



# MAKING OF HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Ein französischer Publisher setzt einen russischen Entwickler auf eine amerikanische Traditionsserie an – klingt gewagt, hat bei Heroes of Might & Magic 5 aber bestens geklappt.

**D**ie Geschichte von **Heroes of Might & Magic 5** beginnt tragisch. Im Mai 2003 meldet der Publisher 3DO Insolvenz an, im Juli muss das Tochterstudio New World Computing schließen. Das bereits angekündigte **Heroes 5** droht niemals zu erscheinen. Im August 2003 beginnt das Leichenfleddern: Drei Bieter ringen um die **Might & Magic**-Rechte aus dem 3DO-Nachlass. Schließlich setzt sich Ubisoft (**Splinter Cell**) gegen Eidos (**Tomb Raider**) und Turbine (**D&D Online**) durch. Schon im November 2003 laufen wieder neue Arbeiten an **Heroes 5**, allerdings beim russischen Studio Nival. Die Projektleitung übernimmt Alexander Mishulin, der zuvor an Nivals **Heroes**-Klon **Etherlords** mitgewirkt hat. Ein erfahrener Mann für eine große Herausforderung: Können die russischen Entwickler eine amerikanische Erfolgsserie fortführen? Wir sprachen mit Mishulin über die Entstehung von **Heroes of Might & Magic 5** und das Happy-End der tragischen Geschichte.

## Diskussion im Osten

Nival bekam den Auftrag nicht durch göttliche Fügung, sondern nahm an einer Ausschreibung teil, mit der Ubisoft nach einem Entwickler für **Heroes 5** suchte.

## ENTWICKLER-CHECK

Das heute größte russische Entwicklerstudio wurde 1996 von Sergey Orlovskiy in Moskau gegründet. Nivals Erstlingswerk war 1998 **Rage of Mages**, ein Mix aus Strategie- und Rollenspiel. Zu den bekanntesten Titeln der Russen zählen **Silent Storm** (2003), **Blitzkrieg** (2003), sowie die beiden Teile der **Etherlords**-Serie (2001, 2003). Im April 2005 übernahm die US-Investorengruppe Ener1 Nival für rund 10 Millionen Dollar. 2006 verlegten die neuen Besitzer das Hauptquartier der Firma nach Los Angeles. Künftig soll Nival neben PC-Programmen wie **Heroes 5** auch Konsolen- und Handyspiele herstellen.



Mit **Heroes 5** wollte Nival ein Spiel schaffen, das die Fans des dritten und vierten Teils wieder vereint.

»Wir machten mit, weil wir Erfahrung mit Rundenstrategie haben«, spielt Mishulin auf **Etherlords** an, »und weil wir die Heroes-Serie lieben.« Die Website von Nival liefert noch einen weiteren Grund: »Die Firma nutzt [...] Teams, die in billigen Regionen arbeiten.« Ubisoft konnte bei der Auftragsvergabe nach Russland also auch Entwicklungskosten sparen. Darunter sollte die Qualität des Programms aber nicht leiden, der Publisher nahm viel Einfluss auf die Entwickler. »Ubisoft hatte eine Meinung zu allem, wir stritten viel«, sagt Mishulin. »Zum Beispiel haben sie ein ›World Team‹ geschaffen, das über die Spielwelt wachte. Jede unsere Entscheidungen wurde von diesem Team geprüft. Wir diskutierten, welche Kreaturen in die Welt passen, wie sie aussehen und wie sie heißen. Einige Namen änderten sich zweier oder dreimal.« Die Zusammenarbeit war also anstrengend, aber fruchtbar. Mishu-

lin fasst zusammen: »Wir tauschten viele Ideen aus, und meist waren beide Parteien mit dem Ergebnis zufrieden.«

## Zwischen den Lagern

An einer fremden Spielereihe zu arbeiten, war für Nival nicht leicht. »Man hat ein paar Freiheiten, aber in engen Grenzen«, gesteht Mishulin. »Der Stil der Serie steht fest, und die Spieler haben bestimmte Erwartungen an den Titel. Es ist aber eine spannende Aufgabe, neue Elemente einzubringen und zugleich das Spielgefühl zu bewahren.« Dabei stieß Mishulin auf eine Hürde: »Heroes 4 spaltete die Fangemeinde; die einen liebten es, die anderen hassten es. Wir wollten ein Spiel entwickeln, das bei beiden Lagern gut ankommt. Das war unsere größte Herausforderung, wir mussten jede Entscheidung abwägen.« Hierzu ließ sich Nival von den Vorgängern inspirieren, selbst



Solche handgemalten **Stimmungsbilder** dienten den Grafikern als Inspirationsquelle.

von **King's Bounty**. Wie im **Heroes**-Urvater von 1991 finden die Schlachten auf quadratischen Feldern statt. Bei den sechs Fraktionen orientierte sich Nival an **Heroes 3**, unter anderem kehrten die Dämonen zurück. Das Interface erinnerte an **Heroes 4**, ebenso die Charakterentwicklung der Helden. Nival wollte – abgesehen von zeitgemäßer 3D-Grafik – aber auch spielerische Neuerungen einbringen.

