



Might and Magic Heroes 6

Neuer Name, altes Heroes? Pustekuchen! Der sechste Teil wagt es, das bewährte Spielprinzip radikal umzukrempeln. Zumindest zum Teil. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: Rundenstrategie Publisher: Ubisoft Entwickler: Black Hole Entertainment (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)
Termin: 8. September 2011 Status: zu 85% fertig

GameStar.de/Quicklink/7004

Auf DVD: Preview-Video



Linksklick auf das **Portrait** öffnet Inventar, Armee-Übersicht und Skill-Bildschirm.

Auf der **Abenteuerkarte** ziehen wir rundenweise unsere Helden, um Monster zu jagen und Städte zu erobern. Minen wechseln automatisch den Besitzer, wenn wir ihre Nachbarstadt erobern.



Bei manchen **Quests** dürfen wir uns zwischen zwei Vorgehensweisen entscheiden (links). So verdienen wir Tränen- oder Blutpunkte, die wir in der **Kammer der Beurteilung** in neue Talente investieren (rechts).



Herbert Grönemeyer fragte einmal: Wann ist ein Mann ein Mann? Vor einem ähnlich metaphysischen Problem stehen derzeit die Fans der **Heroes of Might and Magic**-Reihe: Wann ist ein **Heroes** eigentlich ein **Heroes**? Spätestens seit Ende Juni – dem Beginn der geschlossenen Beta-Phase von **Heroes 6** – wird darüber in den einschlägigen Foren diskutiert, mitunter hitzig und nicht selten philosophisch. Unerwartet kommt das nicht – die geplanten Änderungen an der Spielmechanik kamen für Serienpuristen schon bei ihrer Ankündigung dem Schlachten einer heiligen Kuh gleich: ein freies Skill-System, weniger Rohstoffe, Einzugsgebiete für Städte und der Wegfall der altmodischen, aber beliebten Stadt-Ansicht – harter Tobak für eine Community, die das zwölf Jahre alte **Heroes 3** nach wie vor als besten Teil der Serie verehrt. Der geschlossene Beta-Test von **Heroes 6** gibt nun erstmals Aufschluss darüber, inwieweit die teils kontroversen Neuerungen tatsächlich das grundlegende Spielprinzip verändern.

Die gute Nachricht: Dem **Heroes**-Charme tun die Änderungen keinen Abbruch, jenem »Nur noch diese eine Runde«-Zwang, der zu noch einem Klick auf den »Zug beenden«-Knopf führt und dann zu noch einem – und schließlich zu einer durchgemachten Nacht. Wenn wir mit unserem Helden über die Karte marschieren, Holz und Erz einklauben, Minen in Beschlag nehmen, Artefakte sammeln, Armeen ausheben und anschließend rundenweise die herumlungernenden Monster verdreschen, dann fühlt sich das unverwechselbar nach **Heroes** an. Man könnte also sagen: **Heroes** bleibt **Heroes**. Paradoxerweise tut's das aber nicht.

Dass etwas nicht stimmt, merken wir spätestens, als unser Held genügend Herumlungerer verhaun hat, um eine Stufe aufzusteigen. Bei einem klassischen **Heroes** würde nun Folgendes passieren: Unsere Werte steigen, und wir dürfen aus zwei neuen Fähigkeiten wählen, von denen eine unter Garantie so nutzlos ist wie ein dritter Ellenbogen (Ja, wir

+ Stärken

- + klassisches Heroes-Feeling
- + sinnvolle Einzugsgebiete
- + freies Talentsystem

- Schwächen

- dröge Inszenierung
- keine echte Stadtansicht

Die fünf Fraktionen

Während es im Vorgänger noch sechs Fraktionen gab, sind es bei Heroes 6 zunächst fünf. Dafür können Sie die jeweilige Kampagne wie im vierten Teil wieder in beliebiger Reihenfolge angehen.



Zuflucht

Bei den Menschen sind die bekannten Armbrustschützen und Greife mit von der Partie. Die stärkste Einheit ist der Sonnenritter. Schwäche: das geringe Fernkampfpotenzial.



Nekropolis

Die untoten Truppen rekrutieren sich wie gewohnt aus Vampiren, Skeletten und Co. Neu hinzu kommt die giftige Schicksals Spinnerin. Allerdings ist das verfaulte Fußvolk lahm.



Inferno

Dämonen greifen auf Succubi, Zerberi oder Folterknechte zurück. Ihre stärkste Truppe ist so irre, dass sie auch gleich Irrer heißt. Folge: Die Höllebrut kämpft disziplinos.



Bastion

Die Ork-Fraktion haut erst zu und fragt hinterher. Deshalb können Harpyien, Zentauren und die mächtigen Zyklopen auch prima austeilen – sind sonst aber taktisch eher limitiert.



