

# Heroes 6

Der Stern der Rundenstrategie steigt wieder: Nach Civilization 5 kehrt auch die Heroes-Serie zurück, behutsam erneuert. Von Christian Schmidt

## Angeschaut

Genre **Rundenstrategie** Publisher **Ubisoft**  
Entwickler **Black Hole** (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)  
Termin **1. Quartal 2011** Status **zu 60% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7004

**A**ch Pawel, Herzog des Griffin-Reichs, eine feine Familie hast du da: Von der eigenen Tochter ermordet! Natürlich wird Anastasia dafür hingerichtet, aber kurz darauf ist sie plötzlich als untoter Vampir wieder da. Dein ältester Sohn, Anton, wird Thronerbe, aber der hört seit seiner Kindheit Stimmen von Engeln und ist deshalb etwas kirre im Kopf. Und Anastasias Zwilling Bruder Kiril ist vom Schicksal seiner Schwester so verdattert, dass er seinen Körper als Heimstatt für die Seele eines Dämons hergibt. Wen wundert's da noch, dass sich die Familie Griffin in **Heroes 6** erst mal gegenseitig die Köpfe einschlägt und dann in einen Krieg zwischen Engeln und Dämonen hineingezogen wird.

Die Griffin-Dynastie dürfte Spielern von **Heroes 5** noch wohlvertraut sein, denn das Vorgängerspiel von 2006 erzählte von deren König Nicolai und seiner patenten Frau Isabel. **Heroes 6** spielt 400 Jahre vor jener Epoche, im Mittelpunkt stehen Anton und vier seiner Geschwister, von denen jeder der Held einer eigenen (in beliebiger Reihenfolge spielbaren) Kampagne ist. Entsprechend tauchen im Spiel fünf Fraktionen aus einem Pool von insgesamt zehn auf, die es im **Might and Magic**-Universum gibt; im Vorgänger waren es noch sechs. Neben Anton (Zuflucht), Anastasia (Nekropolis) und Kiril (Inferno) wären da noch eine weitere Schwester und ein Halbbruder, deren Namen und Fraktionszugehörigkeit Ubisoft aber bislang noch verschweigt.



Aber hey, wir reden über **Heroes of Might & Magic**, wen interessiert da die Story? Nun ja, Ubisoft hat sich auch deshalb so viel Zeit mit der Fortsetzung gelassen, um das Fantasy-Universum der Serie weiter auszudefinieren: »Die Welt ist uns sehr wichtig«, sagt der Producer Erwan le Breton. »Heroes 6 wird ein stark erzählgetriebenes Spiel.« Le Breton leitet das interne Ubisoft-Team, das sich seit **Heroes 5** mit dem Seriendesign beschäftigt, die ei-



▲ Die unterschiedlichen Ausbaustufen und Gebäude der **Städte** werden nun direkt auf der Karte dargestellt, separate Stadtbildschirme gibt es nicht mehr.

◀ Die Sekundärheldin Sveltana reitet durch die neue **Dschungellandschaft**. Ebenfalls neu: Helden kommentieren während des Spiels Entdeckungen.

Das serientypische taktische **Kampfsystem** bleibt unangetastet, Änderungen gibt es vor allem bei den Truppentypen der Fraktionen.

## Turn 1

**Ghule** sind eine der neuen Einheiten der Nekropolis. Sie sind nach den Vampiren die schnellste Kreatur der Fraktion, immun gegen Kontrollmagie und teilen massiv Schaden aus (stecken aber schlecht ein).

Die **Helden** stehen wie gewohnt außerhalb des Kampfes und greifen nur indirekt ein.

Den **Abfolgebalken** übernimmt Heroes 6 aus dem Vorgänger, aber die Reihenfolge ist jetzt wieder festgefügt: Jede Einheit zieht nur einmal pro Runde.

