

Hearthstone

Der offene Betatest läuft, höchste Zeit für den Test! Denn das Warcraft-Kartenspiel ist ein Fest für Neulinge wie Veteranen - in Minuten erlernt, nach Wochen noch überraschend.

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

[Auf DVD: Test-Video](#)

Genre: **Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Heart of the Swarm, GS 05/13: 87 Punkte)**
 Termin: **22.1.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Englisch, 6 weitere** Preis: **Free2Play**

➕ Stärken

- + einfaches, aber bis ins Detail durchdachtes Regelwerk
- + vielfältige Strategien
- + schnelle, kurzweilige Partien

⊖ Schwächen

- wenige Spielmodi
- mäßige KI-Kontrahenten

Es war das Blizzard-Spiel, das niemand haben wollte. Kein Wunder, denn **Hearthstone: Heroes of Warcraft** bricht mit der Tradition des Studios: kein Blockbuster-Bombast, keine Fortsetzung einer geliebten Spielesaga, sondern Sammelkarten-Duelle für zwischendurch – das sollte alles sein? Noch dazu markiert das Kartenspiel Blizzards Free2Play-Debüt, da überrascht es kaum, dass viele alte Fans die Ankündigung eher kritisch beäugten. Doch als Mitte 2013 die geschlossene Beta begann, fluteten die Teilnehmer Youtube, Twitch & Co. mit Videos – und siehe da, das flotte Fantasy-Skat sah unterhaltsam aus. Schlagartig merkte jeder halbwegs kartenaffine Spieler, dass da eine Pokerperle heranreifen könnte. Im Januar hat Blizzard

nun endlich die Karten auf den Tisch gelegt und das Tor zum offenen Betatest aufgestoßen. **Hearthstone** ist zwar offiziell immer noch nicht fertig, aber für jedermann frei verfügbar, außerdem kann man bereits echtes Geld ausgeben. Und wir klären folgerichtig, ob sich das überhaupt lohnt.

Hearthstone macht aus seinen Vorbildern kein Geheimnis und mischt munter Ideen aus Sammelkartenspielen von **Magic** bis **Yu-Gi-Oh**. Zwei Spieler (oder ein Spieler und ein mäßig kluger KI-Rivale) treten mit selbstgebaute Kartendecks gegeneinander an und ziehen alle Register, um die 30 Lebenspunkte des jeweils anderen schnellstmöglich auf null zu prügeln. Dazu schleudern sie sich abwechselnd Zauber um die Ohren und hetzen sich Diener auf den Hals. Jede Runde ziehen wir eine zufällige neue Karte aus unserem Deck-Stapel; um sie auszuspielen, mausen wir sie einfach von unserer Hand aufs Feld. Zauber lösen sich dort auf und geben ihre Wirkung frei, etwa einen Feuersturm oder einen heiligen Segen. Diener hingegen schla-

gen als steinerne Spielmarken wuchtig auf den Tisch. Einmal pro Zug erteilen wir Angriffsbefehle – einfach einen Pfeil von unserem Schergen zum Feind ziehen, schon krachen die Steine mit Schmackes ineinander. So bemüht sich Blizzard durchaus erfolgreich, den Karten ein schön griffiges Spielgefühl zu verleihen, auch wenn die Duelle nicht weltbewegend spektakulär ausfallen.

Leicht zu lernen, schwer zu meistern

Dank des einfachen Regelwerks finden sich beim Monster-Mau-Mau auch Sammelkarten-Abstinenzler schnell zurecht. Beispielsweise dürfen wir unser Angriffsziel jederzeit frei wählen, ohne auf feste Angriffswege oder Ähnliches achten zu müssen. Nur wenn gegnerische Diener mit dem »Spott«-Talent auf dem Feld hocken, müssen wir die zuerst wegklopfen. Klingt nicht gerade fordernd, trotzdem will jeder Angriff wohlüberlegt



Unsere **Sammlung** können wir unter anderem nach Manakosten sortieren oder nach Namen oder Effekten durchsuchen.



