

Might and Magic Heroes 6

Auf den ersten Blick sieht Heroes 6 genau aus wie sein Vorgänger. Doch beim Probespielen zeigt sich: Es ändert sich doch mehr als gedacht. Von Christian Schmidt

Angespielt

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Black Hole (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 80% fertig**

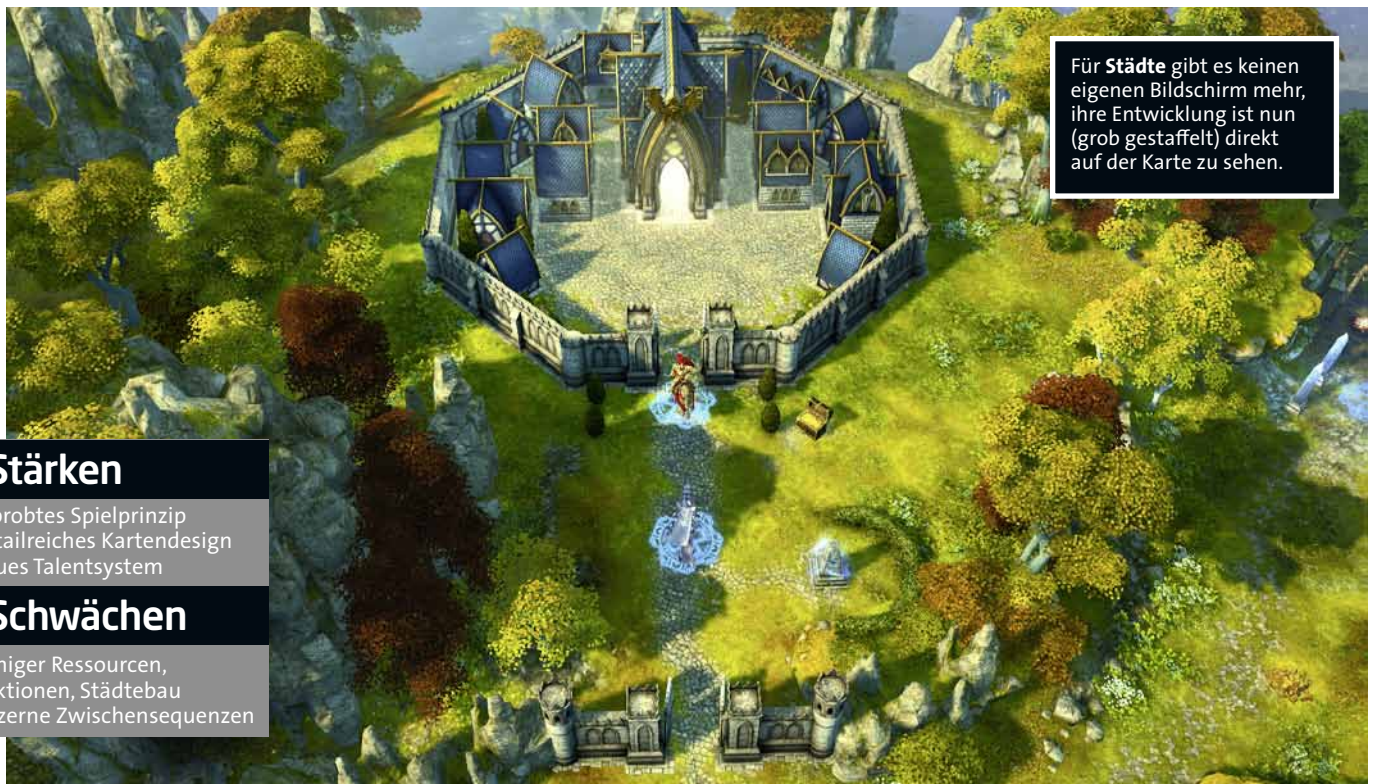
GameStar.de/Quicklink/7704 Auf DVD: Preview-Video

