir viel Abwechslung. In der Kampagne geht's auch mal angenehm ruhig zu, wenn wir etwa einen Dungeon erkunden und nur mit den wenigen Helden hantieren müssen, ohne große Truppenkontingente. Dann ist auch Zeit für Mikromanagement: Nahkämpfer vorschicken, Schütze dahinter, dann der oder die Magier. Klappt in so einem Verlies ja auch prima, weil die Gegner in der Regel brav vor unserer Nase antanzen und wir durch die Pausier- bzw. Zeitlupenfunktion »Click'n'Fight« (siehe Kasten) genug Ruhe haben, um je nach Held Powerschüsse, Feuerbälle und Rundumschläge einzusetzen.

Ganz anders in den Strategieschlachten, allen voran auf den Scharmützelkarten. Wenn hier ein Sektor umkämpft ist, dann aber so richtig: Auf einer der derzeit vier Karten liegen ungefähr in der Mitte zwei Sektoren dicht nebeneinander, einer davon sogar mit Götterstein. Angreifer können hier aus gleich mehreren angrenzenden Sektoren anstürmen – was sie denn auch fleißig tun.

Und dann wird's wirklich richtig hektisch, denn vor allem Kavallerie ist sehr fix unterwegs und stürzt sich gern auf Schütze, und wenn die keine Pikeniere dabei haben, ist so ein Fernkämpfertrupp in wenigen Sekunden Geschichte. Gerade die leichten Einheiten sind nämlich schneller weggeputzt als in vielen anderen Strategiespielen. Wenn da ein Feuerball anfliegt, können wir die Jungs schon abhaken. Diese Spielweise muss man abkönnen, wer lieber ausgiebig an Formationen feilt und seine Heldenfähigkeiten optimal einsetzen möchte, muss verdammt gute Reflexe haben. Oder auf widerstandsfähigere Elitetruppen bauen, die schlicht mehr Treffer einstecken.

Ist so ein Schlüsselsektor aber einigermaßen gesichert, weil wir die Nachbargebiete im Sack haben, bleibt auch mal Zeit zum Verschrauben. Vielleicht kann unser Weiß-



Scharmützelkarte: Bis zu sechs menschliche und/oder KI-Spieler treten gegeneinander an. Hier verteidigen wir mit einem Baumgiganten den Engpass, während ein Ork-Held Eis zaubert.

magier ja ein paar Gefallene wiedererwecken, oder wir schicken einen der Helden zu einem Händler, um für sich und seine Kumpanen shoppen zu gehen? Außerdem müssen wir uns ja immer wieder mal um den Wirtschaftskreislauf kümmern, Frontsektoren mit stabileren Vorposten besetzen, Wachtürme mit Arbeitern bemannen. Kurzum: Wir hatten keine Sekunde Langeweile!

Miniatur-Wunderland

Die schöne, detaillierte Spielwelt trägt sehr, sehr viel zur stimmigen Fantasy-Atmosphäre bei. Die Landschaften, Dörfer und Städte sind so abwechslungsreich wie die Handlung. Wenn wir aus einem düsteren Dungeon-Abschnitt neben einem rauschenden Wasserfall wieder ans Tageslicht kommen, saugen wir mit unseren geblendeten Helden förmlich die frische Luft ein. Gewundene Waldwege laden genauso zum Erkunden ein wie schroffe Gebirgspfade, zumal wir immer wieder auf kleine und große Abenteuer treffen. Fantasy-Viecher wie Medusen, Trolle oder die obligatorischen überdimensionierten Spinnen hinterlassen Beute und Erfahrungspunkte, wir stoßen auf Nebenquestgeber oder Händler, die uns Wolfsfelle, Spinnenpanzer und andere Hinterlassenschaften abkaufen (es gibt kein Crafting-System). Nervig: Vor allem in Dungeons sind oft nur die Umrisse unserer Kämpfer zu sehen, weil eine Wand die Sicht verdeckt. Spellforce 3 hat zwar eine Verfolgerkamera, die mit den angewählten Einheiten mitfährt, aber auch die dreht sich nicht komplett so, dass wir stets freie Sicht aufs Geschehen bekommen. Dadurch müssen wir oft von Hand nachjustieren – aber wie gesagt, das betrifft vor allem Dungeons und zum Teil die waldreichen Karten, ansonsten ist das Problem vernachlässigbar.

Auch Sound, Musik und Sprecher passen atmosphärisch gut zu Spellforce 3. Die deutschen Sprecher waren zwar noch nicht in unsere Vorabtestversion implementiert, aber wenn sie einen so guten Job machen wie ihre englischen Kollegen, ist hier alles im grünen Bereich. Denn gerade die vielen In-



Martin Deppe
@GameStar_de



Mit einem Heldenpärchen durch Dungeongänge kloppen, Ausrüstung und Fähigkeiten verbessern, zurück an der Oberfläche mal eben eine Basis hochziehen und den Ressourcennachschub ankurbeln, Sektoren erobern und verteidigen: Spellforce 3 ist schon knapp vier Wochen vor Release und ohne den finalen Feinschliff eine spannende Achterbahnfahrt zwischen den Genrewelten. Dazu kommen verflixt viele Storywendungen – ich will zwar nicht zu viel verraten, aber stellt euch mal auf eine Helden-Sterblichkeitsrate auf »Game of Thrones«-Niveau ein.