Der **Flammenschlag** der Magierin fegt über die gegnerische Seite des Spielfelds hinweg.



Krieger: Garrosh Höllschrei schützt seiner Lebensenergie mit zusätzlichen Rüstungspunkten.



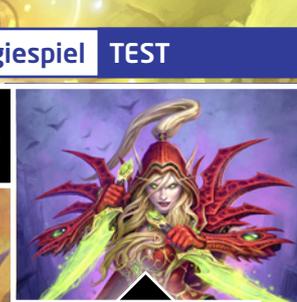
Magier: Jaina schleudert Feuerbälle, friert Feinde ein und beschwört Illusionen.



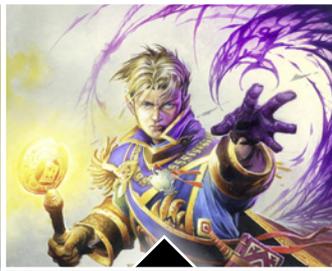
Hexenmeister: Gul'Dans Dämonen bringen unheilvolle Schlagkraft aufs Feld, verlangen aber ein Opfer.



Schamane: Thrall pflanzt zufällige Totems mit nützlichen Effekten aufs Schlachtfeld.



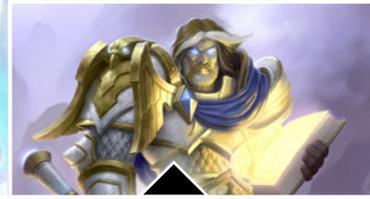
Schurke: Valeeras Karten werden stärker, wenn wir im selben Zug mehrere ausspielen.



Priester: Anduin Wrynn heilt eigene Diener und räumt feindliche per Gedankenkontrolle ab.



Druide: Malfurion Sturmgrimm kann per Gestaltwandlung selbst in die Schlacht eingreifen.



Paladin: Uther Lichtbringer ruft Rekruten in die Schlacht und verfügt über Stärkungszauber.



Jäger: Rexxar hetzt sein Bestienrudel auf den Feind, viele Viecher stärken sich untereinander.

sein: Solange keine Spott-Verteidiger dabei sind, könnten wir sogar direkt auf unseren Gegenspieler losgehen. Wenn wir ihn nicht schnell genug erledigen, stampft er jedoch selbst eine überwältigende Armee aus dem Boden. Also doch lieber erst mal die feindlichen Schergen ausschalten? Auch das fordert seinen Preis – jeder Diener hat nämlich nicht nur einen Angriffswert, sondern auch begrenzte Lebenspunkte; und wer attackiert wird, würgt dem Angreifer immer einen Gegenschlag rein. So entbrennt ein packendes Ringen um die Vorherrschaft, in dem jeder Zug das Schlachtenglück herumreißen kann.

An manchen Stellen opfert **Hearthstone** aber auch strategische Tiefe, beim Ressourcensammeln etwa. Fürs Ausspielen von Karten zahlen wir Mana, jeden Zug füllen sich verbrauchte Zauberkristalle wieder auf, und wir bekommen automatisch einen weiteren dazu. Das ginge komplexer. Anders als bei **Magic** dürfen wir auch nicht während des gegnerischen Zuges mit Spontanzaubern dazwischenfunken. Das höchste der Gefühle sind verdeckt ausgespielte Geheimniskarten, die dann zum Beispiel beim nächsten gegnerischen Angriff automatisch ein Verteidigungsmonster beschwören, das den Schaden auf sich zieht. Das einfache Regelwerk entfaltet allerdings auch Vorteile: Jeder Zug geht angenehm flott über die Bühne, kaum eine Partie dauert länger als zehn Minuten. Trotzdem besteht noch jede Menge Raum für taktische Winkelzüge. Denn die an sich schnell erklärten Karten lassen sich vielfältig kombinieren. Der Gurabashi-Berserker etwa schlägt erst mal schwachbrütig zu, bekommt aber mehr und mehr Angriffskraft, wenn er Schaden einsteckt. Darüber freuen wir uns besonders als Priester – jedes Deck wird nämlich von einem Helden geführt, der einmal pro Zug eine besondere Fähigkeit wirken kann, und beim Priester ist das ein Heilzauber. Damit flicken wir unseren Berserker nach jeder Prügelei wieder zusammen, seinen stetig wachsenden Angriffsbonus behält er trotzdem. Magier hingegen können ihren eigenen Berser-

