

Heroes of Might and Magic: Olden Era

DARAUF HABEN WIR GEWARTET

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Unfrozen** Termin: **2025**

Mit diesem Comeback haben wohl nur die wenigsten gerechnet! So will sich das neue Heroes auf alte Tugenden besinnen und euch gleichzeitig überraschen. Von Heiko Klinge



Jedes Spielestudio träumt davon. Von diesem einen Spiel, bei dem wirklich alles zusammenpasst. Bei dem sich alle einig sind, dass es sich um ein Meisterwerk handelt. Das es in sämtliche historische Hitlisten schafft. Nicht selten folgt auf den Traum jedoch das böse Erwachen: Denn wie soll man etwas toppen, bei dem schon alles gepasst hat? Die Stronghold-Entwickler können davon sicher das lauteste Lied singen. Oder alle, die immer noch auf Warcraft 4 warten. Und genau deshalb hätte ich nie damit gerechnet, dass sich Ubisoft nochmal an ein

neues Heroes of Might and Magic wagt – auch oder gerade weil der legendäre dritte Serienteil anno 2024 sein 25-jähriges Jubiläum feiert. Seit 25 Jahren kann kein Spiel dessen Eleganz erreichen, wenn es darum geht, globale Rundenstrategie mit Rollenspielelementen und Taktikschlachten zu verknüpfen. Weder die direkten Nachfolger noch die zahlreichen Kopien. Umso größer und schöner ist die Überraschung, dass jetzt tatsächlich ein neues Heroes seine Weltpremiere feiern durfte. Der Titel: Heroes of Might and Magic: Olden Era.

Heroes-3-Liebe auf den ersten Klick

Das Studio Unfrozen hat bislang erst einen Titel veröffentlicht: das an Darkest Dungeon erinnernde Fantasy-Strategiespiel Iratus: Lord of the Dead, das bei immerhin 85 Prozent positiven Steam-Reviews steht und das wir in der GameStar-Ausgabe 12/2022 als Vollversion hatten. Es ist also ein Team, das seine Genrekompentenz bereits nachgewiesen hat. Aber eben auch ein verhältnismäßig kleines Team, das keine gigantischen Blockbuster-Produktionen stemmen kann.

Olden Era sieht aus wie eine Zeichentrickversion von Heroes 3, setzt aber auch dezent 3D-Effekte ein.



Auf euren Abenteuern in Jadame erkundet ihr auch die Sylvanischen Lande, Heimat der Elfenwesen.



Neben der Größe der Karte könnt ihr in den Multiplayer-Partien auch die Zahl der Helden bestimmen.

Aber je länger ich mir die Präsentation von Olden Era anschau, desto stärker glaube ich, dass Heroes of Might and Magic genau das gebraucht hat. Statt wie die Vorgänger auf zwar schicke, aber auch recht unübersichtliche 3D-Grafik zu setzen, wird mir hier auf den ersten Klick klar: Dieses Spiel will sein wie Heroes of Might and Magic 3!

Sowohl bei den Karten als auch den Schlachtfeldern setzt Olden Era auf einen stilsicheren, gefälligen Zeichentrick-Look, der sich mehr als nur eindeutig am populärsten Serienteil orientiert. Narrative Lead Alexandra Golubeva bezeichnet den Stil als »Rückkehr zu den lebendigen und farnefrohen High-Fantasy-Wurzeln von Heroes«. Allerdings ist auch Olden Era kein reines 2D-Spiel, sondern setzt überall dort dezent 3D-Effekte ein, wo es der Atmosphäre hilft. Etwa bei den detailverliebten animierten Einheiten oder den Kamerafahrten in den Hauptstädten. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern ist vor allem wundervoll übersichtlich, weil auf dem Bildschirm einfach viel mehr Abenteuer in die Spielwelt passen als in den Vorgängern. Allein der Blick auf die Karte macht schon Lust auf Erkundung!

Warum der Look so wichtig ist

Die Abenteuer-pro-Bildschirm-Quote ist deshalb so entscheidend, weil Heroes ähnlich wie ein Civilization davon lebt, dass man immer »nur noch einen Zug« spielen möchte. Schließlich gibt's dort oben links noch einen Schatz, den ein fieses Monster bewacht. Oder dort rechts ein Sägewerk, das

ich noch schnell erobern könnte. Und hat sich dort unten tatsächlich ein feindlicher Held in mein Territorium geschlichen? Der besondere Charme von Heroes of Might and Magic besteht spätestens seit dem dritten Serienteil darin, wie elegant und motivierend das Spielprinzip die Erkundung mit den anderen Ebenen des Abenteuers verzahnt.