Sanktuarium

Das neue Naga-Volk rückt Feinden nicht nur mit Nagas auf die Pelle, sondern auch mit Hai-Soldaten und den drachenartigen Kirin. Sehr stark, aber dafür auch teuer in der Anschaffung.

meinen dich, »Navigation«!). Bei **Heroes 6** landen wir in einem Fähigkeitenmenü, das mehr Optionen bietet als die meisten Rollenspiele des vergangenen Jahres – zusammen. Wie wär's zum Beispiel mit zusätzlichen Verteidigungs-Punkten? Oder lernen wir lieber eine Fertigkeit, mit der wir einer Einheit zusätzliche Gegenangriffe spendieren? Aber halt, wenn wir weiterblättern



Die rundebasierten **Taktikkämpfe** sind wesentlich flüssiger animiert als in den Vorgängern.

gibt's da ja auch noch Zaubersprüche, aus zig Schulen, basierend auf unserer Fraktion und der gewählten Basisklasse. Beim ersten Stufenaufstieg in der ersten Kampagnen-Mission stehen nicht weniger als 47 Entwicklungsmöglichkeiten zur Wahl.

»Wurde ja auch Zeit«, jubeln da jene, die der Zufalls-Faktor schon immer gefuchst hat. Im aktuellen Stadium stimmt allerdings die Balance noch nicht. Warum einen mickrigen Dreiprozent-Bonus auf den Fernkampfschaden wählen, wenn man stattdessen einen nützlichen Zauberspruch à la »Hast« haben kann? In der Praxis ist die Wahl derzeit noch keine Qual; gerade Serienveteranen finden schnell jene Talente, die wirklich einen Unterschied machen. Am Balancing muss Black Hole also noch feilen; sonst ist die Riesenwahl am Ende doch Staffage, und alle Spieler entwickeln ihre Helden gleich.

Moment, gab's Zaubersprüche bei **Heroes** nicht traditionell nur in den Magiergilden? Denkste, statt wie in den Vorgängern eine Gilde auszubauen und zu hoffen, dass uns das Zufallsprinzip nicht mit Braucht-die-Welt-nicht-Zaubern strafft, picken wir den gewünschten Spruch in **Heroes 6** aus dem Talentmenü. Ebenfalls neu: die Blut- und Tränen-Anzeige. Manche Quests stellen uns vor die Wahl zwischen zwei Lösungswegen, die entweder Tränen- oder eben Blut-Punkte abwerfen. Mit diesen Zählern entwickeln wir unsere Basisklasse weiter. Aus einem barmherzigen Tränen-Kleriker wird etwa ein Konfessor, der gefallene Einheiten wiedererweckt. Blutrünstige Kleriker mutieren hingegen zu Inquisitoren, die ihren Schaden mit geweihten Klingen steigern. Generell bringen Blutpunkte eher offensive, Tränenpunkte defensive Talente. Zudem bestimmt unser Ruf den Ausgang der fünf Kampagnen. Neben zwei Prolog-Missionen, die als Tutorial dienen, gibt's bei **Heroes 6** nämlich auch einen Epilog – und der soll je nach unseren Entscheidungen anders ausfallen.

Wohlgermerkt »soll«. In der Beta dürfen wir neben einer extra-großen Mehrspieler-Karte lediglich den Prolog sowie eine Mission der neuen Naga-Fraktion spielen. Deren

Zwischensequenzen sind ähnlich hölzern inszeniert wie bei **Heroes 5** und bestehen meist darin, dass irgendwer irgendwas Wichtiges sagt und anschließend alle ganz bedrohlich mit den Lanzen wedeln.

Schon jetzt eine Wohltat ist hingegen das neue Territorial-System. Wir erinnern uns: In früheren **Heroes**-Teilen mussten wir nach dem Sieg über einen Gegner umständlich dessen Minen abklappern, um sie selbst in Besitz zu nehmen. Mit dieser Sisyphus-Arbeit macht **Heroes 6** Schluss. Städte haben nun einen Einzugsbereich: Jede Mine darin liefert so lange Rohstoffe an den betreffenden Spieler, bis die Zentralsiedlung eingenommen wird – dann liefern die Bergwerke ihr Material an den neuen Burgherrn. Wenn Sie einen Gegner belagern, dürfen Sie ihn aber auch wieder von der Rohstoff-Versorgung abschneiden. Dazu müssen Sie die jeweilige Mine allerdings mit einem Helden besetzt halten. Auf diese Weise kommt auch den bislang vernachlässigten Sekundär-Helden neue Bedeutung zu.

Endlich Schluss mit Sisyphus.

Dass wir in **Heroes 6** mit vier statt wie gewohnt mit sieben Rohstoffen Vorlieb nehmen müssen, macht im Praxis-Test keinen nennenswerten Unterschied. Interessanterweise ist just diese Neuerung – die manche Serienfans schon bei der Ankündigung rundweg abgelehnt hatten – in der Beta-Version kaum spürbar. Ob wir nun Kristalle, Edelsteine, Schwefel und Quecksilber suchen oder eben nur Kristalle (dafür halt in größeren Mengen), gibt sich letztlich wenig. Mehr ins Gewicht fällt da schon, dass der Ausbau unserer Städte einen Tick zu schnell und einfach geht. Auch hier sollten die Entwickler noch am Balancing feilen, denn in der aktuellen Version haben wir in Windeseile alle wichtigen Kreaturen-Behausungen gebaut und alle Monster vermöbelt.

