Hall of Fame

HISTORIE: MIGHT & MAGIC

Dark Messiah of Might & Magic, Heroes of Might & Magic 5: Zwei neue Spiele berufen sich 2006 auf eine alte Spieleserie. Deren Geschichte reicht 17 Jahre zurück – und endet traurig.

Dass es **Heroes of Might & Magic** gibt, verdankt die Spielewelt der Frau von Jon van Caneghem. Die war, so geht die Geschichte, so begeistert von Jons Spiel **King's Bounty**, dass sie regelmäßig stocherte: »Wann machst du endlich eine Fortsetzung!? Das Spiel ist besser als Might & Magic!« Irgendwann knickte van Caneghem ein. Mit seiner Firma New World Computing schuf er 1995 das erste **Heroes** – auf Anhieb ein Welthit. Van Caneghem dürfte es gelassen genommen haben. Mit der renommierten **Might & Magic**-Serie gehörte er schon damals zu den erfolgreichsten Designern seiner Zunft.

Crusaders of Might & Magic: Der Action-Ableger aus dem Jahr 2000 leidet an der mäßigen Umsetzung und viel Leerlauf.

Es waren Raumschiffe

In den 17 Jahren, seit das erste Mal ein Spiel mit Macht (Might) und Magie (Magic) im Namen erschienen ist, hat es die Reihe allein am PC auf 25 Programme, Ableger und Erweiterungen gebracht – das ist einsame Spitze. **Might & Magic** ist damit das wohl am breitesten ausgewalzte Fantasy-Universum, das kaum jemand richtig kennt. Was zwischen 1986 und 1993 in den ersten fünf Teilen der Rollenspiel-Serie erzählt wird, ist eine eher kuriose Mischung aus Fantasy und Science Fiction: Die mysteriösen »Ancients« säen flache Planetenwelten, unter deren Fantasy-Oberflächen mit Burgen und Kerkern Schutzroboter durch kühle Computer-Korridore rasseln. Recht ratlos steht die Heldenparty etwa im fünften Serienteil **Dark Side of Xeen** im Lavaland vor einem abgestürzten Raumschiff – anschaulich beschreibt das Spiel, wie die Jungs im Inneren des »seltsamen Dings« auf »leuchtende Tafeln« starren. Die Saga um den verwirrten Computerwächter Sheltem endet dort. Wenn 2006 **Dark Messiah of Might & Magic** und **Heroes of Might & Magic 5** den Serienboden neu beackern, dürfte vom Sci-Fi-Touch nichts mehr zu spüren sein. Denn bereits für die **Heroes of Might & Magic**-Saga schafft van Caneghem 1995 die Raumkrieger-Elemente ab. Stattdessen konzentriert sich die Handlung auf das Fantasy-Reich Enroth, später auf das benachbarte Erathia. Sonderlich übersichtlich wird die Sache dadurch nicht. Zum einen erzählen die **Heroes**-Teile mit ihren jeweils bis zu sechs Kampagnen viele Geschichten parallel. Zum anderen kehrt 1998 auch der Rollenspiel-Zweig zurück und verrührt in Enroth außerirdische Echsen, sphärische Elementarwesen und mystische Ancients zu einer schwer verdaulichen Fantasy-Suppe.

Ausschlachten, ausschlachten!

Trotz aller Story-Brückenschläge driftet die Serie Ende der 90er auseinander, vor allem qualitativ: Während die **Heroes**-Reihe floriert, rutschen die Rollenspiele ins Elend. Der dramatische Verfall der vier weiteren Rollenspiel-Episoden, die zwischen 1998 und 2002 erscheinen, ist vor allem der verfehlten Geschäftspolitik der Mutterfirma 3DO geschuldet, an die Jon van Caneghem sein New World Computing 1996 verkauf-

Might & Magic

Might & Magic
Book 1 (1986)

Might & Magic 2
Gates to Another World (1988)

Might & Magic 3
The Isles of Terra (1991)

Might & Magic 4
Clouds of Xeen (1992)

Might & Magic 5
Dark Side of Xeen (1993)

1986 — 1988 — 1991 — 1992 — 1993

1990

Heroes of Might & Magic

King's Bounty ist der geistige Vater der Heroes of Might & Magic-Reihe. Das Spielprinzip und ein Großteil der Einheiten sind praktisch identisch – genau wie das Suchtpotenzial.

King's Bounty (1990)

Might & Magic 4 und 5 verbinden sich, gemeinsam installiert, zur World of Xeen. Die Spielwelten werden vereinigt, dazu öffnen sich neue Dungeons – und es gibt ein neues Ende.