Mein Gott, ausgerechnet die Orks! Gewöhnlich sind die Stammeskrieger keulenschwingende Radaubrüder, die in Scharen über arme Menschengesiedlungen herfallen. Und nun kommt's genau umgekehrt: Der fiese Gerhart schlachtet mit seinen Rittersleuten friedliche Orks dahin. Der Befehl zum Genozid kommt vom Kaiser, doch nicht alle seiner Vasallen finden das prima. Fassungslos beobachtet Herzog Slava das Gemetzel und beschließt, seinen Ork-Freunden beizuspringen. So beginnt das Tutorial von **Might and Magic: Heroes 6**. Wir konnten das Rundenstrategiespiel von Ubisoft und dem ungarischen Entwickler Black

Hole selbst spielen, wenn auch nur diese eine, erste Karte und einen späteren Bosskampf. Aber schon dieser Spieleinstieg dauert zwischen einer und zwei Stunden, was Gutes für die Gesamtlänge erhoffen lässt. Und er demonstriert viele Neuerungen, die auf Serienveteranen zukommen.

Slavas Schwerterkreuzen mit seinem Rivalen Gerhart dient als zwei Missionen lange Einleitung für die Geschichte von **Heroes 6**. Die eigentliche Story erzählt von seinen fünf Kindern, die jeweils eine der fünf Fraktionen anführen. Im Vorgänger **Heroes 5** gab es noch sechs davon. Dafür sind die für jede Partei vier Missionen langen Kampagnen wieder in beliebiger Reihenfolge spielbar, wie zuletzt in **Heroes of Might and Magic 4**.

- ✱ Die Zuflucht-Fraktion wird von Anton geführt, dem ehrgeizigen Thronfolger Slavas. Zu seinem Gefolge gehören Speerkämpfer, Armbrustschützen, Priesterinnen, Lanzenritter und Greifen.
- ✱ Die Nekropolis-Fraktion untersteht Antons Schwester Anastasia, die durch ein Komplott zu einer Untoten wurde. Ihre Gruftarmee enthält unter anderem Skelette, Ghule und Vampire.
- ✱ Die Inferno-Fraktion hört auf Kiril, der von einem Dämonen besessenen ist. Kiril kommandiert Höllenhunde, Juggernauts, Succubi, dämonische Brüder und mehr.
- ✱ Die Stronghold-Fraktion hat sich Slavas unehelichen Sohn Sandor als Anführer ausgesucht. Seine Armee besteht unter anderem aus Goblins, Orks und Zentauren.



Für **Städte** gibt es keinen eigenen Bildschirm mehr, ihre Entwicklung ist nun (grob gestaffelt) direkt auf der Karte zu sehen.

+ Stärken

- + erprobtes Spielprinzip
- + detailreiches Kartendesign
- + neues Talentsystem

- Schwächen

- weniger Ressourcen, Fraktionen, Städtebau
- hölzerne Zwischensequenzen

Am **Kampfsystem** hat sich so gut wie nichts geändert. Hier kämpfen Nekropolis-Untote (links) gegen Zuflucht-Einheiten (rechts).



