

Immortal Realms: Vampire Wars

SAUGT KEIN STÜCK

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Palindrome Interactive** Termin: **2. Quartal 2020**

Dieses Spiel füllt einen Platz in unserem Strategie-Herzen, der schon viel zu lange leer steht.

Von Fabiano Uslenghi

Rundenstrategie ist nie aus der Mode gekommen. Obwohl das Konzept angestaubt klingt und wenig Nervenkitzel verspricht, geht es dem oft totgesagten Genre immer noch blendend. Egal ob Civilization, XCOM oder auch Perlen wie Banner Saga und Into the Breach – Rundenstrategen bekommen fast jährlich neues, hochwertiges Futter.

Eine Reihe, die aus dem Strategiesegment seit den 90er-Jahren nicht mehr wegzudenken ist, bleibt aber Heroes of Might and Magic. Oder Might & Magic: Heroes, wie man heutzutage sagt (wenn man der Namensvorgabe von Publisher Ubisoft folgt). Hiervon ist der letzte Teil allerdings schon vor fast fünf Jahren veröffentlicht worden, Nachschub ist nicht in Sicht. 2020 könnte ein Spiel das Warten auf einen Nachfolger jedoch ein wenig erträglicher machen, nämlich Immortal Realms: Vampire Wars.

Might & Magic trifft Bloodlines

Natürlich ist Immortal Realms nicht das einzige Spiel, das im Fahrwasser der altherwürdigen Might-&Magic-Spiele schwimmt. 2020 steht etwa auch die Rückkehr von Kings Bounty an und 2019 erschien bereits Fantasy General 2. Das Spannende an Immortal Realms ist jedoch, dass wir es hier nicht mit typischer Fantasy zu tun haben. Vergesst strahlende Ritter und weise Zauberer, in Immortal Realms setzten wir vollständig auf die Macht finsterner Vampire.

Die Prämisse erinnert dabei ein wenig auch an das Rollenspiel Vampire: The Masquerade – Bloodlines, denn im Fokus der Handlung stehen drei sehr unterschiedliche Vampirklans. Obwohl es sich also im Kern bei allen Fraktionen um Blutsauger handelt, unterscheiden sich die Gruppierungen in Aussehen, Fähigkeiten und ihrer Moral. Den Begriff »Moral« dürft ihr hier aber durchaus großzügig auslegen. Denn keiner der Klans kann als wirklich moralisch gut bezeichnet werden. Gerade hieraus zieht Immortal Realms aber auch seinen Reiz. Wir sind gottverdammte Vampire! Und zwar im klassi-

schen Sinne. Dazu gehört eben auch, dass wir uns die meiste Zeit über wie die Bösen fühlen. Ein erfrischender Ansatz – ganz ähnlich wie im Rollenspiel Tyranny.

Fährt der alte Lord fort ...

In der zwölf Missionen umfassenden Kampagne erleben wir die Geschichte des Kontinents Nemire. Hier bahnt sich nach einer menschlichen Rebellion und der Rückkehr des blutrünstigen Urvampirs Urhammu ein neuer Vampirkrieg an. Wie Might & Magic verbindet Immortal Realms ganz klassische Reichsverwaltung mit rundenbasierten Schlachten. Im Zentrum stehen die Helden unserer Fraktion. Diese sogenannten Lords werden wie in einem Rollenspiel aufgelevelt oder mit Gegenständen ausgestattet. Außerdem bilden wir Truppen aus, die unseren Herrschern in die Schlacht folgen.

In der Regel ziehen wir also mit unseren Truppen durch die abwechslungsreichen Gebiete, schlagen Schlachten, erobern Burgen und verwalten unsere Armee. Schließlich müssen unsere Truppen regelmäßig aufgefüllt und gestärkt werden, damit uns nie-

Die drei Klans



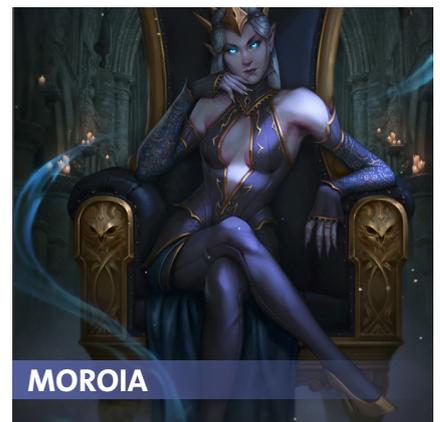
DRACUL

Die Dracul sind zu Beginn die unangefochtenen Herrscher über den Blutthron der Vampirklans. Sie unterjochen Menschen und sind stolz auf ihre reine Blutlinie. Im Kampf setzt dieser kriegerische Klan auf fast schon profane Mittel. Bogenschützen und Speerkämpfer trifft man hier genauso wie riesige Fledermäuse oder wilde Wölfe. Wie alle Vampire verfügen auch die Dracul über magische Fähigkeiten.