Might & Magic 4: Die ersten fünf Rollenspiel-Episoden mischen leichtherzig Fantasy mit Roboterwesen.

te. 1983 war New World Computing entstanden, gegründet von van Caneghem in seinem Apartment in Hollywood. Drei Jahre saß er an seinem ersten Spiel, programmierte und entwarf die Grafik, schaltete schließlich selbst Werbeanzeigen und verkaufte **Might & Magic: Book 1** von zu Hause aus. Wenn ein Kunde die Servicenummer aus dem Handbuch wählte, klingelte das Telefon in van Caneghems Wohnzimmer. An den frühen Spielen arbeiteten van Caneghems Frau und seine Schwester mit. Zu den Glanzzeiten Mitte der 90er Jahre beschäftigte das Studio 100 Leute.

An 3DO verkaufte van Caneghem seine Firma schließlich, weil er 1996 die Zukunft im Internet vermutete: »Ich wollte 3DOs Know-How mit Meridian 59 nutzen, um Might & Magic Online aufzubauen. Leider rechnete bald jemand bei 3DO aus, dass man mit dem gleichen Budget drei Playstation-Spiele machen könne. Das war's dann.« Unter 3DO regierten Rechenstift und Marketingplan, von neuen Spielideen mochte man nichts hören: Ab 1997 produzierte New World Computing, das früher immer wieder innovative Ideen und Genres ausgelotet hatte, nichts anderes mehr als **Might & Magic**-Derivate. Dafür durften's nun auch halbgare Action-Ableger wie das glücklose **Crusaders of Might & Magic** sein. »3DO zwang uns dazu, jedes Jahr ein neues Spiel abzuliefern«, erinnert sich van Caneghem. »Für einige hatten wir gerade mal 10 Monate.« Der Tiefpunkt: **Might & Magic 9** erreichte 2002 eine GameStar-Wertung von 56 Punkten.

Weiter mit Heroes

So blieb noch die grandios erfolgreiche **Heroes**-Serie, heute der Flaggenträger des stolzen Namens **Might & Magic**. Während die klassischen Rollenspiele nur noch in Fanhänden fortbestehen (siehe Kasten), steht mit **Heroes of Might & Magic 5** der nächste Serienschritt an. 3DO ist längst Geschichte, die Lizenz liegt in Frankreich bei Ubisoft, Jon van Caneghem ist nicht mehr an Bord des Entwicklungsteams. Vielleicht liegt's auch daran, dass der Hausfrieden bei Caneghems inzwischen wieder schief hängt: »Meine Frau schimpft immer noch jeden Tag mit mir wegen Heroes 4. Sie sagt, ich habe ihr Spiel ruiniert.« CS

ENTWICKLER-CHECK: JON VAN CANEGHEM

Der Schriftzug JvC findet sich in Dutzenden von Spielen, Veteranen wissen beim Anblick des Kürzels sofort, wer gemeint ist – trotzdem blieb Jon van Caneghem immer einer der unbekanntesten unter den großen Spieledesignern. 1984 gründete der Amerikaner New World Computing, 1986 setzte er mit Might & Magic den Grundstein für eine epochale Serie. Daneben entwarf er mit seiner Firma so kuriose Klassiker wie die beißende Atomkrieg-Satire Nuclear War, verrannte sich aber auch in Abseitiges wie den teuren Kartenspiel-Flop Multimedia Celebrity Poker. 1996 wurde New World Computing von 3DO übernommen. Nach dem Bankrott der Firma im Jahr 2003 tauchte van Caneghem kurz bei NCSoft auf, wo er an einem geheimen Online-Spiel arbeiten sollte. 2004 trennte man sich in aller Stille; van Caneghem ist seitdem nicht wieder aufgetaucht.

MIGHT & MAGIC TRIBUTE

Das Schicksal der klassischen Might & Magic-Rollenspielserie ist unklar, deshalb arbeitet eine Hand voll Fans seit zwei Jahren an einer eigenen Variante. Might & Magic Tribute heißt das Projekt, das sich spielerisch an den Teilen 6 bis 8 des Originals orientieren soll, aber eine modernere Grafik besitzen wird. Mehr als eine spielbare Technikdemo gibt's allerdings bislang noch nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M86

Might & Magic 6
Mandate of Heaven (1998)

Might & Magic 7
For Blood and Honor (1999)

Might & Magic 8
Day of the Destroyer (2000)

Might & Magic 9
Writ of Fate (2002)

1995 1996 1998 1999 2000 2002

Heroes of Might & Magic
(1995)

Heroes of Might & Magic 2
The Succession Wars (1996)

Heroes of Might & Magic 3
Restoration of Erathia (1999)

Heroes of Might & Magic 4
(2002)