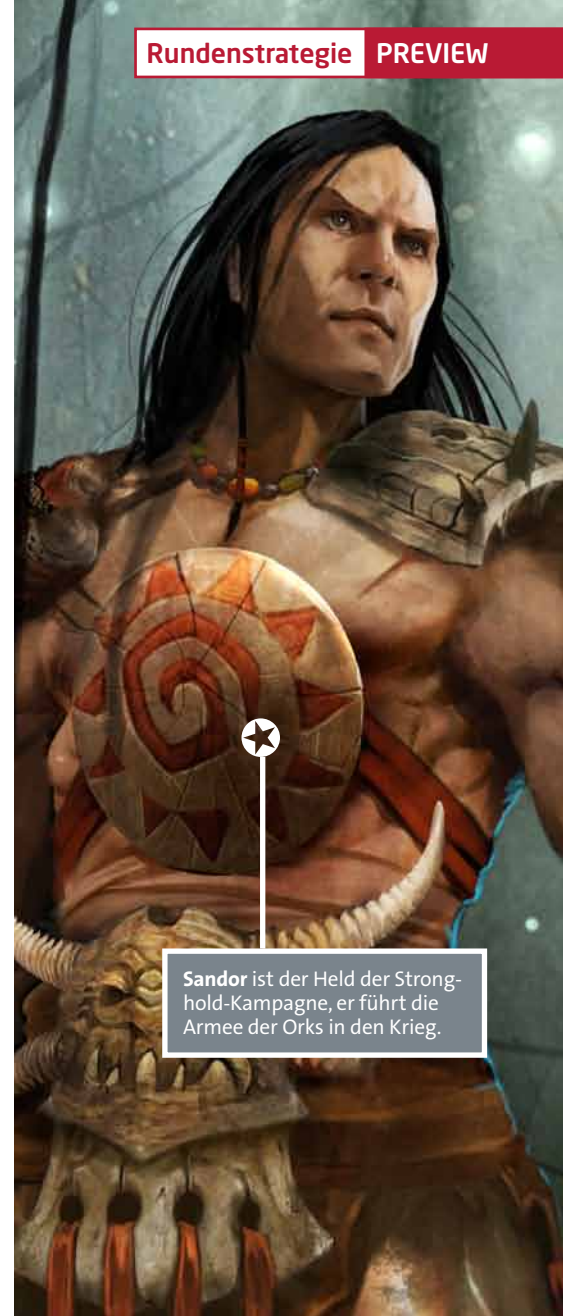
Bis hierhin haben **Heroes**-Veteranen wenig Neues entdeckt. Bleibt noch die fünfte Partei, um die Ubisoft nach wie vor ein Geheimnis macht. Beim Studiobesuch bei Black Hole war vorsorglich alles abgehängt, was auf die letzte Gruppierung hinweisen könnte, Fragen blockte das Team ab. Dass die Fraktion von einer Tochter Slavas geführt wird, war schon bekannt, im Tutorial-Level trug sie den Arbeitstitel »Jennifer«. Erst im März soll der Schleier gelüftet werden. Ubisoft wird uns verzeihen, wenn wir durch gründliche Recherche hier schon mal vor-

Die fünfte Fraktion ist ein Wasservolk!

greifen können. Denn die fünfte Partei, »Sanctuary« genannt (was auf Deutsch

ebenfalls »Zuflucht« heißt – viel Spaß an die Übersetzer!), ist tatsächlich ein Novum für die **Heroes**-Reihe. Zum ersten Mal stellen die Nagas eine eigene Fraktion, wasseraffine Schlangenwesen. Die waren schon für den Vorgänger **Heroes 5** geplant, seit damals kursierten Konzeptzeichnungen im Internet. Ihre Kultur ist stark japanisch inspiriert, über sie herrscht ein Daimyo, Figuren heißen Juko oder Hiroshi. Heldin der Sanctuary-Kampagne ist Slavas Tochter Irina, die von ihrem Vater in eine Hochzeit mit – ausgerechnet – Gerhart gezwungen wurde und zu den Nagas floh. Irinas Armee rekrutiert sich überwiegend aus neuen Einheiten, darunter Haikrieger, Flussgeister und Wasserdrachen. Für altgediente **Heroes**-Spieler dürfte diese Fraktion deshalb die spannendste sein.

Das Probespiel mit dem ersten Level hat bewiesen, was schon klar war, nämlich dass der sechste **Heroes**-Teil im Kern genauso



Sandor ist der Held der Stronghold-Kampagne, er führt die Armee der Orks in den Krieg.