Spellforce 3 spielt sich angenehm old-schoolig, ich mag vor allem die richtig hübschen Landschaften, die im Spiel besser aussehen als auf gedruckten Screenshots. Allerdings muss ich zu oft die Kamera justieren, denn gerade in Waldgebieten und Dungeons sind ständig Bäume und Verlieswände im Weg. Ich sehe dann zwar die Umrisslinien meiner Einheiten, aber eine Transparenzfunktion wäre hier die bessere Wahl gewesen. Dafür funktioniert das Click'n'Fight-Kampfsystem mit seinem Zeitlupen-Fertigkeitsrad prima. Mit diesem System kommt Spellforce 3 zwar nicht an die taktischen Gefechte von Divinity: Original Sin 2 heran, aber ich hantiere ja auch oft mit großen Armeen, da wären Rundenkämpfe kontraproduktiv. Unterm Strich ist die Operation Spellforce 3 gelungen, wenn jetzt noch das Feintuning bei Balancing und KI passen, kommt das Spiel an den ersten Serienteil heran, der seinerzeit eine 85er-Wertung eingefahren hat.

game-Cutscenes sind wichtig. In den Multiple-Choice-Dialogen ändern wir den Handlungsverlauf zwar höchstens minimal, erfahren aber viel über die Ursachen des Blutbrands und die Motive der Protagonis-



Unser Hauptsektor birgt eine Zitadelle, die höchste Ausbaustufe des Hauptgebäudes. Dafür haben wir jetzt einen deftigen Ressourcenmangel – mehr Sektoren müssen her!



Auf Screenshots leider nur halb so schön wie in Bewegung: die detailreichen Landschaften.

ten. Auch die Musik erzeugt viel Stimmung – allen voran das schaurig-schöne Lied, das immer dann erklingt, wenn ein weiterer Ausbruch der Seuche droht. Oder ist es gar keine Seuche, sondern ein gezielter Fluch, der Menschen, Elfen und Orks befällt, und der zu Hass und Misstrauen führt? Auch hier wollen wir noch nicht zu viel verraten – nur so viel: Im Verlauf der Kampagne werdet ihr nicht nur die Fraktion der Menschen führen, sondern auch die der Elfen und Orks. Das führt sogar so weit, dass ihr vor einer Mission selber wählt, mit welcher Rasse und Heldengruppe ihr in den Kampf zieht, was wiederum die möglichen Bauwerke und Technologien beeinflusst.

Was muss noch passieren?

Unser Vorabtestmuster von Spellforce 3 lief stabil, Solokampagne und Scharmützelmissionen waren schon richtig rund. Zwei wichtige Bereiche ließen sich noch nicht final bewerten: Zum einen war die Beute, die wir bei erledigten Gegnern, als Questbelohnungen oder in Kisten, Säcken und so weiter einsammeln, noch nicht ausgewogen. Mit unserem Magier-Avatar haben wir etwa laufend Schwerter, Keulen und Rüstungen eingesammelt, aber nur selten Zauberstäbe. Auch die Qualität des Equipments schwankte

noch arg zwischen Standard-Grau und Episch-Lila. Die andere letzte Baustelle ist die KI: Die konnten wir noch oft austricksen, indem wir einzelne Gegner zu uns »gepullt« haben, um sie nacheinander auszuknipsen. Dennoch ist die KI der Vorabversion schon besser als bei vielen finalen Produkten mit ähnlichem Spielablauf. Außerdem sind die beiden genannten Feintuning-Bereiche beim Münchner Entwickler Grimloire Games längst in Arbeit. Wie sich Spellforce 3 auch in diesen Disziplinen final schlägt, wird unser Test der Release-Fassung zeigen. ★

SPELLFORCE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

noch keine Angaben möglich

EMPFOHLEN

noch keine Angaben möglich

PRÄSENTATION



sehr detaillierte Landschaften, Wettereffekte, sichtbare Ausrüstung, guter Soundtrack, in Wäldern und Dungeons durch die Charakterumrisse oft unübersichtlich

SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Kampagne, gute Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie, motivierendes Sektorenerobern, wie ist die finale KI?, wie gut ist der Feinschliff?

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade, grundsätzlich gutes Kampfsystem, bei großen Armeen schnell unübersichtlich, wird die Beute besser angepasst?, gibt's mehr Quickslots?

ATMOSPHÄRE / STORY



sehr wendungsreiche Story, viele interessante Nebenmissionen, gute Sprecher, Erkunden wird belohnt, kaum Interaktion zwischen den Helden

UMFANG



sehr lange Kampagne, (derzeit) vier Scharmützelkarten für bis zu sechs (KI-)Spieler, gut eingefügtes Wirtschaftssystem, vergleichsweise wenige Truppentypen

FAZIT

Die sehr abwechslungs- und wendungsreiche Kampagne treibt den Spielfluss voran, das Erobern der Sektoren sorgt für Dynamik – klasse!

