

Heroes 7

Das neue Heroes kommt aus Deutschland. Und wenn sich der Eindruck aus unserem Studiobesuch bestätigt, dann wird es ein großes Heroes. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment (Might and Magic 10: Legacy, GS 03/14: 79 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

Es gibt Momente, in denen man selbst als langjähriger Spielejournalist ein wunderbar kindliches Kribbeln spürt. Momente, die einen an jene längst vergangenen Tage erinnern, als man alleine mit der Straßenbahn in die große Stadt fuhr (»Du gehst aber mit niemandem mit, hörst du!«), für geradezu unglaubliche 120 Mark ein neues Spiel kaufte (»Du passt aber auf das Geld auf, hörst du!«) und auf der Rückfahrt die

Klarsichtfolie von der Packung riss, um in argloser Vorfreude das Handbuch zu studieren (»Du machst aber Platz, wenn sich alte Leute setzen wollen, hörst du!«). An diesem verregneten Tag im August 2014 erlebe ich einen solchen Moment, ich sitze in den Büros von Limbic Entertainment, trinke Mineralwasser aus diesen putzigen kleinen Konferenzraumfläschchen und ertappe mich beim folgenden Gedanken: Ich will das sofort mit nach Hause nehmen und spielen, spielen, spielen. Zugegeben, das ist kein

besonders kritischer Gedanke, aber man möge mir diesen einen Moment der kindlichen Begeisterung nachsehen, schließlich habe ich mit Heroes of Might and Magic 3 einen erheblichen Teil meines erfolglosen Geschichtsstudiums vertrödelt und bin bis heute der heimlichen Überzeugung, dass es nie ein besseres Strategiespiel gab. An diesem verregneten Tag im August 2014 sehe ich übrigens erste Szenen aus Heroes 7. Und was ich sehe, lässt in mir die zarte, hoffentlich nicht allzu naive Hoffnung keimen, dass

+ Stärken

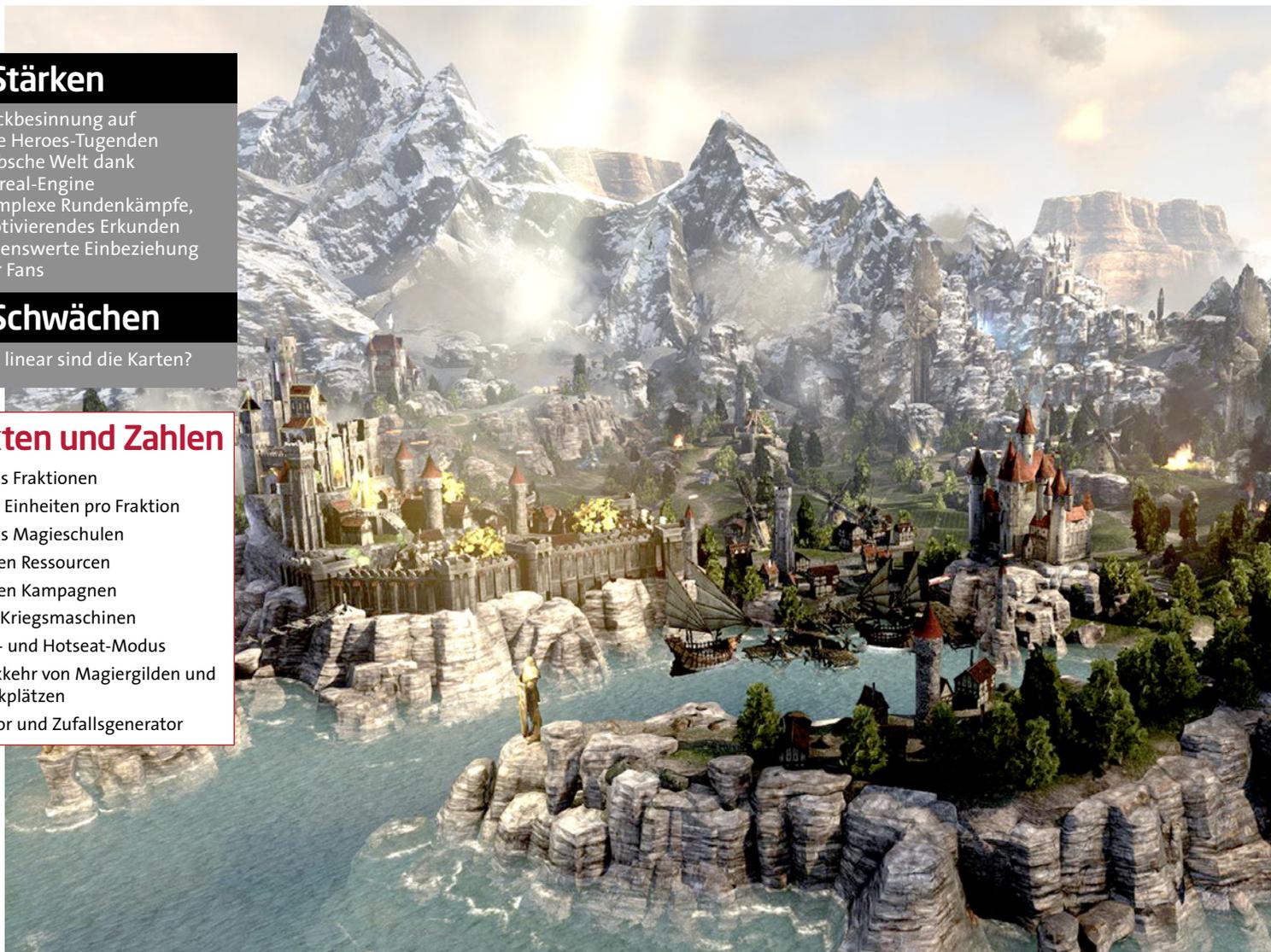
- + Rückbesinnung auf alte Heroes-Tugenden
- + hübsche Welt dank Unreal-Engine
- + komplexe Rundenkämpfe, motivierendes Erkunden
- + lobenswerte Einbeziehung der Fans