Hintergrund Community-VIPs

Julien Pirou alias »Marzhin« ist in der Szene von **Heroes of Might and Magic** ein bekannter Mann. Der bärtige Franzose entwarf die populäre Fan-Kampagne **Legends of the Ancients** für **Heroes 5**. Inzwischen arbeitet er für Ubisoft. Der Publisher heuerte Pirou prompt als leitenden Leveldesigner für den sechsten **Heroes**-Teil an. Pirou ist nur das prominenteste Beispiel für die Community-Offensive, mit der Ubisoft den Fan-Kreis der Serie umwirbt. Selten waren ausgewählte Spieler so früh und so generalstabsmäßig in den Entstehungsprozess eines Titels eingebunden.

Das zeitlose Spielprinzip und die gute Erweiterbarkeit der **Heroes**-Spiele hat der Serie eine ausdauernde Fangemeinde beschert, deren Mitglieder zu einem guten Teil seit 15 Jahren aktiv sind, als **Heroes of Might and Magic 2** zum Weltenerfolg avancierte. Schon während der Entwicklung von **Heroes 5** vor fünf Jahren versammelte Ubisoft einige der Fan-Veteranen als inoffiziellen Expertenzirkel. Für **Heroes 6** bekam das Community-Programm einen festen Status, der

Kreis wuchs auf rund 25 Mitglieder an, allesamt Männer. In einem geheimen Internet-Forum füttert Ubisoft die Edelfans seit Beginn der Entwicklung von **Heroes 6** mit Entwürfen und Plänen zum Programm. Die Meinung der Community-VIPs fließt dann zurück ans Entwicklerstudio Black Hole. »Wir haben das gesamte Talentsystem umgebaut, weil unser erstes Konzept bei den Jungs nicht ankam«, erzählt der Ubisoft-Producer Max von Knorring.

Die VIP-Fans werden von Ubisoft nicht bezahlt, wohl aber hofiert. Zur Gamescom 2010 flog der Publisher einen Teil des Teams zum gemeinsamen Abendessen nach Köln ein, Ende Januar reiste die Gruppe auf Ubisofts Kosten zum Probespielen zu Black Hole nach Budapest. Die Laien-Ratgeber werden in den Credits von **Heroes 6** gewürdigt. Einige wurden als Portraits im Browserspiel **Heroes Kingdoms** verewigt. Ubisoft kümmert sich gewissenhaft um seine Community-Repräsentanten – einerseits.

Andererseits regt sich beim Rest der **Heroes**-Fangemeinde die Sorge, die VIPs lie-

ßen sich allzu willfährig vor den Marketing-Karren spannen. Denn Ubisoft streicht die Community-Vernetzung selbstredend als vorbildliche Kundennähe heraus. Zudem tröpfelte ein guter Teil der Informationen zu **Heroes 6** bislang über den VIP-Kreis ins Netz, direkt in die Fan-Foren. Als inoffizielle PR-Botschafter sorgen die VIPs so gleich noch für virale Aufmerksamkeit. Wie groß der Einfluss der Veteranen auf das Spiel wirklich ist, bleibt offen. »Wir hören uns ihre Rückmeldungen an«, sagt der neue Ubisoft-Mann Julien Pirou, »aber wir haben unsere eigene Vision für das Spiel.« CS



Ende Januar flog Ubisoft einige VIP-Fans zum Probespielen nach Budapest.



Die zehn Talentbäume jedes Helden unterteilen sich in je drei Stufen. Hier zu sehen: die **Naturzauber**.



In **Belagerungsschlachten** müssen wir erst die Mauer durchbrechen, um an die Verteidiger heranzukommen.

funktioniert wie sein Vorgänger. Aber im Detail schraubt Black Hole doch an diversen Dingen, die einen großen Einfluss auf den Spielablauf haben könnten, auch wenn das momentan noch schwer abzuschätzen ist. Vorneweg steht das neue Territorien-System. Jede **Heroes**-Karte ist nun in kleinere Regionen unterteilt, ähnlich wie in den neueren **Siedler**-Spielen. Jedes Territorium wird

von einer Stadt oder einem Außenposten (Städte ohne Bauoptionen) geschützt. Wer die erobert, dem fallen automatisch alle Minen und Produktionsgebäude im Umland zu. Umgekehrt bedeutet das: Eine eroberte Mine verliert man im nächsten Zug

wieder, wenn einem nicht auch die regionale Hauptstadt gehört. In der Theorie entfallen dadurch lästige Katz-und-Maus-Spiele mit Gegnerhelden, die Konflikte dürften sich nun stärker auf Belagerungsschlachten konzentrieren. Im Tutorial-Level war das aber noch nicht zu überprüfen.

