

# Might & Magic: Clash of Heroes

Im Strategie-Rollenspielmix Might & Magic: Clash of Heroes von Ubisoft retten wir ein Fantasy-Reich vor Dämonen - durch geschicktes Verschieben von bunten Monstersteinchen und mithilfe einer guten Portion Taktik. Von Kevin Stich

Genre: Denk- & Ratespiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Capybara Games (Clash of Heroes ist das PC-Erstlingswerk)  
Termin: 22.9.2011 Spieler: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch Preis: 15 Euro

[GameStar.de/Quicklink/7579](http://GameStar.de/Quicklink/7579)

**M**ight & Magic: Clash of Heroes. Ein langer Name für ein langweiliges Spiel? Mitnichten! Im Test entpuppt sich der ausgefallene Genremix als ausgesprochen suchterzeugend. Also alles eitel Sonnenschein? Nicht ganz ...

## ⊕ Stärken

+ motivierendes Spielprinzip  
+ am Anfang fordernd

## ⊖ Schwächen

- auf Dauer monoton  
- hölzerne Inszenierung

Zu Beginn von **Clash of Heroes** fallen ins fröhlich bunte Fantasy-Reich Ashan fiese Dämonen ein. Um die schwefeligen Unsympathen wieder loszuwerden, müssen wir ein

mächtiges Artefakt finden und – natürlich – Unmengen von Feinden bezwingen. Die zweckmäßige Handlung wird in schmucklosen, unvertonten Dialogfenstern und in kurzen, englisch eingesprochenen Zwischensequenzen erzählt. Anders als im Namensvetter **Heroes of Might & Magic 5** setzt **Clash of Heroes** nicht auf ein weitgehend realistisches Kampfsystem, stattdessen spielen sich die Gefechte eher wie die taktischen Steinchen-Knobeleyen eines **Bejeweled** oder **Puzzle Quest**.

Bevor es zu Gefechten kommt, steuern wir unseren Helden durch Ashan, sammeln Ressourcen, nehmen Nebenquests an und lösen kleinere Rätsel. Unser Recke hat außerdem eine Armee im Schlepptau, die aus Monstern und Soldaten besteht. Im Verlauf der Solo-Kampagne übernehmen wir nacheinander fünf Helden, jeder mit einem eigenen Set an Einheiten und Kampfmonstern. Die brauchen wir auch, denn im Kern geht es in **Clash of Heroes** ums Kloppen. Durch gewonnene Gefechte erhält unser Trupp Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, dadurch bekommen unser Held und seine Soldaten etwa mehr Lebenspunkte. Neben den

Standardeinheiten gibt es auch noch besonders mächtige Elite- und Meistereinheiten, mit individuellen Fertigkeiten (Vampire entziehen dem Gegner etwa Lebenspunkte). Diese optische Abwechslung ist auch nötig, denn wir verbringen rund 70 bis 80 Prozent der Spielzeit mit Kämpfen.

Am Anfang eines Scharmützels purzeln die Einheiten unserer Armee bunt durchmischt auf das in Kästchen unterteilte Schlachtfeld. Auf einer Hälfte landen unsere Monster, auf der anderen die des Gegners. Am unteren Ende unseres Bereichs ist eine farbige Linie gezogen. Wird die von Feinden durchbro-



## Die drei Spielansichten

In Clash of Heroes gibt es insgesamt drei Spielansichten. Auf der **Übersichtskarte** (Bild links) ziehen wir unseren Helden, sammeln Ressourcen, nehmen Quests an und suchen uns Gegner. Die Kämpfe (Mitte) bestreiten wir auf **separaten Schlachtfeldern**. Mithilfe der **Kampagnenübersichtskarte** (Bild rechts) können wir in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und dort etwa verbliebene Quests lösen.



## Plotstopper

An einer Stelle im dritten Abschnitt der Kampagne trat bei uns ein **schwerwiegender Bug** auf. Wenn Sie diesen Gegner (vgl. Bild) sehen, sollten Sie unbedingt abspeichern. Falls Sie sich nämlich aus dem Gefecht mit der Dame zurückziehen oder den Kampf verlieren, können Sie sie nicht erneut angreifen – dann hilft nur noch das Laden eines älteren Spielstandes. Abhängig von Ihren Speichergewohnheiten (ladbare Autosaves gibt es nicht) kann der mehrere Stunden zurückliegen. Wir ziehen wegen dieses Fehlers einen Punkt bei der Bedienung ab.



Wenn Sie diese Dame sehen, dann **speichern** Sie unbedingt ab!

chen, verliert unser Befehlshaber Lebenspunkte. Analog gilt das auch für den feindlichen Anführer. Ein Gefecht ist (bis auf einige Ausnahmen) gewonnen, wenn wir dem feindlichen Befehlshaber alle Lebenspunkte abgezogen haben. Um den Feind zu attackieren, bilden wir Kampfverbände. Bei den Standardeinheiten stellen wir drei Soldaten derselben Farbe hintereinander auf, indem wir Monster aus einer Reihe entfernen und an das Ende einer anderen anfügen. Es kann allerdings immer nur die letzte Einheit einer Spalte bewegt werden. Während der Gefechte dürfen wir auch Nachschub ordern. Dann purzeln gefallene Soldaten wieder auf das Spielbrett. Die Farbe der Einheiten wird dabei erneut ausgewürfelt. Für taktische Würze sorgen in **Clash of Heroes** die vielfältigen Möglichkeiten des Kampfsystems. So bilden wir etwa schützende Mauern oder verstärken unsere Angriffe. Der gekonnte Umgang mit diesen Kombinationen ist auch nötig, denn besonders die Bosskämpfe sind angenehm anspruchsvoll und sorgen ebenso wie variierende (manchmal etwas gezwungen wirkende) Gefechtsziele und Kampfprüfungen für ein wenig Abwechslung. Gar nicht für Abwechslung sorgen hingegen die ärgerlichen Zufallskämpfe, die man bestenfalls zum Erfahrungspunkte-Sammeln gebrauchen kann. Wo wir gerade bei den Kämpfen sind: Die Gefechts-KI übernimmt die Truppenverwaltung in der Regel gut, berücksichtigt aber unsere Züge oft nicht. Dadurch ist es immer wieder möglich, unverteidigte Stellen anzugreifen. Wer sich klügere Feinde wünscht, stürzt sich in den Mehrspieler-Modus, wahl-