NOSFERATUS

Der Nosferatus-Klan ist im weitesten Sinne mit den Nekromanten anderer Fantasy-Spiele zu vergleichen. In Immortal Realms sind die Totenbeschwörer auch die mit Abstand rücksichtslosesten Vampire, die sich weder für Machtstrukturen noch menschliche Untertanen interessieren. Im Kampf setzen sie darauf, durch das Beschwören von Untoten eine Überzahl zu erschaffen und mit körperlosen Geistern Hindernisse zu ignorieren.



MOROIA

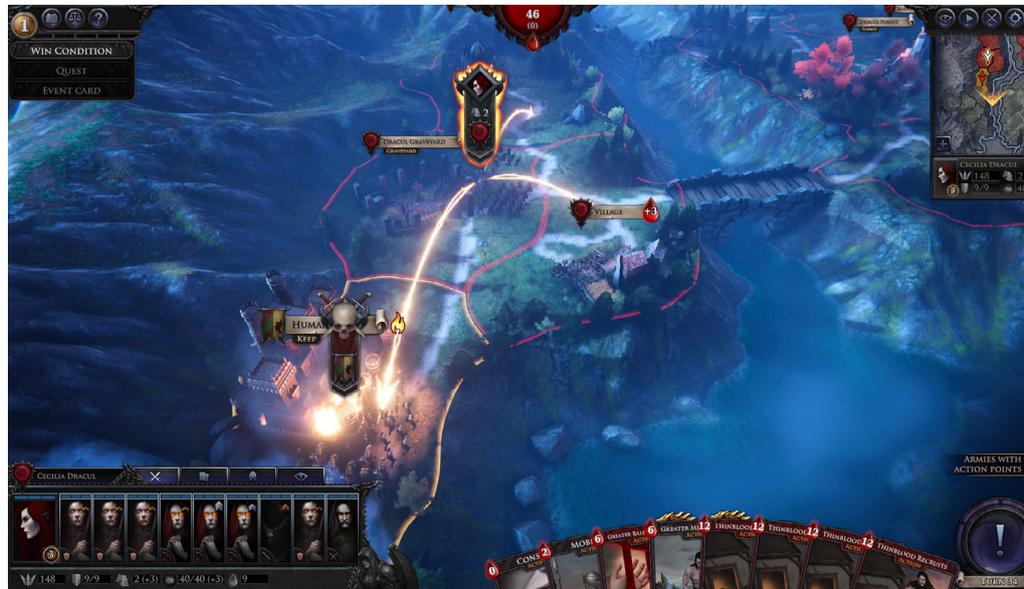
Die Moroa sind ein uralter Klan, der sich seit Jahrhunderten aus den Belangen seines eigenen Reiches heraushält. Sie sind die mächtigsten Magiewirker unter den Vampiren und setzen diese Macht auch skrupellos im Kampf ein. Dadurch können sie eine Schlacht mit nur einem Zug komplett kippen, sind aber auch schwer zu kontrollieren. Da sie nur wenig Schaden aushalten, ist geschicktes Taktieren gefragt.

mand die Fledermaus-Ohren langzieht. Die Schlachten tragen wir auf in Quadrate unterteilten Feldern aus. Engpässe, Häuser oder Hindernisse sorgen für taktische Abwechslung, ebenso unvorhergesehene Ereignisse.

Klon mit Biss

Fans von Heroes of Might & Magic werden sich in Immortal Realms schnell zu Hause fühlen. Das Spiel bietet viel von den Elementen, die uns auch in anderen rundenbasierten Spielen Stunde für Stunde motivieren. Da Immortal Realms gleichzeitig aber ein für dieses Genre ungewöhnliches Vampir-Setting wählt, fühlt es sich nie wie ein einfacher Klon von Might & Magic an. Vielmehr weckt es wohlige Genre-Erinnerungen, ohne mit eigenen Ideen zu geizen.

