85
GameStar Gold-Award

Might & Magic Heroes 6

Wie viel Veränderung verträgt ein sechster Serienteil, der bereits im dritten die Perfektion erreicht hatte? Viel, solange das Spielgefühl beim Alten bleibt. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Black Hole Entertainment (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)**
Termin: **13.10.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7004 | Auf DVD: Test-Video

An wen denken wir, wenn das Wort »Held« fällt? An Odysseus, Oliver Kahn oder Larry Laffer? Gewiss, gerade die Computerspiel-Historie strotzt nur so vor Möchtegern-, Anti- oder Sonstwas-Helden. Kein Spiel ohne eigenen Guybrush, Shepard, Namenlosen oder Lara Croft. Deshalb spielen wir ja – einmal im Leben selbst der Held sein. Einige Titel verhehlen ihr Streben nach Heldenruhm gar nicht, ganz so wie die **Heroes of Might & Magic**-Reihe. Seit 1995 ist der Strategie-Rollenspiel-Mix jetzt schon im Geschäft und erlebt mit **Might & Magic: Heroes 6** von Ubisoft nun eine Neuauflage.

Das wurde auch verdammt nochmal Zeit

»Das wurde auch verdammt nochmal Zeit«, würden einige Heldenkollegen dem Spiel jetzt entgegen raunzen, denn schließlich liegt der letzte Ableger **Heroes of Might & Magic 5** nun schon fünfeinhalb Jahre zurück. Damals hatte Ubisoft die Fangemeinde – die überwiegend den dritten Teil als Krönung ansieht – nach der umstrittenen Nummer Vier wieder mit der Serie versöhnt. Im Vorfeld zu **Might & Magic: Heroes 6** kamen aber erste Befürchtungen auf, die zurückgewonnene Sympathie durch zahlreiche Veränderungen gleich wieder zu verlieren. Nur vier Rohstoffe, ein freies Skill-System, Regionen-Kontrolle, eine fehlende Stadtansicht – die Liste der Änderungen ist lang, und viele Veteranen fürchteten im Vorfeld: »Ist das noch unser altes Heroes?«.

⊕ Stärken

+ viele sinnvolle Neuerungen ...
+ ... trotzdem altes Feeling
+ riesiger Umfang
+ toller Mehrspieler-Teil

⊖ Schwächen

- altmodische Inszenierung, Grafik und Animationen
- KI- und Balance-Schwächen

Ums heldenhaft kurz zu machen: umsonst befürchtet. **Heroes 6** ist trotz kleiner Macken im Detail ein großartiges Spiel, das mit sinnvollen Neuerungen aufwartet und trotzdem ganz den alten Charme versprüht. Denn in seinem Kern bleibt das unverwüstliche Spielprinzip unangetastet. Zunächst wählen wir eine von fünf Fraktionen aus. Da wären die altbekannten Parteien Zuflucht (menschliche Ritter), Inferno (Dämonen), Necropolis (Untote) sowie Bastion (Orks). Völlig neu ist lediglich die fünfte Sanktuariums-Fraktion, die eine Mischung aus japanischem Samurai-Feudalismus, den von den Magiern bekannten Nagas und wasseraffinen Wesen wie Wasserdrachen oder Kampfkröten darstellt. Haben wir die Fraktion gewählt, geht es auch gleich ans Wichtigste: unseren Helden. Der Story-Modus bietet neben fünf Fraktions-Kampagnen auch je zwei Prolog- sowie Epilog-Missionen. Wir wählen entweder einen der bereits vorgegebenen Geschwister-Helden (zur Story später mehr) oder einen Heroen der Marke Eigenbau. Mit der gewählten Spielfigur ziehen wir dann rundenweise durch eine aus der Vogelperspektive dargestellte Spielwelt. Hier sammeln wir Rohstoffe, Schätze sowie Artefakte und tragen Schlachten mit neutralen Gegnern oder Truppen und Helden der feindlichen Fraktionen aus. Zentrale Schaltstellen unserer Macht sind dabei die Städte, die wir nach und nach zu wahren Festungsbollwerken ausbauen. In den Städten erheben und verwalten wir unsere Truppen, betreiben Handel und rekrutieren weitere Helden.