## Fuzzelkrieger in Aktion

weise an einem PC oder per Internet. Allerdings können dort nur einzelne Gefechte bestritten werden. Ein separater Abenteuermodus mit Quests und Geschichte fehlt. Die ersten Stunden von **Clash of Heroes** spielen sich angenehm fordernd. Langfristig gibt es allerdings ein Problem: Das Spiel wird nach einiger Zeit zu leicht (vor allem für Profis), denn wer einmal das Kampfsystem und den einen oder anderen taktischen Kniff verinnerlicht hat, gewinnt die Gefechte ohne große Mühen.

**Clash of Heroes** ist dafür aber auch besonders einsteigerfreundlich, nicht zuletzt dank des umfangreichen Tutorials, in dem die Spielelemente verständlich und gut erklärt werden.

Gut gefällt uns auch der Comic-Stil von **Clash of Heroes**, der genau wie die liebevolle Darstellung der Spielwelt nett anzusehen ist. In technischer Hinsicht ist der Titel allerdings veraltet, das fällt vor allem bei der arg statischen Präsentation auf. Auch der Soundtrack ist zwar stimmig, auf die Dauer fehlt es aber an Abwechslung. Apropos: **Clash of Heroes** ist ein typisches Spiel für zwischendurch. Ab und an eine, vielleicht zwei Stunden machen großen Spaß. Die rund 20 Stunden lange Kampagne aber am Stück durchspielen? Das wäre arg eintönig, da hauptsächlich gekämpft wird und sich viele Gefechte sehr ähnlich spielen. **KES**

## Gutes Spiel für zwischendurch

Kevin Stich,  
Freier Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Clash of Heroes ist ein typisches Gelegenheitsspiel; perfekt, um immer wieder einmal eine halbe Stunde zu füllen. Auf die Dauer wird es mir allerdings zu monoton, da sich im Kern einfach nur Kampf an Kampf reiht. Außerdem kann ich im weiteren Spielverlauf fast alle Gefechte mit Taktiken lösen, die ich bereits vorher gelernt habe. Für Profis ist Clash of Heroes daher zu leicht, Einsteiger und Gelegenheitsspieler freuen sich hingegen über die Zugänglichkeit des Titels. Wer ein schnelles Spiel für zwischendurch sucht, ist mit Clash of Heroes sehr gut beraten.



## Steam

Um **Clash of Heroes** spielen zu können, müssen Sie es an ein Steam-Konto binden. Ein Weiterverkauf wird dadurch unmöglich.

TERMIN 22.9.2011 PREIS 15 Euro USK ab 6 Jahren

## Might & Magic: Clash of Heroes

Denk- & Ratespiel

**Publisher** Ubisoft  
**Entwickler** Cappybara Games  
**Sprache** Deutsch, Englisch + 4 weitere  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, Einleger  
**Kopierschutz** Steam



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** 1vs1 (2), 2vs2 (4) **SPIELTYPEN** Internet, Hotseat (nur 1vs1) **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern  
**MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

### WERTUNG

Gut  
»Launige Gefechte für zwischendurch«

### GRAFIK

- + stimmiger Comiclook
- + liebevoll gestaltete Spielwelt
- statische Präsentation - technisch veraltet

### SOUND

- + passende Kampfgeräusche + stimmiger Soundtrack ...
- ... der auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet
- Dialoge nicht vertont

### BALANCE

- + sehr gutes Tutorial + am Anfang angenehm fordernd
- + knifflige Kampfprüfungen - Schwierigkeitsgrad sackt immer wieder ab - nach einigen Stunden zu leicht, vor allem für Profis

### ATMOSPHERE

- + sympathisch, kindliche Inszenierung
- + passende Zwischensequenzen + stimmige Welt ...
- ... aber statisch - träge Dialoge - maue Handlung

### BEDIENUNG

- + eingängige Steuerung + freies Speichern
- + Wiedereinstieg ohne Verzögerung nach verlorenen Schlachten
- unintuitive Einheiten-Zuteilung - Plotstopper-Bug

### UMFANG

- + Multiplayer-Modus + Schnellkämpfe für zwischendurch
- + 20 Stunden lange Kampagne ...
- ... aber teilweise gestreckt

### MISSIONSDESIGN

- + fünf Länder werden bereist + Ressourcen-Sammeln zur Kampfzubereitung + eingestreute Bosskämpfe + Nebenquests als Dreingabe - sehr kampfflastig - nervige Zufallskämpfe

### KI

- + verwaltet eigene Truppen in der Regel gut
- + setzt uns unter Druck
- reagiert wenig auf den Spieler

### EINHEITEN

- + Truppen und Helden steigen im Level auf + Elite- und Meistereinheiten + Truppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- + fünf Einheitensets ... - ... die teils austauschbar sind

### KAMPAGNE

- + mehrere Helden + Es gibt eine Geschichte ... - ... die aber belanglos bleibt - unspektakulär inszeniert