Apropos Städte: Den aktuell dicksten Klops erlaubt sich **Heroes 6** beim Stadtbildschirm.

Natürlich dürfen **Bela-**
gerungen nicht fehlen.
Die dauern nun spürbar
länger als im Vorgänger.



Wo wir in den Vorgängern unsere Burgen mit all ihren Ausbaustufen in einem Extra-Bildschirm bewundern durften, geht **Heroes 6** einen eigentümlichen Weg. Bestimmte Gebäude wie Stadtmauern oder eine erweiterte Stadthalle sehen wir direkt auf der normalen Landkarte sowie in einem so spartanischen Stadt-Fenster, dass man inständig hofft, es möge sich bloß um einen Platzhalter handeln. Der Sinn dieses Fensters erschließt sich ohnehin nicht; sämtliche Gebäude, die auf der Karte nicht abgebildet werden – Kreaturen-Behausungen etwa – sind auch dort nicht zu sehen. Das befriedigende Gefühl, aus einem kleinen Kaff eine Nekromanten-Hochburg gemacht zu haben, will sich dadurch nicht so recht einstellen. Auch eine wirkliche Interaktion mit unseren Städten, beispielsweise durch anklickbare Gebäude, findet momentan nicht statt. »Angucken, aber nicht anfassen«, scheint hier das Motto zu sein – blöd nur, wenn es wenig zu sehen gibt.

Die Kämpfe spielen sich haargenau wie in **Heroes 5** – und das ist auch gut so. Der Vergangenheit gehört lediglich das im Vorgän-

ger eingeführte Initiative-System an, dank dem schnelle Einheiten teils zweimal ziehen durften, bevor träge Klöpse an die Reihe kamen. Spürbar weniger taktisch oder motivierend wird **Heroes 6** dadurch allerdings nicht. Fans der Reihe werden zudem bemerken, dass etliche Kreaturen-Fähigkeiten komplett überarbeitet wurden; die notorisch übermächtigen Vampire beispielsweise hat Black Hole kräftig abgeschwächt. Auffallend auch, dass nahezu jede der fünf Fraktionen nun über eine Einheit verfügt, die gefallene Kameraden wiedererwecken kann. Das verwässert ein wenig die Unterschiede zwischen den Völkern, eröffnet aber auch neue taktische Möglichkeiten und sorgt dafür, dass die von vielen Spielern bislang eher stiefmütterlich behandelten Fußtruppen an Bedeutung gewinnen.

Die letzte interessante Neuerung stellt der »Conflux« dar. Im Kern handelt es sich dabei um eine Online-Community: In Chat-Räumen quasseln wir mit anderen **Heroes**-Spielern, auf manchen Karten stolpern wir über besondere Objekte, an denen wir Nachrichten oder Tipps für Mitspieler hinterlassen

können. So weit, so unspektakulär. Spannend wird der Conflux dadurch, dass beim Stufenaufstieg unserer Helden auch unser Ubisoft-Account mitlevelt. Auf diese Weise schalten wir teils mächtige Dynastie-Fähig-

Stadtbildschirm sucht Architekt.

keiten und -Gegenstände frei, die wir anschließend auf unsere Helden übertragen dürfen. In der Beta war dieses System allerdings nur rudimentär eingebaut, die Multiplayer-Optionen beschränkten sich auf einen Hot-Seat-Modus. Eine spannende Idee ist der Conflux aber allemal. Jochen Gebauer



Heldenhafte Reformpolitik

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dass ein Spiel in der Beta-Phase noch mit Balance-Problemen zu kämpfen hat, ist völlig normal. Genau dafür ist die Beta ja da. Im Falle von **Heroes 6** macht dieser Umstand eine seriöse Einschätzung aber verflucht schwierig. Zu zahlreich sind die Kombinationsmöglichkeiten des ehrgeizigen Skill- und Zaubersystems, zu begrenzt fällt der Umfang der Beta aus, um abzuschätzen, wie sich die wichtigste Neuerung in der Kampagnen- oder Multiplayer-Praxis tatsächlich niederschlägt. Zwei Dinge kann ich allerdings schon jetzt sagen. **Heroes 6** macht Spaß. Und dieses hässliche Stadt-Fensterlein gehört vor Release noch schleunigst durch eine ordentliche Ansicht ersetzt. Ich will sehen, was ich gebaut habe!

Potenzial: Sehr gut



Zwei misslungene Menüs: Das etwas überladene und unübersichtliche **Inventar** (links) sowie der uninformativ und hässliche **Stadtbildschirm**.