ker mit Feuerbällen beharken, um seine Schlagkraft schneller hochzutreiben.

Womit wir bei einem zentralen Aspekt wären: der Wahl des richtigen Helden. Passend zu den neun Ursprungsklassen von **World of Warcraft** stehen in **Hearthstone** neun Recken bereit, vom Paladin bis zum Schamanen. Jeder bringt 25 exklusive Karten mit, der Hexenmeister etwa gebietet über mächtige Dämonen, die allerdings bei ihrer Beschwörung Tribut in Form von Lebenspunkten oder an-

deren Karten verlangen. Klassenspezifische Attacken kombinieren wir mit 157 allgemeinen, die jedem Weltenretter offenstehen. Die Decks fallen in **Hearthstone** dabei vergleichsweise klein aus: Gerade mal 30 Karten passen rein, jede einzelne höchstens zweimal. Das macht die Bastelei knifflig und interessant, mögliche Strategien gibt's jede Menge. Kontrollieren wir als Magier das Schlachtfeld mit Frostzauber? Überrennen wir den Feind als Jäger mit unserem Bestienrudel? Das Zusammenspiel aus klasseneigenen und allge-



- 1 Unser Held ist der **Druide**. Mit seinem Spezialtalent »Gestaltwandlung« könnten wir für diesen Zug einen Angriffspunkt und dauerhaft einen Rüstungspunkt gewinnen, um selbst auf dem Schlachtfeld einzugreifen.
- 2 Unter dem Heldenbild sehen wir unsere **Handkarten**, jeden Zug ziehen wir eine zufällige neue aus unserem Deck.
- 3 Drei unserer **Manakristalle** haben wir diesen Zug bereits verbraucht, um einen Diener auszuspielen, nächste Runde werden sie sich alle wieder auffüllen. Außerdem kriegen wir jede Runde automatisch einen neuen dazu bis zur Obergrenze von 10.
- 4 Diese **Dienerin** haben wir in diesem Zug ausgespielt, sie darf noch nicht angreifen.
- 5 Auf unserer Seite des **Spielfelds** warten unsere Diener auf Befehle. Die linke Zahl unter dem Bild zeigt ihre Angriffskraft, die rechte ihre verbleibenden Lebenspunkte.
- 6 Wir müssen zuerst den »Spott«-Diener (erkennbar am **Schildrahmen**) ausschalten.
- 7 Unserem Helden gegenüber sehen wir den feindlichen **Priester**, seine Handkarten, Lebenspunkte und Manakristalle.
- 8 Am linken **Spielfeldrand** werden die jüngsten Aktionen beider Spieler aufgeführt.

Die Arena



In der Arena basteln wir ein **Deck** aus zufälligen Karten: Schritt für Schritt werden uns immer drei davon zur Wahl gestellt, wir müssen uns für eine entscheiden, bis wir unseren 30er-Stapel beisammen haben.



Nach drei Niederlagen ist der Spaß vorbei, aber mit jedem Sieg werten wir unseren **Belohnungsschlüssel** weiter auf. Am Ende schalten wir damit wertvollere Schätze frei, je besser wir uns geschlagen haben.

meinen Karten ist der große Trumpf von **Hearthstone**, selbst Veteranen können stets neue Spielweisen austüfteln – klasse!