Doch gleich beim ersten Betreten der Stadt erleben Veteranen einen Schock: Die aus den Vorgängern so beliebte Stadtansicht, in der sich jedes Gebäude einzeln im Stadtbild bemerkbar machte, ist einem lieblosen Start-Screen gewichen, den lediglich ein schmucklos animiertes Renderbildchen ziert. Das ist ein dicker Atmosphäre-Killer, da wir so das Gedeihen unserer Siedlung nicht wie früher mit Stolz mitverfolgen können. Ubisoft hat auf die negativen Feedbacks der Community zu dieser Design-Entscheidung bereits reagiert und Verbesserungen angekündigt (siehe Patch-Kasten). Trotzdem bleibt der eigentliche Start-Screen spielerisch überflüssig, da alle entscheidenden Aktionen in den anderen Reitern (Stadt-

Kopierschutz

Might & Magic: Heroes 6 benötigt zur Installation eine Internet-Verbindung zur Registrierung des Keys. Eine erneute Online-Verbindung bei jedem Spielstart wie bei anderen Titeln mit dem Ubisoft Game Launcher ist bei hier nicht mehr nötig.

Zwei menschliche Spieler 1 treten in einem Belagerungsduell gegeneinander an. Der Angreifer wählt die Necropolis- 2, der Verteidiger die neue Sanktuariums-Fraktion 3. Deren Heldin 4 lässt erst mal einen für Untote ungesunden Sonnenstrahl 5 herab. Ihre Zaubersprüche hat sie selbst in neuen Schnellzugriffsleisten 6 abgelegt. Die einzigartige Fraktionsfertigkeit 7 (in diesem Fall ein massiver Verteidigungsbonus) muss sie erst durch ausgeteilten wie eingesteckten Schaden aufladen. Die Zugleiste 8 gibt es immer noch, auch wenn das Initiativsystem nun nicht mehr schnelle Einheiten ungleich bevorzugt. Die meisten Einheiten können neben ihren Standardangriffen auch Spezialtalente 9 auslösen, und die meisten Fraktionen benutzen nun keine mechanischen Schleudern oder Ballisten mehr, sondern angepasste Kreaturen 10.

ausbau, Truppenverwaltung, Markt, Helden) stattfinden. Diese sind dafür besonders intuitiv zu bedienen. Alles ist auf einen Blick erfasst und mit maximal zwei Mausklicks ausführbar. Hat man den Ärger über die Stadtansicht erst mal verdaut, stellt man mit der Zeit also fest, dass die restliche Bedienung sich klar gesteigert hat.

Die Städte waren von jeher die wichtigsten strategischen Ziele im Kampf gegen die Feindfraktionen, und in **Heroes 6** gilt das erst recht. Denn Städte und deren neue Zwischenform, die Festungen, verwalten nun abgesteckte Regionen, innerhalb derer sie ihre Macht über sämtliche Minen und externe Truppengebäude ausüben. Wer also eine Stadt erobert, erhält mit einem Schlag die Kontrolle über alle freien Minen in der Region. Das mühevolle Abklappern der einzelnen Depots gehört ebenso der Vergangenheit an wie marodierende Gegner, die im Guerillastil Minen klauen und sich dann sofort zurückziehen. Mancher Spieler mag das anfangs bedauern, sollte aber nach einiger Zeit erkennen, wie ungleich spannender das neue System ist. Denn insgesamt konzentriert sich das Kampfgeschehen nun deutlicher auf wichtige Knotenpunkte, was für mehr »Action« und Belagerungen sorgt. Schließlich sind es die Belagerungsschlachten, die in der **Heroes**-Serie schon immer am meisten Spaß gemacht haben.

