



In den Städte warten Portale, Händler und Quests.



Auch die Hexschlachtfelder sind schick animiert, wie die Truppen.

Might & Magic Heroes Online

Die Heroes-Serie als Gratis-Browserspiel? Da kriegen Rundenstrategen Schüttelfrost. Doch Heroes Online macht richtig Laune. Wenn man Geduld hat. Von Martin Deppe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **22.4.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

Schön: Might & Magic: Heroes Online bleibt im Kern seinen Wurzeln treu. Nämlich bei den rundenbasierten Hexfeldgefechten, ganz klassisch mit unbeweglichem, aber zauberndem Held am Schlachtfeldrand und den armen Truppen, die's immer abkriegen, wenn wir sie querbeet abwechselnd über die Hexfelder ziehen und angreifen lassen. Aber jenseits dieser Rundengefechte läuft Heroes Online in Echtzeit ab. Auf einer schicken Landschaftskarte, die stilistisch sehr an Diablo 3 erinnert, latschen wir mit unserem einzigen Helden umher. Zu Spielbeginn legen wir fest, ob der Recke für die Fraktion Zuluflucht oder für Nekropolis spielt und ob er auf Might (Kampfkraft) oder auf Magic (eben Magie) setzt. Beide Fraktionen starten in ganz anderen Gegenden, wer also mit Freunden spielen will, sollte sich bei der Wahl absprechen.

Die riesige Weltkarte ist in große, animierte Gebiete unterteilt, in denen überall KI-Monster lauern, meist vor Artefakt-Kisten und Rohstoffen (Gold, Holz, Metall). Alle Spieler traben mit ihrem Helden auf einer Karte herum, können sich aber gegenseitig

nichts wegschnappen – wenn Spieler A einen Monster-Stapel besiegt und das Item dahinter aufgeklaut hat, sind für Spieler B sowohl Monster als auch Item noch sichtbar und unwählbar. Gelegentlich sind Abschnitte noch versperrt, dann müssen wir eine bestimmte Quest lösen, eine besonders schwere Schlacht schlagen (dazu gleich mehr) oder einen vorgegebenen Heldenlevel erreichen.

Es ist ungewohnt, in Echtzeit mit anderen herumzureiten, wenn man zwei Jahrzehnte lang rundenweise durch die Pampa gezogen ist und jeder andere Spielerheld meist nichts Gutes im Schilde führte. Denn auch das ist in Heroes Online ungewohnt anders: Wir können uns zwar mit Mitspielern duellieren (nur wenn beide wollen), doch grundsätzlich sind alle unsere Freunde. Sprich: Wir können sie zu Zwei-Spieler-Koop-Gefechten gegen die KI-Viecher einladen – oder zu Raids mit genau fünf Teilnehmern.

Die jeweilige Hauptstory der beiden Fraktionen zieht sich wie ein roter Missionsfaden durchs Spiel. Ohne zu viel zu verraten: Die

lose alliierten Menschen und Untoten müssen sich den Dämonen stellen, die zu ziemlich fiesen Täuschmanövern greifen. Während uns die Story nicht wirklich aus den Panzerstiefeln respektive Magiersandalen haut, sind die Hauptmissions-Schlachten richtig gut und abwechslungsreich: Da kämpfen wir gegen einen dicken Lavawurm, der weitere garstige Glühwürmchen aus dem Boden schlüpfen lässt. Nur wenn wir unsere Truppen geschickt ziehen, greifen die kleineren Würmer sich selbst oder gar ihren Erzeuger an. In anderen Gefechten sollen wir umzingelte Verbündete befreien, Spinneneier vor dem Schlüpfen aufschlagen, Belagerungsschlachten bestreiten, Stellungen besetzen. Kein Vergleich zu den üblichen Heroes-

Gefechten, in denen wir stur den Feindtruppen gegenüberstehen und alle beseitigen müssen. Weil Angriffe gegen die Flanke oder gar den Rücken einer Einheit mehr Schaden anrichten, sollten wir pfiffig ziehen und das Gelände nutzen.