### Initiative für Geister

Zu Nivals frischen Ideen zählt das überarbeitete Kampfsystem; nun bestimmt ein Initiativewert, wie schnell eine Einheit nach einer Aktion wieder ziehen darf. »Die Kämpfe sind das Herzstück der Serie«, erklärt Mishulin, »und wir wollten den taktischen Tiefgang erhöhen. Neben dem Initiativewert führten wir neue Einheiten-Talente ein, damit der Spieler mehr Entscheidungen treffen muss.« Besonderes wichtig war der Mehrspieler-Modus: »Wir haben neue Varianten eingeführt, darunter Heldenduelle. Alle Einheiten und Zauber sind auf Mehrspieler-Gefechte zugeschnitten. Die Greifen der Menschen etwa attackieren per ›Battle Dive‹-Talent ein bestimmtes Gebiet im Sturzflug – aber erst im nächsten Zug. Das ist klasse, weil

man voraussagen muss, wohin der Gegner zieht.« Ebenfalls neu ist der Ghost Mode, in dem Spieler einen Geist durch die Landschaft bewegen, während sie auf den nächsten Zug warten. Gut gemeint, aber in der Praxis zu kurz gegriffen, weil die Spukgestalt ihre Bewegungspunkte fix verbraucht. Dann müssen die Spieler trotzdem warten. Dennoch sieht Mishulin den Ghost Mode als Erfolg: »Er hat zwar Probleme, spielt sich aber interessant.«

### Der Teufel im Detail

Trotz der Neuerungen leidet **Heroes 5** teils an Fehlern, die bereits die Vorgänger plagten. Darunter die doofen KI-Gegner, die oft stupide am Heer des Spielers vorbei reiten. Für Mishulin kein Problem: »Die KI soll den Spieler unterhalten und nicht überrennen.« Er gibt aber zu: »Die KI sollte so ähnlich handeln wie in den Vorgängern, damit sich das Spiel noch vertrauter anfühlt.« **Heroes 5** war zudem zu schwer für Einsteiger. Mishulin begründet das mit der »Hektik vor der Veröffentlichung«, bei der das Balancing zu kurz kam. Dafür lieferte Nival in Patch 1.1 einen einfacheren Schwierigkeitsgrad nach.

Die größte Schwäche von **Heroes 5** steckt für Mishulin im Detail: »Wir hätten gerne mehr Zeit gehabt, um marginale Fehler zu beheben und Kleinigkeiten hinzuzufügen. Das machen wir jetzt mit den Patches.« Dieses Versprechen hält Nival: Bis jetzt sind drei Updates erschienen, das letzte auf Version 1.4 am 10. November. Jeder Flicker fügt dem Spiel frische Funktionen hinzu, Patch 1.3 etwa brachte den von den Fans geforderten Karteneditor. »Wir wollten einen Editor einbauen, hatten vor der Veröffentlichung aber keine Zeit mehr«, entschuldigt sich Mishulin.

### UNSER INSIDER



**Alexander Mishulin** (28) ist der Lead Designer von **Heroes 5** und der Creative Director von Nival. Vor dem Heldenspiel arbeitete er an **Silent Storm**, **Etherlords** und **Evil Islands** mit.

### Triumph und danach

Trotz aller KI-Fehler und Balance-Probleme hat Nival mit **Heroes 5** eine würdige Fortsetzung geschaffen, die wir im GameStar-Test mit 86 Punkten belohnten. Eine beachtliche Leistung, zumal nur ein Mitglied des Ursprungs-Teams an **Heroes 5** mitwirkte: Der Serien-Musiker Rob King entwarf wieder den Soundtrack. Mishulin ist stolz auf sein Werk: »Wir wollten die beiden Fan-Lager von **Heroes 3** und **4** wieder zusammenbringen, und das ist uns gelungen. Das ist für uns die schönste Belohnung.« Ebenfalls erfreulich, dass Nival nur wenige geplante Elemente streichen musste: »Wir haben fast alle Ideen umgesetzt. Nur den Editor und die Duellkarten für zwei Dreier-Teams mussten wir nachliefern.« Daher durften die Entwickler nach der Veröffentlichung von **Heroes 5** feiern: »Wir haben Wodka getrunken und uns Schlaf gegönnt«, erinnert sich Mishulin.

Als die Designer wieder aufwachten, arbeiteten sie weiter, an den Patches sowie an **Hammers of Fate** (Test auf Seite 96). Die Erweiterung fügt unter anderem Zwerge sowie einen Generator für Zufallskarten hinzu. Letzteren hatten sich die Fans allerdings schon für das Hauptprogramm gewünscht. »Es war langwierig, den Generator richtig hinzubekommen«, führt Mishulin aus, »deshalb kommt er nun mit dem Addon.« Und wie geht's weiter? »Ich bin mir fast sicher, dass die Orks eine triumphale Rückkehr feiern werden. Das haben Sie in **Dark Messiah** schließlich auch gerade getan...«

GR



Kehren die wilden **Orks** (hier in **Dark Messiah**) auch ins **Heroes**-Universum zurück? Alexander Mishulin glaubt daran...

### DIE HAMSTER-KI

Wir baten Alexander Mishulin um eine kuriose oder witzige Geschichte zur Entwicklung von **Heroes 5**. Er erzählt: »Eine frühe Version stürzte nach wenigen Minuten ab. Wir forschten nach und fanden heraus, dass es einen Bug im Handelssystem gab. Sobald die Computergegner Märkte bauten, tauschten sie Ressourcen untereinander aus. Doch bei jedem Geschäft bekamen sie mehr Rohstoffe zurück, als sie hergaben. Also tauschten sie und tauschten und tauschten, um unendlich viele Ressourcen anzuhäufen und ihren Bedarf für immer zu decken.« Die Rohstoff-Flut der Hamster-KI brachte das Spiel schließlich zum Absturz.