Abgesehen von dem überflüssigen Startbildschirm mit der lieblosen Stadtansicht sind die restlichen **Stadtverwaltungsteile** gut gelungen. Der Markt, die Helden, die Truppen und der Stadtausbau lassen sich übersichtlich und intuitiv bedienen.

Und was macht einen Helden eigentlich zum Helden? Herakles etwa hat schon im Kindesbett zwei Schlangen erwürgt und Perseus die Medusa enthauptet. Ein **Heroes**-Held kann darüber aber nur müde lachen. Eine Medusa? Pah, drei Dutzend Medusen! Und selbst die nehmen Reißaus, wenn wir im fortgeschrittenen Spiel mit unserer Armee auftauchen. Der richtige Ausbau unserer Truppen zählt deswegen zu den wichtigsten Pflichten des Spielers. Kommt es dann zum Kampf, finden sich Serienkenner sofort zurecht. Auf einem in Quadrate unterteilten Feld tragen wir rundenweise die Schlacht aus. Das Initiativsystem des fünften Teils, das schnellen Truppen unfairerweise zwei Züge ermöglichte, ehe langsame dran kamen, musste wieder weichen. Statt-

Patch-Ankündigung

Ubisoft hat bereits für die Zeit kurz nach dem Release einen Patch angekündigt, der unter anderem ein automatisches Matchmaking-System für den Online-Mehrspieler-Teil einführen und die kritisierte Stadtansicht nochmals verbessern soll.

Spiele mit »Hero/es« im Titel: Company of Heroes, Guitar Hero, DJ Hero, Battlefield Heroes, Gods & Heroes, City of Heroes u.v.m.

Weitere Neuerungen im Schnell-Check

Bei einigen Quests müssen wir uns zwischen dem Pfad des Blutes oder der Tränen entscheiden. Dadurch schalten wir nicht nur **pfadspezifische Sondertalente** frei, sondern bestimmen auch, welche von den beiden Epilog-Missionen der Held am Ende bestreiten darf. Eine schöne Idee, aber das System ist noch klar ausbaufähig.

Der freie **Fertigkeiten-Baum** macht Schluss mit den erzwungenen Zufallstalenten der Vorgänger. So basteln wir uns die Helden ganz nach unserem Gusto. Fraglich ist nur, ob wirklich jedes Talent von gleichem Nutzen ist. Das bezweifeln wir nämlich stark. Trotzdem vorbildlich, da es die Rollenspielkomponente mehr betont.

Die neuen Sonderfelder verschaffen den Spielfiguren darauf **Boni für den Kampf**. Der Glücksstrahl einer Statue (im Bild) hilft nur marginal, etwas nützlicher sind zum Beispiel Felder, die den Manavorrat des Helden wieder aufladen. Noch sind die Boni aber etwas zu schwach, um kampfentscheidend zu sein.

Über die in den Kampagnenkarten verteilten **Conflux-Globen** können wir mit der Community und unseren Freunden in Kontakt treten. Dort hinterlassen wir Nachrichten wie Tipps oder Warnungen. Eine nette Idee, aber wie sinnvoll diese Funktion am Ende tatsächlich genutzt wird, hängt stark von der Community ab.

Städte und Festungen haben nun **Einzugsbereiche**, innerhalb derer sie die Kontrolle über alle freien Minen und Gebäude ausüben. Das enervierende Abklappern von besetzten Gebäuden wird dadurch überflüssig, stattdessen entbrennen hin und her wogende Kämpfe um die Siedlungen, was für deutlich mehr Dramatik sorgt.

Alles, was wir uns im Laufe von Heroes 6 erspielen, wird eigens in unserem **Dynastie-Menü** festgehalten. Dort sehen wir nicht nur all unsere Erfolge (Achievements), sondern können auch mächtige Dynastie-Waffen, -Helden oder -Talente erwerben sowie ein Bestiarium und unsere Statistiken einsehen. Motivierend!

dessen gibt es die Neuerungen eher im Detail. Zaubersprüche können wir jetzt in einer Schnellzugriffsleiste positionieren, Helden laden im Laufe der Schlacht eine mächtige Fraktionsfähigkeit auf, und aus **Disciples** haben Sonderfelder auf dem Spielfeld Einzug gefunden. Die garantieren demjenigen, der sie besetzt, Boni wie zusätzliches Glück oder Mana-Regeneration. Allerdings sind die Vorteile nicht besonders groß, weswegen wir sie oft ignoriert haben.

