

# Marvel Heroes

Iron Man, Thor und Captain America in einem Online-Actionrollenspiel von Diablo-Miterfinder David Brevik – große Namen hat Marvel Heroes zwar zur Genüge an Bord, großer Spaß kommt aber trotzdem nicht auf. Von Maurice Weber

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Gazillion Entertainment** Entwickler: **Gazillion Entertainment (Marvel Heroes ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **4.6.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/8358

Auf DVD: Testvideo



Storm und Jean Grey brennen in den Straßen New Yorks ein **Effektfeuerwerk** gegen einfallende Tunnelmonster ab.



Die **Purifiers** wollen alle Mutanten ausrotten, haben unseren Sturmkräften aber nichts entgegenzusetzen.



Ausnahmsweise Abwechslung: Im wilden Land kriegen wir es mit **Dinosauriern** zu tun.



Bossgegner wie **MODOK** hinterlassen Medaillen, die uns einen kleinen Teil ihrer Fähigkeiten verleihen.

**D**er grüne Kobold tobt mal wieder durch New York, und weit und breit ist kein Spiderman in Sicht – unter fünfzehn Euro Echtgeld-Ladenpreis rückt der Netzschwinger nicht aus. Aber andere Helden sind da: Wir in der Rolle von Blitzmutantin Storm, fünf Hawkeys, immerhin dreimal das Ding und sogar der Donnergott Thor, der sich großmütig schon für zehn Euro die Ehre gibt. Alleine könnten wir den Kobold kaum ankratzen, aber zu zehnt haben ihn schnell

zu Staub geprügelt. »Das hat sich gelohnt!«, frohlockt Thor, wirft den Götterhammer Mjölhir hinter sich und klaubt einen neuen Götterhammer Mjölhir aus den Ruinen des Schlach-

felds. »Der hier gibt mir plus drei auf meinen Blitzschlag!« Ein ganz normaler Tag im Marvel-Universum? Naja, zumindest im Free2Play-Actionrollenspiel **Marvel Heroes**.

Das lässt sich am besten als **Diablo** mit Superhelden beschreiben. Aus der Draufsicht prügeln wir uns durch Horden von Straßenschlägern und Terroristen, knöpfen ihnen Beute ab und sammeln Erfahrung. Diesmal aber im Rahmen eines Online-Rollenspiels: In öffentlichen Gebieten begegnen wir an jeder Straßenecke Mitspielern und schalten Feinde zusammen aus. Geteilter Spaß ist aber nicht immer doppelter Spaß – wenn wir etwa als Storm gleich einer ganzen Gruppe anderer Spieler mit derselben Heldin über den Weg laufen, schlägt das doch aufs Superheldengefühl. Weniger problematisch sind die Instanzen, durch die wir uns alleine oder mit bis zu vier Kameraden kämpfen. Und warum machen wir das alles? Weil Blechwissenschaftler Doctor Doom einen Haufen Superschurken aus

## Das Bezahlmodell

**Marvel Heroes** kann nur online gespielt werden. Das komplette Spiel ist kostenlos zugänglich, der Echtgeldshop bietet zusätzliche Helden und kosmetische Kostüme (beide kostenlos auffindbar, aber höchst selten), Kisten-Stauraum sowie Erfahrungs- und Beuteschübe.

dem Gefängnis befreit hat. Im Laufe von acht Kapiteln geben sich die verschiedensten Berühmtheiten der Marvel-Unterwelt

die Klinge in die Hand, und wir schicken sie einen nach dem anderen auf die Bretter. Viel Zeit mit einem Feind verbringen wir nie, dadurch kann auch keiner von ihnen so recht glänzen – das sorgt

zwar für jede Menge Bosskämpfe, aber nicht für eine spannende Handlung.