Neu: Eine Iconleiste erlaubt schnellen Zugriff auf die **Zauber** der Helden.



gentliche Umsetzung erledigte damals das russische Studio Nival. Das ist für **Heroes 6** nicht mehr mit im Boot. »Wir hatten unterschiedliche kreative Ziele«, erklärt Erwan, »Nival wollte lieber Online-Rollenspiele machen.« Die Entwicklung übernahm stattdessen das ungarische Studio Black Hole, das zuletzt **Warhammer: Mark of Chaos** (2006) ablieferte. Zur Vereinheitlichung hat Ubisoft die Serie außerdem umbenannt, aus **Heroes of Might and Magic** wird nun

## Die Hälfte aller Kreaturen wird ausgetauscht.

**Might and Magic: Heroes 6.** Neben dem klassischen Rundenstrategiespiel hat Ubisoft noch den Nintendo-DS-Ableger **Might and Magic: Clash of Heroes** und das unlängst gestartete Browserspiel **Might and Magic: Kingdoms** im Portfolio.

Aber, und das dürfte für zitternde Fans das Wichtigste sein, **Heroes 6** bleibt ansonsten weitgehend traditionell und erscheint vorerst ausschließlich für den PC. Tatsächlich sieht die Version, die uns in Paris präsentiert wurde, auf den ersten Blick genauso aus wie **Heroes 5**. Was nichts Schlechtes ist. In mancher

Hinsicht rudert der neueste Spross sogar noch ein Stück zurück in Richtung des bislang besten dritten Serienteils: das Initiativ-Kampfsystem wird wieder zur klassischen Rundenabfolge, bei den Helden gibt es pro Fraktion wieder die Einteilung in »Macht«- und »Magie«-Recken. Alle grundlegenden Mechanismen bleiben unangetastet: Kämpfe funktionieren wie eh und je, so auch die Kartenerforschung (samt Unterwelt), der Stadtbau und das Rollenspiel-System der Helden samt Inventar.

Erst auf den zweiten Blick zeigen sich Änderungen. Die wohl bedeutsamste: Von den vier seltenen Rohstoffen Quecksilber, Kristall, Edelsteine und Schwefel sind nun noch die Kristalle übrig. »Bislang war jede Fraktion hinter ihrem eigenen Hauptrohstoff her«, begründet Erwan le Breton die Veränderung, »wir wollen, dass alle um die gleiche seltene Ressource streiten. Das macht das Spiel strategischer.« Die Grundelemente Holz, Erz und Gold sind weiterhin vorhanden. Zweite große Neuerung: Spezifische Stadtbildschirme gibt es nicht mehr, stattdessen verändern sich die deutlich vergrößerten Metropolen direkt auf der Karte. Daneben feilen Black Hole und Ubisoft an vielen Details. So hat man sich aus **King's Bounty** die Bosskämpfe

abgeschaut, fremde Städte können nun nach der Eroberung konvertiert werden, über den gesamten Kampagnenverlauf soll ein Reputationssystem bestimmte Nebenaufgaben freischalten. Daneben wird der Kreaturenpark ausgemistet: »Rund 50% aller Einheiten sind neu«, kündigt le Breton an. In der Nekropolis ersetzen zum Beispiel rasende Ghule die trägen Zombies, Inferno-Spieler bekommen statt der gehörnten Dämonen dicke Juggernauts. Was nicht mehr in die Welt passte, wurde gestrichen, darunter Gremlins, Kobolde, Trolle und Gnolle. Man darf gespannt sein, welche Einheiten an ihre Stelle rücken. Und was hat Ubisoft nach dem mäßigen Geister-System aus **Heroes 5** mit dem Multiplayer-Modus vor? »Unsere Aufmerksamkeit liegt momentan woanders«, kommentiert Erwan le Breton trocken. **CS**



### So soll's sein!

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Ubisoft bleibt bei Heroes 6 erstaunlich konservativ, da wagt Civilization 5 im Vergleich deutlich mehr Innovation. Mir ist das nur recht; ich bin gottfroh, dass dem durchdachten Heroes-Spielprinzip keine Radikalkur verordnet wird, sondern behutsame Änderungen und ein sinnvoller Kampagnenrahmen. Ubisoft geht sorgsam mit der Serie um. Das finde ich lobenswert! Auf das Ergebnis freue ich mich auf jeden Fall sehr.