Ein wahrer Held ist aber nicht nur stark, sondern wie Odysseus oder Asterix auch listig und klug. Während wir das von unseren eigenen Helden ohne falsche Bescheidenheit einfach mal behaupten, können wir das den KI-Gegnern nur zum Teil attestieren. Zwar verteilt der Feind in den Kämpfen den Schaden effektiv und geht zuerst Heiler und Fernkämpfer an, aber er tut das nach so steifen Mustern, dass wir eben jene Truppentypen bewusst als Lockvogel auf dem Schlachtfeld positionieren. Und bei Belagerungen unternimmt die KI weiterhin viel zu frühe Ausbruchsversuche. Dafür lässt sie sich durch die Warten-Taste nicht mehr so leicht überrumpeln. Außerhalb der Kämpfe reagiert sie abwechselnd vernünftig, etwa wenn sie bei Unterlegenheit per Stadtteleporter flieht, oder irrational, wenn sie bei noch klarerer Unterzahl mehrere Tröpfchen-Angriffe ausführt. Trotzdem ist die Kampagne schon auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden zum Teil sehr knifflig. Auch für Eins-gegen-eins-Partien gegen den Computer brauchen wir schon viel Übung, um bestehen zu können. Das bringt die Balance ins Wanken, und auch im Mehrspieler-Modus scheint uns zum Beispiel die Necropolis-Fraktion deutlich stärker zu sein als etwa die Bastion. Ubisoft hat auch bei KI und Balance noch Korrekturen angekündigt.

Was hebt einen Helden von einem gewöhnlichen Mitmenschen ab? Es sind seine besonderen Fähigkeiten: die Mutationen der X-Men oder der Torriecher eines Gerd Müller. Auch die **Heroes**-Helden verfügen über viele Sonderfähigkeiten. Haben wir diese aber früher in »Friss oder stirb«-Manier im Doppelpack zur Auswahl zufällig vorgesetzt bekommen (und dabei manch nutzlose erworben), so dürfen wir uns nun in einem riesigen freien Fertigkeiten-Baum austoben. Dabei bleiben bei Veteranen die Vorlieben aber überwiegend dieselben wie früher. Der »Beeilung!«-Spruch (ehemals: »Hast«) muss ebenso sein wie zum Beispiel der Erfahrungs-Boost, Heil-Zauber oder erhöhte Landreichweite. Fertigkeiten wie ein Bonus für Einheiten, die dreimal hintereinander in einer Schlacht attackiert wurden, fallen dagegen in der Priorität weit nach hinten.

Damit Helden ihren Platz in der Historie einnehmen können, braucht es Geschichtenerzähler vom Schlage eines Homers. Diese berichten uns dann in epischen Wälzern von den Heldentaten. Die Geschichte der fünfgeteilten Einzelspieler-Kampagne von **Heroes 6**, die wir in beliebiger Reihenfolge

Die Grafik haut heutzutage zwar niemanden vom Hocker, ist aber stimmig und voller verspielter Details. Zudem wirkt die **naturalistischere Farbgebung** deutlich angenehmer als der grellbunte Stil des Vorgängers.

angehen können, wartet diesmal mit einem besonderen Kniff auf: Alle fünf Helden sind Geschwister, die das dramatische Schicksal jeweils an die Spitze eine der fünf Fraktionen gewirbelt hat. Geeint sind sie im Verlust ihres Vaters, dem Zuflucht-Herzog Slava aus den beiden Prolog-Missionen. Die anfänglich wirre, später aber gute Handlung mündet in zwei alternativen Enden. Im Lauf einer Kampagne muss sich der Held bei moralischen Entscheidungen nämlich zwischen