Zum Beginn stellen wir unsere Decks aus einer robusten Startsammlung zusammen, die interessanteren Karten ziehen wir jedoch erst später aus Kartenpaketen, deren Inhalt das Spiel auswürfelt. Wir wissen vorher also nicht, was wir bekommen. Ein Zufallspäckchen kostet 100 Goldmünzen. Die verdienen wir durch gewonnene Spiele, drei Siege bringen aber gerade mal lausige zehn Klimperstücke. Dazu gibt's auch noch täglich eine Quest im Wert von mindestens 40 Münzen, zum Beispiel sollen wir zwei Spiele als Priester gewinnen oder 100 Schaden austeilen. Wer die Aufgaben fleißig erfüllt, kann sich alle zwei Tage ein neues Kartenpaket leisten. Eigentlich recht ordentlich, sonderlich ergiebig fallen die Zufallspacks aber nicht aus: Jedes enthält fünf Karten, meist vier gewöhnliche und nur eine der höheren Wertstufen selten, episch oder legendär. Unerwünschte Karten dürfen wir nicht mit anderen Spielern tauschen (Buh, Blizzard!), aber immerhin zu

Staub zerstampfen. Daraus stellen wir dann gezielt unsere Wunschkarten her, müssen aber vier seltene Karten opfern, um eine einzelne gleichwertige anzufertigen. Der Ausbau der Sammlung ist damit keineswegs unerträglich langsam, kann sich aber doch zäh anfühlen. Es sei denn, wir legen echtes Geld auf den Tisch, zwei Kartenpakete sind nämlich auch für 2,69 Euro zu haben. Fairerweise dürfen wir selbst für echtes Geld nicht gezielt bestimmte Karten kaufen. So haben zahlende Kunden zwar einen klaren Zeitvorteil, sind dank der Zufallspakete aber genauso auf ihr Glück angewiesen. Und selbst die

Tausche Tauschmarkt gegen Crafting

seltensten Karten garantieren kein starkes Deck, die Drachenfürstin Ysera lässt sich mit der Magier-Grundausrüstung genauso in ein Schaf verwandeln wie schwächere Diener.

Gleiche Zufallschancen für alle gelten in der Arena, die 150 Goldmünzen oder 1,79 Euro Eintritt kostet. Zumindest die Goldgebühr lohnt sich, denn hier wartet eine packende Herausforderung: Unseren Helden und unser Kartendeck basteln wir schrittweise aus immer drei zufälligen Auswahlmöglichkeiten – ohne zu wissen, welche Karten uns als Nächstes vorgesetzt werden. Unser Werk führen wir dann so lange gegen die Zufallsdecks anderer Spieler ins Feld, bis wir drei Niederlagen kassiert haben und rausfliegen. Unsere Arena-Karten verlieren wir dann zwar, aber je mehr Siege wir errungen haben, desto großzügiger fällt unsere Belohnung in Form von Kartenpaketen, Crafting-Staub und Gold aus. Die Münzen reichen jedoch selten, um direkt einen neuen Anlauf zu starten. Das frustriert nicht nur, weil die Arena einen enormen Suchtfaktor entfaltet, sondern auch, weil **Hearthstone** ohnehin sehr spärliche Spielmodi bietet. Abseits der Arena und der normalen Duelle (wahlweise um Ranglisteplätze) gibt's nur noch Trainingsmatches gegen die solide KI. Immerhin plant Blizzard einen Abenteuermodus, in dem wir uns neue Karten im Kampf gegen Bossgegner verdienen. Maurice Weber / GR

