SpellForce 3

WARUM KEIN TEST?

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: THQ Nordic Entwickler: Grimlore Games Termin: 7.12.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: nicht durchspielbar Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

An dieser Stelle sollte eigentlich unser Test zu SpellForce 3 stehen. Nur: Wir sahen uns nicht in der Lage, eine sinnvolle Wertung zu geben. Denn unsere Testversion hatte zu viele Bugs, um sie sauber durchzuspielen. Von Maurice Weber

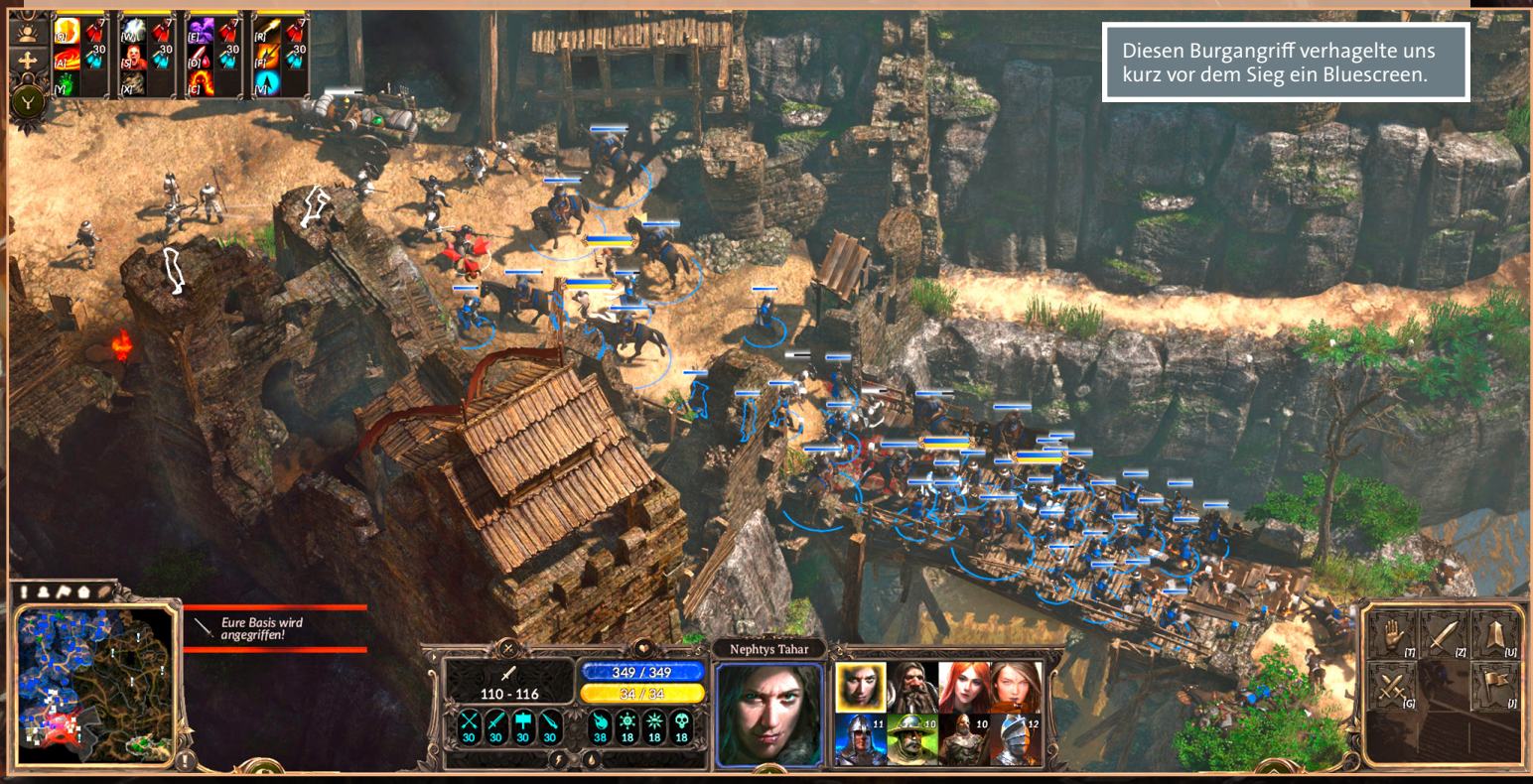
SpellForce 3 wird aller Wahrscheinlichkeit nach ein tolles Spiel. Diesen Eindruck hatten wir in all unseren Previews, diesen Eindruck hatten wir in unserem Vorabtest und diesen Eindruck hatten wir auch in der finalen Testversion. Nur: Es bleibt ein Eindruck. Sicher können wir es einfach noch nicht sagen. Denn wir stolperten selbst drei Tage vor Release noch regelmäßig über Probleme teils so gravierender Natur, dass wir die Kampagne zum Redaktionsschluss nicht zu Ende spielen konnten. Paradoxerweise machte unsere Version für den Vorabtest in der GameStar-Ausgabe 12/2017 einen fertigeren Eindruck als die vermeintlich finale Testversion. Immer wieder mussten wir im Test unseren Durchlauf pausieren, auf einen Fix von den Entwicklern warten oder einen älteren Spielstand laden und neu spielen. Deswegen sind wir zu dem Schluss gekommen, dass wir noch keine Wertung vergeben können. Wir wissen schlichtweg nicht, wie sich die Kampagne in ihren späteren Kapiteln entwickelt. Selbstverständlich werden wir baldmöglichst nach Release den Test mit Wertung auf GameStar.de nachliefern. Wir hoffen, die Release-Fassung befindet sich in einem besseren Zustand – wenn nicht, muss sich SpellForce 3 auf eine substanzielle Abwertung einstellen.