Was den Umfang angeht, nimmt sich Immortal Realms jedoch ein wenig zurück. Schließlich beschränkt sich die Fraktionsauswahl auf lediglich drei Klans. Jeder davon bringt eine recht überschaubare Anzahl an unterschiedlichen Truppentypen mit. Das muss aber nicht zwangsweise negativ sein. Das Spiel könnte also ein wunderbarer Strategie-Happen werden in einer Zeit, in der es an großen Releases dann doch eher mangelt. Vorausgesetzt, es erscheint wirklich noch im Frühjahr 2020. Unsere Preview-Version hatte an einigen Stellen ein paar Balance-Probleme, wobei die Entwickler versprochen haben, genau hieran bis zum Release noch zu feilen. Außerdem merkt man vor allem bei den Zwischensequenzen, dass die Grafik nicht ganz unseren modernen Ansprüchen entspricht. Da wir die meiste Zeit aber ohnehin Charaktermodelle und Umgebung nur aus der Ferne betrachten, fallen deren Schönheitsfehler nicht so stark ins Gewicht. Grundsätzlich solltet ihr Immortal Realms eine Chance geben, wenn ihr Spaß an Spielen wie Might & Magic: Heroes habt. Oder einfach mal den Durst nach etwas frischem Menschenblut verspürt. ★



Im Strategiemodus bewegen wir unsere Armeen nicht frei über die Spielwelt, sondern immer von einem Sektor in den nächsten. Auch hier ist schon vorausschauende Planung gefragt.

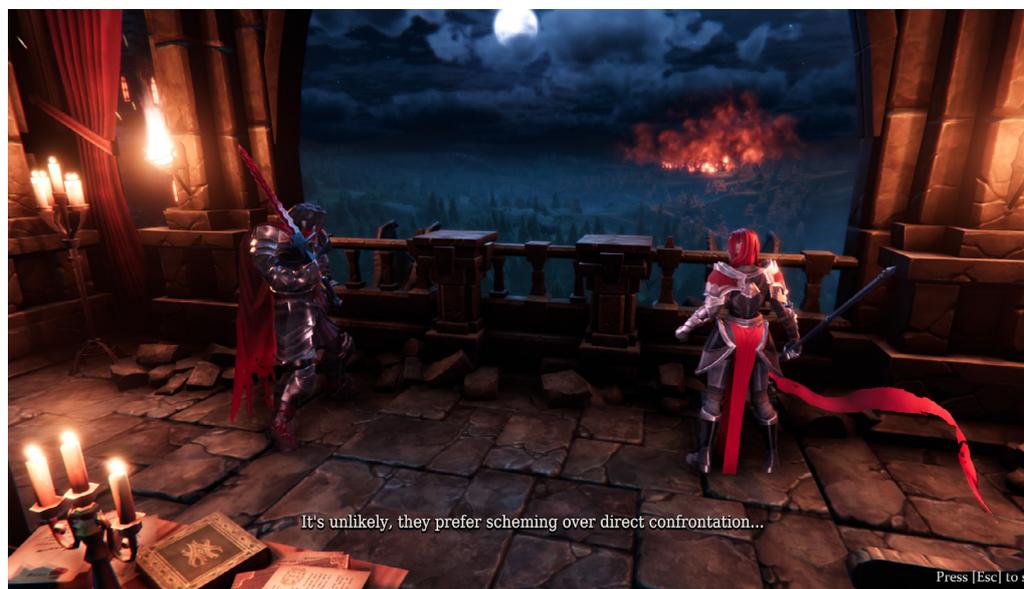


In den rundenbasierten Kämpfen erkennen wir oben, welche Einheit als Nächstes am Zug ist. Die Karten am unteren Bildschirmrand sind die Spezialfähigkeiten unseres Lords.




Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich hatte mit der Preview-Version von Immortal Realms: Vampire Wars wirklich Spaß. Zugegebenermaßen auch deshalb, weil ich es grundsätzlich spannend finde, mich über weite Teile der Handlung wie der Böse zu fühlen. Spiele machen, was das angeht, viel zu oft einen Rückzieher. Man merkt aber schon in dieser Fassung, dass Immortal Realms kein rundenbasierter Blockbuster wird, der euch eine Runde nach der anderen abtrotzt – dafür steckt am Ende einfach doch zu wenig drin. Aber das muss ja auch gar nicht sein. Die Handlung ist spannend genug, um dranzubleiben, und es kostet nicht besonders viel Zeit, sich in das Spielsystem einzuarbeiten.



Die Geschichte von Immortal Realms wird in klassischen Zwischensequenzen erzählt. Das ist einerseits schön atmosphärisch, zeigt aber auch die technischen Grenzen auf.