Und weil alle Einheiten passive und größtenteils auch aktive Spezialfähigkeiten ha-

**Nur Eilige müssen
in den Shop**



Für Geduldige

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Endlich ein gescheites Heroes-Browserspiel! Schon den gescheiterten, weil viel zu sperrigen Globalstrategie-Ableger Heroes Kingdoms habe ich gemocht, doch das neue Heroes Online ist um Klassen besser. Das liegt vor allem an den Rundenkämpfen, die gleichzeitig vertraut und dezent verbessert sind. Zum einen fordern die Angriffe in den Rücken und die Flanken der Einheiten mehr Taktiken. Zum anderen sind viele der Hauptmissionsgefechte deutlich fordernder und abwechslungsreicher als das übliche »Hau alle um«-Schlachttziel, das sich seit 1995 (!) durch die Serie schleppt. Schön: Wer kein Geld ausgeben mag, kommt auch durchs Spiel. Dauert halt länger. Aber wer Geduld hat, sammelt sich alles selbst zusammen. Und wenn jemand geduldig ist, dann ja wohl Rundenstrategen! Trotzdem hoffe ich, dass bald ein richtiges Heroes 7 erscheint – auf Dauer ist der Browser-Brunder kein Ersatz für ein vollwertiges Spiel.

ben, sollten wir auch die gut einsetzen: Die einfachen Standard-Schwertkämpfer etwa, die erste Zuflucht-Einheit, schützen mit ihren Schilden auch benachbarte Kameraden passiv. Die Reiter hingegen gehen per Extra-Klick in einen Sturmangriff über – je länger der Anreißweg, desto mehr Bumms. Glorien, quasi das Engel-Pendant zu den klassischen Spielen, können zwar nicht heilen, teilen aber auf Wunsch einen Rundumschlag aus oder verdrücken sich per Teleportation wieder auf die Ausgangsposition.

Doof: Jede Fraktion hat nur sechs Truppentypen, von denen wir lediglich fünf mitführen können – zum Umbauen müssen wir zu einer eigenen Stadt ziehen. Immerhin gibt es zwei Upgrade-Stufen (Elite und Champion), die wir durch seltene Kristalle finanzieren. Die bekommen wir entweder durch Questbelohnungen oder, Sie ahnen es, den Item-Shop, auf den wir gleich noch eingehen. Wegen der begrenzten Möglichkeit zur

Armeezusammenstellung und der in einem Gebiet sehr ähnlich zusammengesetzten Monsterstapel werden die Schlachten jenseits der Hauptmissionen nach ein paar Durchgängen langweilig. Doch bevor es in Arbeit ausartet, können wir stets in ein frisches Gebiet weiterziehen – dieses »Ich will wissen, was hinter dieser Festung kommt!« motiviert auch auf Dauer.

Auch Heroes Online behandelt die einst so wichtigen Spielerstädte stiefmütterlich: Von denen gibt es nur eine Handvoll, ihre Positionen sind festgelegt, die Stadtbildschirme klein und langweilig. Hier rekrutieren wir unsere Einheiten (der Nachschub füllt sich in Echtzeit langsam wieder auf), holen Steuergold, Holz und Eisen ab. Was die Kristalle bei den Elite-Truppen sind, sind Baugenehmigungen bei den Städten: Fast jedes Gebäude und jeder Ausbau braucht eine Baugenehmigung, sozusagen eine versteckte Ressource. Die wiederum gibt's (selten) für Hauptmissionen und immer, Sie ahnen es wieder, im Shop. Aber auch hier gilt: Muss man nicht kaufen – wer seine Arbeitergilden nicht ausbauen mag, der muss halt länger auf Erz oder Holz warten. Schade: Unseren Helden können wir bei einem Levelaufstieg nicht selber aufbrezeln. Denn wir haben keine Wahl, welche Attribute wir steigern wollen – die werden automatisch verbessert. Immerhin gibt's alle paar Level neue Zaubersprüche zur Auswahl. Die sind zwar deutlich abgespeckt worden, dafür aber fast alle sinnvoll, und wir dürfen hier selber feintunen. Das geht auch über die Items, wie Rüstungsteile, Haupt- und Nebenwaffe, die einzelne Attribute steigern. So lässt sich genauso gut ein Tank-Might-Held basteln wie ein Glaskanonen-Magier, der zwar viel Mana mitführt, aber seine Truppen in der Defensive vernachlässigt.