Eure gelernten Zauber schlägt ihr während der Schlachten stiecht in einem Buch nach. Welche ihr beherrscht, sollt ihr in Olden Era präzise planen können.

DIE FRAKTIONEN



In den Lavagruben des **Hives** züchtet ihr Dämonenhorden, die ihr dann gegen eure Gegner ins Feld führt.



Beim **Temple** handelt es sich um die klassische Menschenfraktion, ergänzt durch himmlische Wesen mit Zauberkraften.



Wenn Städte beim **Dungeon** unter Tage gebaut werden, dürften Zwerge und Golems nicht weit entfernt sein.



In der **Necropolis** hausen die Untoten von Olden Era, egal ob Skelette oder Vampire. Riecht bestimmt etwas muffig hier unten.

Das Rollenspiel: In Heroes zieht ihr keine einzelnen Einheiten rundenweise über die Karte, sondern – mit Ausnahme des vierten Serienteils – immer Heldinnen und Helden samt Begleitarmee. Je mehr Monster ihr besiegt, desto schneller leveln eure Charaktere und desto bessere Fähigkeiten schaltet ihr für sie frei. Je gefährlichere Orte ihr erkundet, desto größer die Chance, dass ihr dort mächtige Gegenstände findet.

Der Städtebau: Wer Armeen unterhalten will, braucht die entsprechende Infrastruk-

tur und natürlich jede Menge Gold. Je mehr Gebäude ihr errichtet, desto mächtigere Einheiten dürft ihr ausbilden, desto mehr Steuern treibt ihr ein und desto mehr Vorteile schaltet ihr frei. Die dafür benötigten Rohstoffe bekommt ihr aber nicht in der Stadt selbst, sondern – genau – auf der Abenteuerkarte. Sei es durchs simple Aufsammeln mit euren Helden oder durchs Erobern (und Halten!) von Produktionsbetrieben.

Die Taktikschlachten: Je stärker euer Held und je mächtiger eure Armee, desto härter

verteilt ihr Backenfutter in den Hexfeldgefechten. Und auch hier wieder: Wer die Abenteuerkarte gewissenhaft erforscht, schaltet nicht nur schneller die kriegsentscheidenden Zauber frei, sondern findet auch immer wieder neue Verstärkung für die Armee, teils sogar von anderen Fraktionen.

Klar, Heroes-Veteranen kennen all das schon aus dem Effe. Aber zum einen wollte ich die Besonderheit des Heroes-Spielprinzips auch allen nahebringen, die mit der Serie weniger vertraut sind. Und zum anderen unterstreicht es meinen Punkt, welch große Bedeutung das »Look and Feel« der Spielwelt für das Gelingen eines neuen Heroes-Serienteils hat. Je stärker der Abenteuerspielplatz meinen Erkundungsdrang weckt, desto besser wird ein Heroes für mich funktionieren. Und hier drückt Olden Era schon jetzt genau die richtigen Knöpfe! Nämlich die, die auch schon Heroes 3 gedrückt hat.

Wie Heroes 3, aber mit mehr Tiefe Olden Era setzt aber nicht nur optisch darauf, das Gefühl des Fan-Lieblings wiederzu-erwecken, sondern auch und vor allem spielerisch. Chefdesignerin Alexandra Golubeva macht daraus kein Geheimnis: »Der Core Loop von Olden Era ist klassisch, er orientiert sich an Heroes 3. Aber wir haben sehr hart daran gearbeitet, dass jedes System



So wie dieser Flächenzauber Armageddon offenkundig reinhaut, zählt er wohl zu den mächtigsten Sprüchen von Olden Era.



Rechts die Rüstung, links ein Helm, in der Mitte ein Schild: In Olden Era soll es von strategischer Bedeutung sein, welche Items eure Helden wann sammeln.



Wo der Judgement-Zauber einschlägt, dürfte nur wenig überleben. Es sei denn, eure Einheiten sind immun dagegen.

Mehr Entscheidungen bei Magie und Fraktionen

Mehr Planbarkeit und interessante Entscheidungen sind auch die Stichwörter fürs Magiesystem, das in Heroes of Might and Magic – nomen est omen – traditionsgemäß eine große Rolle spielen soll. In Heroes of Might and Magic 3 habt ihr Zauber vor allem in der Welt gefunden und über das Gebäude der Magiergilde freigeschaltet. Jeder ausreichend magiebewandte Held, der die Gildenstadt besuchte, erlernte automatisch die passenden Sprüche. In Olden Era lernt ihr Zauber hingegen über einen separaten Skilltree. Jeder neue Spruch und jedes Upgrade kosten künftig Ressourcen. Ihr werdet in einer Partie also nie alles freischalten, gleichzeitig soll es den Zufallsfaktor reduzieren.