Einfach faszinierend
Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hearthstone weiß genau, was es sein will: ein flottes und kurzweiliges Kartenspiel, mit dem sowohl Einsteiger als auch Experten ihren Spaß haben können. Und das gelingt mit Bravour. Das Spiel ist zwar nicht ganz so komplex oder umfangreich wie manch anderer Genrevertreter, im Vergleich zu den fünf Manafarben eines Magic: The Gathering finde ich das automatische Ressourcensammeln zum Beispiel schon etwas seicht. Aber hinter der Einfachheit steckt Methode: Anfänger haben die Regeln schon nach wenigen Runden begriffen, Gelegenheitsspieler können immer mal wieder zwischendurch eine schnelle Partie einlegen, und für Experten verbergen sich hinter der grundlegend simplen Spielmechanik auch nach zahllosen Spielen noch neue Strategien. Wer sich also auch nur entfernt mit Sammelkartenspielen anfreunden kann, sollte Hearthstone eine Chance geben.

TERMIN 22.1.2014 PREIS Free2Play USK nicht geprüft
Hearthstone
Heroes of Warcraft
Strategiespiel
Publisher Blizzard
Entwickler Activision Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 6 weitere
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz Anmeldung

GENRE-CHECK STRATEGIE
»Neue Karten könnten schneller kommen, aber die Duelle bleiben lange spannend.«
SZENARIO realistisch fiktiv
MASSTAB lokal global
SPIELSTYL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Arena (2) SPIELTYPEN Internet DEDICATED
SERVER Nein SERVERVERSUCHE Battlenet MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Wendungsreiche und schnelle Kartenduelle mit Rangliste und sehr gutem Matchmaking. Sprechen sowohl Neulinge als auch Veteranen an.«

GRAFIK
+ stimmiger Warcraft-Stil + nette Effekte
- teils mäßig detaillierte Kartenbildchen
- fade Schlachtfelder
6/10

SOUND
+ entspannte Musik + witzige Dienersprüche
+ ordentliche Soundeffekte
- Musik und Sprüche wiederholen sich sehr schnell
6/10

BALANCE
+ leicht zu lernen, schwer zu meistern + keine Karte oder Klasse übermächtig + gutes Matchmaking + alles freispielbar
+ Echtdgel bringt Zeit-, aber keine Spielvorteile
10/10

ATMOSPHERE
+ schnelle und spannende Partien
+ griffiges »Kartengefühl«
- keinerlei Story oder Inszenierung nach Tutorial
8/10

BEDIENUNG
+ intuitive Mausbedienung + übersichtliches Spielfeld
+ Hilfsfunktionen für Einsteiger
+ komfortable Menüs
10/10

UMFANG
+ jedes Spiel anders + Arena mit immer neuen Zufallsdecks
+ fast 400 sammelbare Karten + Kartensammeln kann sehr zäh vorangehen - wenige Spielmodi
7/10

KAMPFSYSTEM
+ einfaches, aber bis ins Detail durchdachtes Regelwerk
+ viele unterschiedliche Strategien + Heldenfähigkeiten
+ wendungsreiche Duelle
10/10

EINHEITEN
+ jede Karte leicht verständlich
+ vielfältige Kombinationsmöglichkeiten
+ Orks, Nachtelfen, Drachen und andere Warcraft-Bekanntes
10/10

SOLO-MODUS
+ solider Trainingspartner + zwei Schwierigkeitsgrade
- KI-Gegner berechenbarer als Menschen - Einzelspielermodus klar nebensächlich - keine Goldbelohnung für Solisten
5/10

ENDLOSSPIEL
+ Ranglisten mit regelmäßigen Neustarts
+ tägliche Quests + Erfahrungspunkte für jeden Helden
- Arena nicht ununterbrochen ohne Geld spielbar
9/10

81
SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr gut
SPIELZEIT 50 Stunden
MINIMUM Pentium D 920, Athlon 64 X2 3800+, GeForce 8800, 2,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
FORGESCHRITTENE
STANDARD C2 Duo E4300, Athlon 64 X2/4400+, Geforce 7800, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
OPTIMUM C2 Duo E6600, Athlon 64 X2/5000+, Geforce 9800GT, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
ANFÄNGER
PROFIS