Dem ersten Schock folgt die Freude

dem Pfad des Blutes (böse) und dem der Tränen (gut) entscheiden. Je nach gewähltem Pfad steht dem Helden dann am Ende jeweils die passende von beiden Epilog-Missionen offen. Je eine Kampagne mit ihren vier Missionen dauert gut und gerne 12 bis 15 Stunden. Zählt man alle Kampagnen, die Einzelgefechte und die Mehrspielermöglichkeiten zusammen, ist eine Gesamtspieldauer von 100 bis 200 Stunden (oder mehr) nicht unrealistisch – viel Spiel fürs Geld.

Technisch bewegt sich die Heldenschlacht auf einem guten, wenn auch leicht angestaubten Niveau. Gegenüber **Heroes of Might & Magic 5** gefallen eine natürlichere Farbgebung sowie ein deutlich höherer Detailgrad. Auch die Inszenierung der Zwischensequenzen ist für **Heroes**-Verhältnisse ungewohnt aufwändig – was aber alles nicht viel heißen muss. Denn Animationen, Polygonzahl oder Texturenschärfe mögen innerhalb der Serie zwar herausstechen, fallen aber im Vergleich zu anderen Strategietiteln wie **Total War**, **Die Siedler** oder **Anno** weit zurück. Von der Inszenierung der Story à la **Starcraft 2** ganz zu schweigen. Dafür überzeugen Musik und Sprecher.

Neu sind auch Community-Features wie der Conflux (siehe Kasten), ein Skype-Widget sowie unzählige Achievements. Zusätzlich werten wir mit Erfolgen unseren Dynastie-Account auf, mit dem wir neue Spezialfertigkeiten, Artefakte, Titel oder Waffen freischalten können. Das alles kann das Spielerlebnis bereichern, aber niemand muss darauf zurückgreifen, um das Spiel zu genießen. Denn die grundsätzliche Spirale aus Helden hochleveln, Artefakte und Ressourcen sammeln, Stadt ausbauen und Feinde besiegen greift auch in **Might & Magic: Heroes 6** wieder wie eh und je. Durchgewachte Herbst- und Winternächte sind garantiert, doch was juckt das schon echte Helden wie uns? Patrick C. Lück / MS

Meine Helden!

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ja, es ist wieder da: das gute alte Heroes-Feeling samt Zeitfresser-Syndrom und »Nur noch schnell die eine Schlacht«-Ausreden. Dass es sich dabei sogar besser anfühlt als der Vorgänger, hat Heroes 6 nicht wie befürchtet trotz, sondern gerade wegen seiner Neuerungen geschafft. Die Stadtverwaltung fluppt, die Kontrolle der Gebäude durch Städte sorgt für mehr Belagerungen, und die umfangreiche Kampagne fährt spielerische Abwechslung und eine gute Geschichte mit interessanten Geschwistern auf. Heldenherz, was willst du mehr?

Abwertung

Unsere Testversion plagten noch zahlreiche kleinere Bugs sowie gelegentliche Abstürze. Ubisoft selber weist darauf hin, dass ihnen selbst noch über 400 weitere Unstimmigkeiten, KI- und Balance-Schwächen oder Bugs bekannt sind. Die seien aber bis zum Release der Verkaufsfassung garantiert behoben. Da wir aber nicht wissen, ob auch ausgerechnet die von uns beobachteten Bugs sowie die im Test besprochenen Balance-Probleme behoben werden, werten wir so lange bei der Atmosphäre und der Balance je um einen Punkt ab.