Ein weiteres komplett neues System stellen die Fraktionsgesetze dar. Je höher ihr dabei eure Hauptstadt auflevelt, desto mehr dieser Gesetze könnt ihr erlassen. Dabei handelt es sich in erster Linie um Boni, die den spezifischen Spielstil eurer Fraktion verstärken. Menschen erhöhen die Steuereinnahmen oder Ausbildungskapazität von Schwerträgern, Untote dagegen, wie viele Skelette sie auf dem Schlachtfeld aus Leichen beschwören dürfen. Ziel der Fraktionsgesetze ist laut Golubeva, dass die Wahl eures Volks mehr Bedeutung bekommt und ihr euch ihm auch im späteren Partieverlauf noch zugehörig fühlt. In früheren Heroes-Spielen konnte das schnell verwässern, etwa wenn ihr viele Städte einer anderen Fraktion erobert hattet.

Neue Taktikmöglichkeiten

Wie gut ihr Helden, Armeen und Zauber aufeinander abgestimmt habt, zeigt sich bei jedem Heroes traditionell in den Taktikschlachten. So auch in Olden Era, das sich hier erneut ganz bewusst sehr eng am dritten Serienteil orientiert: Ihr zieht rundenweise eure Einheiten über verhältnismäßig klei-

mehr Tiefe bekommt. Unser Ansatz ist Evolution, nicht Revolution.« Wer Heroes 3 gespielt hat, soll sich sofort wie zuhause fühlen, aber trotzdem viel Neues entdecken können. Das beginnt bereits bei den Einheiten: Wie gehabt führt jede der sechs zum Release geplanten Fraktionen sieben unterschiedliche Typen ins Feld. Aber während ihr die in Heroes 3 nur einmal upgraden konntet, steht euch in Olden Era nun noch eine dritte Variante zur Verfügung. Warum das mehr als nur ein Statistik-Upgrade bedeutet, erkläre ich euch später, wenn wir zu den Schlachten kommen.

Die einschneidendste Neuerung im Rollenspielbereich stellt für mich das überarbeitete Skill-System dar: In Olden Era bekommt jede Fähigkeit fünf Sub-Fertigkeiten spendiert. Beim Levelaufstieg steht ihr also stets vor der Frage, ob ihr euch neue Fähigkeiten aneignen oder lieber in bereits bekannten weiter spezialisieren wollt. Möchtet ihr also mit »Basic Logistics« die Bewegung eures Helden um zehn Prozent verbessern oder stattdessen lieber bei »Advanced Fencing« den Sub-Skill »Deep Breath« freischalten, der euren Einheiten beim Warten +1

Energie spendiert? Laut Golubeva soll das neue Skill-System mehr spannende Entscheidungen bieten und spezialisiertere Helden-Builds ermöglichen. Ich bin jetzt schon gespannt, welche Spezialisierungen sich die Spieler ausdenken werden – und wie mein persönlicher Held ausfallen wird.

Ausrüstung en masse

Entscheidungsfreude ist auch bei der Überarbeitung der Items Trumpf. Hier möchte Olden Era einen starken Fokus auf Sets legen. Das Grundprinzip kennt ihr aus vielen Action-Rollenspielen: Je mehr Gegenstände eines Sets ihr sammelt, desto größer der Bonus. Aber ist es dieser Bonus wirklich wert, euren starken Zweihänder abzulegen? Der Trick von Olden Era: Obwohl es »nur« etwas mehr als 100 unterschiedliche Gegenstände im Spiel gibt, verteilt das Spiel je nach Kartengröße 300 bis 400 Items auf der Map. Die meisten Artefakte tauchen also mehrfach auf, und ein speziell entwickelter Zufallsalgorithmus soll dafür sorgen, dass ihr einerseits eine realistische Chance habt, ein komplettes Sets zu erbeuten, andererseits aber auch niemand bevorteilt wird.