Hier geht's nicht weiter

An mehreren Stellen in unserer Testversion ging es einfach nicht mehr weiter. Mal ließ sich ein für die Hauptquest unabdingbarer Gegenstand nicht aufnehmen, mal verweigerte uns ein Questgeber den Dialog. Andere Quests ließen sich zwar abschließen, machten es uns dabei aber unnötig schwer. Zum Beispiel wollte der Goblinkönig uns nicht mehr das Lösungswort zum Höhlenausgang verraten, wenn wir seine Rebellen schon erledigt hatten, bevor er uns den Auftrag dazu gegeben hat. Da blieben nur zwei Bosskämpfe als Alternativpfad, einer fast schon unfair schwer. Und dann war da noch der Dialog, der kommentarlos abbrach, wenn wir unsere gesamte Heldengruppe zu weit weg war – und »zu weit weg« heißt hier schon, dass sie nicht mal einen halben Bildschirm entfernt stehen darf! Wir dachten zuerst, wir wären einfach in einen weiteren Plotstopper gerannt, weil das Spiel uns nicht sagte, wo das Problem lag.

Die großen und kleinen Bugs von SpellForce 3

Weniger gravierend, aber immer noch unschön waren die fehlerhaften Nebenquests und Dialogtrigger. Da sollen wir etwa vier Orkstämme gegen unseren großen Rivalen vereinen und dafür ihre Häuptlinge bezwingen. Bei einem davon will uns ein Verräter unter die Arme greifen, wenn wir davor den Häuptling eines anderen niedermachen. Nur: Wir haben die vier Stämme gar nicht gebraucht, sind direkt beim Rivalen einmarschiert und haben ihn plattgemacht. Dann



Diesen Burgangriff verhagelte uns kurz vor dem Sieg ein Bluescreen.

Unsere Fischer verweigern die Arbeit, obwohl noch 176 Fische im See planschen.

schließen sich uns die Stämme automatisch an. So weit, so gut! Nur kapiert das der Verräter nicht. Sein Dialog läuft weiter so ab, als müssten wir die Orks noch überzeugen, die Quest läuft ins Leere. Immer wieder werden auch Dialoge falsch oder mehrfach hintereinander abgespielt. Dazu gesellen sich gelegentliche spielmechanische Fehler. In einem Level weigerten sich unsere Fischer rundheraus, in irgendeinem See ihre Angel auszuwerfen. Einmal halste das Spiel unserem Rechner gar einen Bluescreen-Absturz auf. Das war allerdings der einzige technische Fehler, in Sachen Performance lief SpelForce 3 ansonsten makellos.

Mit der heißen Nadel gestrickt

Es ist durchaus möglich, dass viele dieser Fehler in der Release-Version behoben sein werden. Wir meldeten unsere Probleme immer direkt den Entwicklern und manche – wie das nicht aufsammelbare Quest-Item – schafften sie sogar spornstreichs aus der Welt. Löblich! Nur dauerte es nie lange, bis wir auf das nächste Hindernis stießen. Unsere Version änderte sich also stetig. Auch am Balancing und den Texten (einige waren bei uns noch auf Englisch) schraubte das Grimlore-Team bis zuletzt. Irgendwann sahen wir uns deshalb gezwungen, einen Schlussstrich zu ziehen: Die Testversion ist zu fehlerhaft, um voll testfähig zu sein, und wir können uns nicht darauf verlassen, dass das fertige Spiel dann ohne diese Probleme erscheinen wird.

Im Kern ein gutes Spiel!

Das alles schmerzt uns doppelt, weil wir mit SpellForce 3 viel Spaß hatten, wenn wir mal von Bugs verschont blieben! Die Story und Vertonung machen in der ersten Kampagnenhälfte einen richtig guten Eindruck und neugierig auf mehr. Der Charakterausbau des Rollenspielparts motiviert, der RTS-Teil spielt sich angenehm klassisch. Zu kritisieren haben wir vor allem die Bedienung und Übersicht. SpellForce 3 macht es uns nicht immer leicht, die Geschehnisse auf dem Schlachtfeld sofort zu erfassen. Unsere Helden fühlen sich mit nur drei Fähigkeiten-Quickslots pro Charakter außerdem zu unflexibel an (auch wenn wir per Hotkey zwischen vier unterschiedlichen Belegungen für diese Slots springen können – das ist eher umständlich als praktisch). Vor allem aber sind es grundlegende offene Fragen, die uns umtreiben. Nach dem Einstieg werden die Echtzeitstrategie-Gefechte etwa einen Tick eintönig, weil alle Völker nur sehr ähnliche Grundeinheiten besitzen. Es dauert eine ganze Weile, bis wir mehr Upgrades und Spezialeinheiten freischalten – schafft die Kampagne hier eine gute Motivationskurve, die ihre Schlachten stets frisch hält? Und halten Story und Rollenspiel-Teil ihr Niveau auch durchgehend? All das können wir erst nach längerem Spielen beantworten, als unsere Testversion es erlaubte. Deswegen werden wir aktuell keine Kaufempfehlung für SpellForce 3 aussprechen. ★

Mehrmals stolperten wir über Bugs, die die komplette Hauptquest gegen die Wand fuhren: Dieser Questgeber will partout nicht mit uns reden, also geht's nicht weiter.

Hier sollte eigentlich ein Portalstein liegen – tat er aber erst nach einem Fixpatch.