Einundzwanzig Superhelden warten in **Marvel Heroes** auf ihren Einsatz, die meisten von ihnen müssen lange warten: Vor Spielbeginn

## ⊕ Stärken

+ zahlreiche Marvel-Figuren  
+ kurzzeitig spaßige Kämpfe

## ⊖ Schwächen

- kaum Abwechslung  
- oberflächliche Charakterentwicklung  
- lahme Itemjagd  
- altbackene Grafik

## Superheld für Geld



**Mäßig heldenhaft**

Maurice Weber,  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Während der ersten Stunde hatte ich mit Marvel Heroes noch richtig Spaß. Diablo im Marvel-Universum, die Kämpfe stimmen, was will man mehr? Fünf Stunden später wollte ich vor allem mal etwas anderes sehen als grau und braun und mal ein paar abwechslungsreiche Feinde vor den Mauszeiger kriegen. Daraus wurde aber nichts, auch nicht fünfzehn Stunden später. Als Action-Rollenspiel und MMO bleibt Marvel Heroes bestenfalls Mittelmaß. Sein größtes Alleinstellungsmerkmal ist das Marvel-Universum, das sich aber dauernd mit der Spielmechanik beißt: Warum rennen da fünf Captain Americas herum, und warum plündern sie neue Schilde von HYDRA-Agenten? Warum muss ich für meinen Lieblingshelden fünfzehn Euro hinlegen? Und warum musste Marvel Heroes unbedingt ein Free2Play-Onlinerollenspiel sein?

suchen wir uns einen von fünf Einstiegsrecken aus, zur Wahl steht mit Hawkeye, Scarlet Witch, dem Ding, Daredevil und Storm eher B-Prominenz. Den Rest müssen wir mit den passenden Heldenmarken freischalten, die genau wie sonstige Ausrüstung zufällig von besiegten Gegnern fallen gelassen werden – und obendrein so selten sind, dass uns im Laufe des Tests keine einzige untergekommen ist. Wer seinen Lieblingshelden nicht unter den Anfangsfiguren findet, hat nur verschwindend geringe Chancen, ihn auf absehbare Zeit freizuschalten. Hier kommt der Echtgeldshop ins Spiel, die Preise reichen von rund vier Euro für Black Widow bis zu exorbitanten fünfzehn für Iron Man.

Jeder Held verfügt über drei Fähigkeitenbäume, in denen wir bei Levelaufstieg frei neue Superkräfte aussuchen. Dass diese Bäume bei 21 verschiedenen Helden nicht so groß ausfallen wie etwa in **Torchlight 2** mag nicht überraschen, und dass Charakterwerte automatisch steigen, kennen wir aus anderen MMOs. Beides zusammen er-

gibt eine Charakterentwicklung, die weder nach Hack'n'Slay- noch nach Online-Rollenspiel-Maßstäben ausreichend Tiefgang bietet. Auch die Itemjagd will nicht so recht fesseln: Mal ganz abgesehen davon, wie komisch es sich anfühlt, als Iron Man jedem dahergelaufenen Schurken eine neue Rüstung zu entreißen, knausert Marvel Heroes bei der Beute-Vielfalt. Für jeden Helden gibt es gerade mal eine Handvoll unterschiedlicher Gegenstandstypen, die sich obendrein fast nie auf sein Erscheinungsbild auswirken. Soll der Held mal anders aussehen, müssen Kostüme her. Die finden wir genau wie neue Helden nur selten selbst, dafür zu dicken Preisen im Shop. Da reißt auch das belanglose Crafting nichts mehr raus, das uns mit (nicht im Inventar stapelbaren) Zutatens unsere Beute verbessern lässt.

Umso mehr Laune machen die Kämpfe, jedenfalls am Anfang. Wenn Storm Blitze und Sturmwinde entfesselt, fliegen Schurken gegen die Wand, Glas zersplittert und Autos explodieren – herrlich! Lange hält der Spaß aber nicht an, denn egal ob wir nun gegen Straßenganoven oder AIM kämpfen, kaum ein Feind bringt mal eigene Strategien mit, und die Gefechte spielen sich fast immer gleich. Selbst Bossgegner wie Doctor Octopus sind nicht besser. Die Kerle stecken zwar genug ein, dass der Kampf eine gefühlte Ewigkeit dauert, beharken uns aber mit gerade mal zwei oder drei verschiedenen Attacken. Und auch grafisch fehlt es **Marvel Heroes** an Abwechslung. Wir beginnen im grauen New York und kommen von dieser Farbe nie so wirklich weg, weder in unterirdische Geheimbasen noch in der Arktis. Die Effekte wirken ebenso keineswegs modern, lassen die Kämpfe aber immerhin angemessen knallen.