Olden Era soll sich in vielerlei Hinsicht wie eine modernisierte Version von Heroes 3 anfühlen, aber dennoch immer wieder überraschen.

ne, in Hexfelder unterteilte Kampfplätze. Da ihr teils hunderte Einheiten ins Gefecht führt, werden sie gestapelt. 500 Armbrustschützen belegen also genauso viele Hexfelder wie ein einzelner. Das mag unglaublich wirken, macht die Schlachten aber wunderbar übersichtlich und kurzweilig. Euer Held steht dabei nicht selbst an der Front, sondern greift mit Spezialfähigkeiten und Zaubern ein, die das Schlachtenglück entscheidend beeinflussen. Erst in Teil 5 eingeführt, aber dankenswerterweise auch in Olden Eras vorhanden: eine Initiativeleiste, die euch genau anzeigt, in welcher Reihenfolge eigene wie feindliche Einheiten agieren. Selbstredend verfügen die meisten Einheiten über passive Fähigkeiten sowie Stärken und Schwächen, die es beim Taktieren zu berücksichtigen gilt. Greife überwinden dank ihrer Flugfähigkeit sämtliche Hindernisse, werden aber von Pfeilen blitzfix vom Himmel geholt. Feuerelementare reagieren logischerweise empfindlich auf Frost, Kavallerie hat eine größere Reichweite als Infanterie. Ihr kennt das.

Der Apogee scheint einen himmlischen Flächenzauber im Repertoire zu haben.



Was ihr noch nicht kennt, die aufmerksamen Heroes-Veteranen unter euch aber vielleicht schon weiter oben ins Stutzen gebracht hat: Einheiten haben in Olden Era jetzt Energie! Warum? Weil laut Alexandra Golubeva wirklich jede (!) Einheit über mindestens eine Spezialfähigkeit verfügt. Und die könnt ihr erst dann einsetzen, wenn sich der Energiebalken gefüllt hat. Das passiert im Verlauf des Gefechts automatisch, es lässt sich aber auch beschleunigen – ihr erinnert euch vielleicht. Ich gehe außerdem davon aus, dass sich die Balken der Einheiten unterschiedlich schnell füllen – je nachdem, wie mächtig ihre jeweilige Fähigkeit ausfällt.

Mit diesen aktiven Fähigkeiten möchte das Studio eine neue Entscheidungsebene in die Taktikschlachten bringen. Natürlich gibt es die klassischen Flüche, Heilungen und Flächenangriffe. Aber eben auch Fähigkeiten, die Einheitenpositionen durcheinanderwirbeln oder sogar das komplette Schlachtfeld verändern. Manche Skills könnt ihr zudem mehrfach einsetzen, andere wiederum nur einmal pro Gefecht. In der Theo-

rie klingt das für mich einerseits nach einer superspannenden Neuerung, andererseits aber auch nach einem Balancing-Albtraum. Denn zu den Stärken von Heroes 3 zählt für mich bis heute, dass seine Schlachten immer klar lesbar blieben.

Das volle Heroes-Programm

Obwohl mit Unfrozen zwar ein erfahrenes, aber verhältnismäßig kleines Team an Olden Era arbeitet, legt Alexandra Golubeva Wert darauf, dass es sich trotzdem nicht um ein »indieifiziertes« Heroes handele, sondern um ein ebenso großes wie vollwertiges Strategiespiel. So verspricht das Studio eine epische Storykampagne, hält sich mit Details und Bildern dazu allerdings noch zurück. Immerhin verrät das Team bereits, dass die Kampagne nicht linear verlaufen, sondern euch mit harten Entscheidungen und Konsequenzen konfrontieren soll.

Unklar bleibt, ob das gleichzeitig bedeutet, dass es nur noch eine Kampagne gibt. In Heroes 3 dürft ihr noch mit jeder Fraktion einen eigenen, wenn auch meist ziemlich kurzen Storyfeldzug absolvieren. So oder so dürfte es aber nie an Missionsnachschub mangeln. Denn schon jetzt steht fest, dass Olden Era direkt zum Release einen Karteneditor mitbringen wird. Gleiches gilt für einen frei konfigurierbaren Skirmish-Modus samt zufällig generierten Karten.

Die meisten Innovationen gegenüber Heroes 3 planen die Entwickler für den Multiplayer-Modus. So habt ihr die Wahl, ob ihr euch mit bis zu zehn Helden pro Spielerin und Spieler in die klassisch epischen Partien stürzt oder euch auf nur einen Helden beschränkt. Dann sollen Matches lediglich 60 bis 90 Minuten dauern. Noch mehr Kurzweil verspricht der komplett neue Arenamodus. Mit dem orientiert sich Olden Era am aus Sammelkartenspielen bekannten Drafting-Prinzip. Aus jeweils drei Alternativen wählt



Wer in den Schlachten siegen möchte, muss Einheiten geschickt positionieren, die Zugreihenfolge einplanen und das Timing von Zaubern und Fähigkeiten beherrschen.