Wie gesagt: Heroes Online lässt sich komplett gratis spielen. Nur wer's eilig hat oder seinen Helden optisch rausputzen will, muss in den Shop. Wer täglich viel spielt, für den lohnt sich eventuell noch ein Aktionspunkte-Trank: Der füllt den Balken wieder auf, der beim Spielen einer Hauptstory-

Schlacht sinkt. Da sich der Vorrat aber täglich sowieso ganz füllt, kann man sich die 92 Cent bis 1,60 Euro mit Geduld sparen. Insgesamt finden wir das Bezahlmodell fair, kein Vergleich zum teilweise schweineteuren Anno Online, wo eine gute Insel mal eben 30 (!) Euro kosten kann. Martin Deppe

TERMIN 22.4.2014 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Might & Magic Heroes Online

Rundenstrategie

Publisher Related Designs
Entwickler Ubisoft
Sprache Deutsch
Ausstattung –

Kopierschutz Online-Anmeldung

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Koop (2), Duelle (2), Raids (5)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Mit einem Kumpel machen die Story-Schlachten am meisten Spaß.

GRAFIK
+ gute Kampfanimationen + schicke Landschaften und Städte
+ animierte Hauptkarte + langweilige Stadtbildschirme
- unspektakuläre Zaubersprüche **7/10**

SOUND
+ gute Kampfgeräusche + zum Geschehen passende Musik
+ ordentliche Umgebungsgeräusche
- keine Sprachausgabe **7/10**

BALANCE
+ gute Lernkurve + kein Pay2Win, alles erspielbar
+ komplett solo spielbar (mit viel Geduld!) + Gegnerstärke gut einschätzbar + teils lange Wartezeiten auf Holz und Erz **9/10**

ATMOSPHÄRE
+ gute Mischung aus Echtzeit-Spielwelt und Rundengefechten
+ viel klassisches Heroes-Spielgefühl + Wiedersehen mit bekannten Truppentypen
- keine Zwischensequenzen **8/10**

BEDIENUNG
+ intuitive, klassische Einheitenbedienung + Spielzeit gut planbar + verzeiht auch längere Pausen (keine Angriffe in Abwesenheit) + gelegentlich kurze Animations-Lags bei Kämpfen **8/10**

UMFANG
+ Spieldauer über Monate + zahllose Schlachten
+ sehr großes Spielgebiet
- nur wenige, vorgegebene Stadt-Positionen **9/10**

LEVELDESIGN
+ klassische Heroes-Hexfeld-Gefechte + Angriffe von hinten und der Flanke bringen Boni + viele Taktiken möglich
- nur fünf Truppen-Stacks pro Schlacht **9/10**

ITEMS
+ Waffen- und Rüstungssets + viele Tränke, Runensteine, Scherben etc. + zahlreiche Items ... + ... die aber nur Werte verbessern (keine sonstigen Boni) + keine gesockelten Items **6/10**

EINHEITEN
+ passive und aktive Fähigkeiten + wenige, aber gute Zauber
+ Einheiten zweimal aufrüstbar + Helden-Verbessern automatisch
- nur sechs Truppentypen pro Fraktion **7/10**

KAMPAGNE
+ abwechslungsreiche Schlachtziele + lässt sich sehr gut dem eigenen Zeitbudget anpassen + Schlachten optional im Koop spielbar
- Standardkämpfe schnell langweilig **9/10**



Eine Hauptstory-Schlacht: Unsere Heldin MihCa (unten rechts) unterstützt unsere Truppen, die Spinneneier zerlegen müssen (blaue Pfeile). Aber alle naselang schlüpfen neue Krabbeltiere.