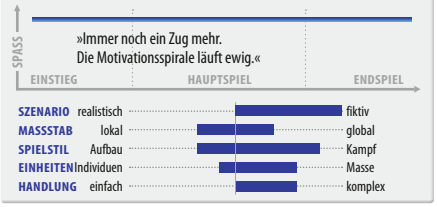
TERMIN 13.10.2011 **PREIS** 50 Euro **USK** ab 12 Jahren

Might & Magic Heroes 6

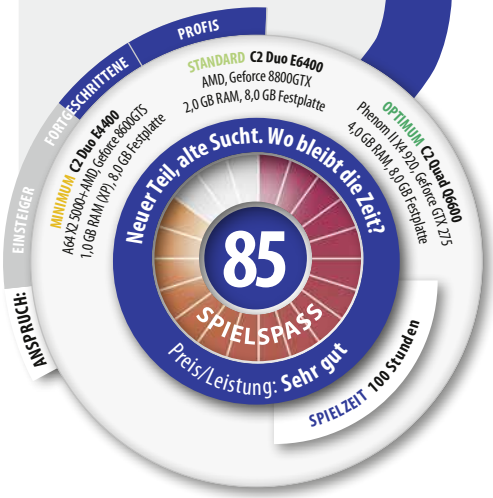
Strategiespiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Black Hole Entertainment
Sprache	Deutsch, Französisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Online-Freischaltung

GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen Jeden (2-8), Zwei Teams 2-8), Benutzer-definiert (2-8), Kartenvorgabe (2-8), Duell (2), Belagerung (2), Legion (2)
SPIELTYPEN Internet / Hot Seat **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE – **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG »Trotz Balance-Schwächen ein Riesen-Spaß. Zeit mitbringen!«

GRAFIK	⊕ schöne Kampagnenkarte ⊕ angenehme Farbgebung ⊕ lebendige Details ⊖ aus der Nähe verwaschene Texturen ⊖ hölzerne Inszenierung und Animationen	7/10
SOUND	⊕ sehr hübsche Heroes-typische Musikstücke ⊕ dynamischer Musikeinsatz ⊕ ordentliche Effekte ⊕ professionelle Sprecher ... ⊖ ... die etwas mehr Elan versprühen könnten	9/10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade vor jeder Mission wählbar ⊕ Tutorial-Missionen mit Erklär-Texten ⊖ auf normal teils kniffelig schwer ⊖ im Skirmish bereits gegen leichte KI zum Teil hart	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ altbewährtes Heroes-Feeling ist wieder da ⊕ motivierende Wettläufe um Macht, Ressourcen und Gold ⊕ Zeitfresser im positiven Sinn ⊖ Bugs ⊖ deprimierende Stadtansicht	9/10
BEDIENUNG	⊕ kinderleichte Mausbedienung ⊕ übersichtliche Menüs und klare Schaltflächen ⊕ Quick- und Autosave ⊖ Kamera auf Kampagnenkarte springt bei Schwenk immer zurück	9/10
UMFANG	⊕ fünf Kampagnen, dazu je zwei Prolog- und Epilog-Missionen ⊕ jede Kampagne bis zu 15 Stunden lang ⊕ frei einstellbare Spiele gegen KI oder Mitspieler ⊕ großer Pool an Karten	10/10
MISSIONSDESIGN	⊕ zum Teil abwechslungsreiche Missionsziele ⊕ viele Nebenmissionen ⊕ Wahl zwischen Blut- oder Tränen-Pfad ... ⊖ ... der stärker zur Geltung kommen könnte	9/10
KI	⊕ agiert in Schlachten effektiv ⊕ setzt gut Helden- und Spezialfertigkeiten ein ⊖ einige Aussetzer, vor allem auf der Kampagnenkarte ⊖ viele festgelegte Schemata	7/10
EINHEITEN	⊕ fünf sehr unterschiedliche Völker ⊕ viele Einheiten mit Spezialfähigkeiten ⊕ freier und umfangreicher Skilltree für Helden ... ⊖ ... bei dem nicht alles nützlich ist	9/10
KAMPAGNE	⊕ beschäftigt wochenlang ⊕ erzählt eine packende Geschichte aus fünf Perspektiven ⊕ je nach Entscheidung andere Epilog-Mission ⊖ Vielzahl der handelnden Charaktere etwas verwirrend	9/10