Am Ende der Kampagne hat unser Held gerade mal Stufe 25 von 60 erreicht. Jetzt können wir entweder mit einem zweiten Helden von vorne anfangen oder uns ins Endgame stürzen. Da wären zum einen die PvP-Schlachten im Betastadium, die uns gerne mal gegen Helden mit doppelt so hohem Level ins Gefecht werfen und oben-

**Endloses Grau**

Die Geschichte wird mit animierten Comic-Sequenzen erzählt.



drein darunter leiden, dass selbst auf der gleichen Stufe manche Helden stärker sind als andere. Oder die beliebig oft wiederholbaren Missionen, in denen wir in Gebiete aus der Kampagne zurückkehren und stärkere Versionen der bekannten Bosse für noch dickere Beute ausschalten. Zusammen mit besonders schwierigen Gruppen-Herausforderungen und Horden-Missionen geht uns das Prügelfutter also nie wirklich aus – aber die Lust darauf, die ging uns schon in der Mitte der Story aus. **MA**

TERMIN 4.6.2013 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

**Marvel Heroes** Online-Rollenspiel

Publisher: Gazillion Entertainment  
 Entwickler: Gazillion Entertainment  
 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch  
 Ausstattung: nur Download, kein Handbuch

Kopierschutz: Online-Anmeldung (MMO)

**GRAFIK**

- knallige Effekte
- detaillierte Figuren
- triste Umgebungen
- teils unbeholfene Animationen

**SOUND**

- einige gute Sprecher ...
- ... aber auch einige Fehlbesetzungen
- nicht vollständig vertont
- belanglose Musik

**BALANCE**

- selten unfair
- stetig steigende Schwierigkeit
- nicht alle Helden gleich mächtig
- kein wählbarer Schwierigkeitsgrad
- unausgewogener PvP ohne Matchmaking

**ATMOSPHERE**

- zahlreiche Marvel-Figuren
- Haupthandlung mit stimmungsvollen Comic-Sequenzen
- eintönige graue Gebiete
- Nebenquests nur mit unvertonten Textfenstern

**BEDIENUNG**

- klassische Actionrollenspiel-Steuerung
- Tasten frei belegbar
- einige umständliche Menüs
- Crafting-Materialien im Inventar nicht stapelbar

**UMFANG**

- 15 Stunden Kampagne
- Endgame-Missionen, Herausforderungen und PvP
- komplett kostenlos spielbar ...
- ... aber ohne Geld nur wenige Helden
- kaum Abwechslung

**QUESTS / HANDLUNG**

- klassische Marvel-Handlungselemente
- Nebenquests und Events
- Bossgegner mit wenigen Angriffsweisen
- Story ohne Spannung oder Tiefe
- keinerlei einflussreiche Aufgaben

**CHARAKTERSYSTEM**

- 21 Helden mit je drei (kleinen) Fähigkeitenbäumen
- Fähigkeiten frei wählbar
- Helden spielen sich teils ähnlich
- wenig Individualisierungsmöglichkeiten

**KAMPFSYSTEM**

- unterhältstame Hack'n'Slay-Kämpfe
- wichtige Fähigkeiten
- kaum Gegner mit kniffligen Strategien
- Bossgegner wiederholen sich

**ITEMS**

- Boss-Medaillen mit eigenen Effekten
- geringe Item-Vielfalt
- nur selten Auswirkung auf Aussehen des Charakters
- wenige Item-Typen pro Held
- langweiliges Crafting