Auch in anderer Hinsicht wird **Heroes 6** vereinfacht. Die Zahl der Rohstoffe reduziert Black Hole von sieben auf vier. Das Initiative-System im Kampf entfällt – zu kompliziert. Und wo im Vorgänger noch bildhübsche Stadtgrafiken für atmosphärischen Zuckerguss sorgten, ist solcher Zimtzauber in Teil 6 passé. Stattdessen erscheint nun ein schmuckloses Fenster. Die Verschlan-
kung zieht sich aber längst nicht durch das ganze Spiel. An anderen Stellen legt Black Hole eine Schippe drauf, allem voran bei den Helden. Im Inventar lassen sich 13 Ausrüstungsgegenstände anlegen und erstmals zu Sets kombinieren. Das Talentsystem verabschiedet sich von Zufallsfähigkeiten und öffnet stattdessen einen dreistufigen Talentbaum in satten zehn Untergruppen, fünf für »Might«-Fertigkeiten, fünf für »Magic«. Das heißt: Zauber werden nun nicht mehr in Städten erforscht, sondern im Talentbaum freigeschaltet. Schon Level-2-Helden haben die Auswahl aus rund drei Dutzend Optionen. Das Angebot zu erfassen stellt selbst Serienkenner vor eine Herausforderung.

Auf der Missionskarte führt **Heroes 6** Quests ein, optionale Nebenaufgaben. Im Tutorial sprechen wir zum Beispiel einen Ork mit Ausrufezeichen überm Kopf an. Er hat Gerharts Neffen gefangen. Bei allem Zorn auf den Orkschlächter: Der Adelspross muss gerettet werden. Wie jede Quest bietet auch diese zwei Lösungswege.

Entweder bekämpfen wir den Ork und seine Armee direkt. Oder wir erfüllen seinen Wunsch und befreien die nahe Ork-Siedlung. Je

nach Vorgehen sammeln wir Punkte für gute (»Tränen«) oder böse Taten (»Blut«). Die gibt's für fast alle Spielaktionen. Wer unterlegene Armeen laufen lässt, im Kampf viele Heil- und Unterstützungszauber einsetzt oder defensive Talente lernt, folgt dem Pfad der Tränen, aggressive Spieler horten Blutpunkte. Auch eine Kombination ist möglich. Dieses Reputations-System schaltet nicht nur besonders mächtige Fertigkeiten frei, sondern entscheidet letztendlich auch über das Ende der Kampagne. Je nach Ruf mündet das Spiel in zwei unterschiedliche Finalmissionen. **CS**

Facts

- ✦ 5 Fraktionen
- ✦ 24 Missionen
- ✦ 14 Kreaturen pro Fraktion
- ✦ 10 Talentbäume
- ✦ 2 unterschiedliche Enden

Heroes 6 überschüttet Helden mit Talenten.

Vor einer **Nekropolis-Metropole** treffen zwei Helden aufeinander. Gleich kracht's!



Fühlt sich gut an

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Okay, Heroes 6 macht also manches neu, was man von einem Nachfolger auch erwarten darf. Die wichtigste Frage: Macht es Spaß? Ja, macht es. Beim Probespielen war ich in kürzester Zeit wieder drin im typischen Heroes-Sog, dem motivierenden Mix aus Entdeckungszügen, Wetteifern mit der KI und taktischen Kämpfen. In den Zwischensequenzen war unsere Version arg hölzern inszeniert, bei der Darstellung der Geschichte sollten wir unsere Erwartungen also vorsorglich zurückschrauben.

Potenzial: Sehr gut