Dieses Bild zeigt die Einheitenfähigkeit des Bloated Commanders. Was sie genau bewirkt, wissen wir aber noch nicht.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich bin alles andere als ein ewig gestriger Nostalgiker, der nur in der Vergangenheit schwelgt. Trotzdem oder gerade deshalb gibt es für mich kaum eine Spieleserie, bei der sich eine Rückkehr zu den Wurzeln so sehr anbietet wie Heroes of Might and Magic. Denn hier hat das branchenübliche »Größer, schöner, spektakulärer!« letzten Endes nur dazu geführt, dass immer mehr das verwässert wurde, was das legendäre dritte Heroes ausgezeichnet hatte. Seine Lesbarkeit, der elegante Spielfluss, das klare Regelwerk. All diese Dinge sind nun mal zeitlos. Es hat Gründe, warum Heroes 3 nach wie vor aktiv gespielt wird, während alle anderen Serienteile mehr oder weniger in der Versenkung verschwunden sind. Dabei macht Unfrozen aber zum Glück nicht den Fehler, mit Olden Era einfach nur ein Heroes 3 mit aufgehübschter Optik und verbesserter Bedienung zu liefern. Schließlich gibt's das schon mit dem HD-Remaster von 2015. Nein, Olden Era nimmt das, was Heroes 3 so großartig gemacht, und ergänzt bei allen Spielbestandteilen dezente, aber durchdacht klingende Neuerungen. Das alles verpackt in eine äußerst charmante Präsentation, die in mir schon jetzt dieses »Will ich spielen!«-Gefühl auslöst. Ob der Plan wirklich aufgeht, wird sich logischerweise auch erst beim Spielen zeigen. Aber mich stimmt optimistisch, dass Unfrozen sein Heroes gemeinsam mit der Community entwickeln möchte, weshalb ich auch den Early Access in diesem Fall für eine gute Idee halte. Und allein die Tatsache, dass tatsächlich ein neues Heroes kommt, zählt für mich schon jetzt zu den besten Spielenachrichten des Jahres.

ihr euren Helden, dessen Skills, Einheiten, Zauber sowie Ausrüstungsgegenstände, und dann geht's direkt auf dem Schlachtfeld zur Sache. Schon nach spätestens 15 Minuten habt ihr entweder glorreich triumphiert oder schmachvoll verloren. Das Ziel ist klar: Heroes of Might and Magic 3 wird im Gegensatz zu seinen Nachfolgern bis heute aktiv auf Twitch gespielt, dieses Potenzial will Olden Era nicht nur nutzen, sondern mit den kürzeren, Streaming-freundlicheren Spielvarianten noch weiter ausbauen.

Erst Early Access, dann große Pläne

Den Entwicklern von Unfrozen scheint klar zu sein, welch großes Erbe sie hier antreten und was trotz des vielversprechenden Ersteindrucks noch alles schiefgehen kann. So erscheint es nur logisch, dass Heroes of Might and Magic: Olden Era zunächst im Early Access startet. Einen konkreten Termin bleibt Unfrozen noch schuldig, ich rechne allerdings damit, dass es nicht mehr allzu lange dauern wird. Denn bereits jetzt sei Olden Era »feature complete«, man werde nur

noch zusätzliche Inhalte wie Kampagnenmissionen ergänzen und am Finetuning arbeiten. Auch den Map Editor habe ich bereits in Aktion gesehen.

Olden Era dürfte also trotz Early Access bereits mit einem dicken Umfangspaket starten und die Zeit bis zum finalen Release vor allem für Community-Feedback und Balancing-Optimierungen nutzen. Außerdem habe Unfrozen bereits »große Pläne«, was die Zukunft von Olden Era angeht. Alexandra Golubeva verspricht unter anderem weitere Fraktionen als DLCs, Mod-Support, das Nachreichen einer Untergrundwelt und eine weitere Drafting-Variante. Ob all das reicht, um mit Olden Era nicht nur an die alte Ära zu erinnern, sondern auch eine neue Ära für Heroes einzuleiten, bleibt freilich abzuwarten. Aber alles, was ich bisher zum Comeback erfahren habe, stimmt mich sehr hoffnungsvoll. Und vielen Serien-Fans würde es bereits reichen, wenn es Unfrozen einfach nur gelingt, das Spielgefühl von damals in die Moderne zu transportieren. Es muss ja nicht gleich ein Meisterwerk sein. ★