- Schwächen

- wie linear sind die Karten?

Fakten und Zahlen

- sechs Fraktionen
- acht Einheiten pro Fraktion
- sechs Magieschulen
- sieben Ressourcen
- sieben Kampagnen
- drei Kriegsmaschinen
- LAN- und Hotseat-Modus
- Rückkehr von Magiergilden und Marktplätzen
- Editor und Zufallsgenerator



Dank der Unreal Engine 3 sehen die 3D-Umgebungen ziemlich schick aus. Ein Editor wird übrigens mitgeliefert.

endlich mal jemand einen würdigen Nachfolger macht. Einen, der versteht, warum Heroes 3 so großartig war.

Um den Niedergang dieser einstigen Vorzeigeserie nachzuvollziehen, ist ein Blick in die Archive der einschlägigen Fanseiten aufschlussreich. Zu Heroes 3 gibt es in der größten englischsprachigen Datenbank mehr als 400 von Fans erstellte Karten. Für das kontroverse Heroes 4 gibt's immerhin noch 250. Beim oft liebevoll als Heroes 3.5 bezeichneten Heroes 5 schrumpft die Zahl auf 150. Und das 2011 veröffentlichte Heroes 6? Ganze vier (!) Karten stehen zum Download bereit, der quasi eingestellte Fan-Support gibt beredt Auskunft darüber, wie weit sich die Serie von ihrer aktiven Basis entfernt hat – und wie nötig ein Nachfolger wäre, der versteht, warum das passiert ist.

»Wenn wir es schaffen, dass die Fans neue Karten erstellen, dann haben wir schon viel gewonnen«, sagt Stephan Winter, Chef von Limbic Entertainment. Das deutsche Studio aus Langen bei Frankfurt hat zuletzt mit Might and Magic 10: Legacy ein Händchen fürs Traditionsreiche bewiesen. Davor arbeitete Limbic an den Addons für Heroes 6, Winter ist sichtlich stolz darauf, dass diese

Addons das Spiel insgesamt runder, wieder mehr zu einem klassischen Heroes machten. Aber da war das Kind aus Fan-Sicht schon längst in den Brunnen gefallen, alleine das Stigma, dass Heroes 6 ohne die serientypischen

Als würde Dortmund die Farben wechseln

Stadtbildschirme veröffentlicht wurde, haftet dem Programm heute noch an. Es wäre so, als würde Borussia Dortmund die Vereinsfarben wechseln – oder Maxis auf die Schnapsidee kommen, ein Sim City mit Onlinezwang zu machen. Damit so etwas nicht noch einmal passiert, hat Limbic die Fans schon früh in der Entwicklung einbezogen, Vertreter einschlägiger Communities wie Drachewald oder Celestial Heaven fungieren als kreative Berater. Doch damit nicht genug: Nach der offiziellen Enthüllung im Rahmen der Gamescom sollen interessierte Nutzer aktiv über zentrale Spielinhalte mitbestimmen. So stehen momentan vier klassische Fraktionen fest: Haven, Stronghold, Necropolis und Academy. Zwei weitere werden im fertigen Spiel folgen, um welche es sich

dabei konkret handelt, liegt in den Händen der Fans. Eine Abstimmung erfolgt zwischen Elfen und Zwergen, die andere zwischen Dungeon und Inferno. Auch über einen Teil der Einheiten für diese Fraktionen soll die Community diskutieren, ringen und schließlich entscheiden. Stephan Winter legt Wert darauf, dass es sich um eine echte Entscheidung handelt, keine der vier zur Wahl stehenden Fraktionen sei bereits entwickelt, das geschehe erst nach den Abstimmungen. Und als DLC zum Release seien die beiden unterlegenen Städte auch nicht vorgesehen.

Warum nicht alle Fraktionen umsetzen, mag man jetzt fragen. Ubi hat's doch! So einfach mahlen die Mühlen der Spiele-Entwicklung aber nicht. Als unabhängiges Studio »pitcht« Limbic seine Projekte an interessierte Publisher, die wiederum stellen ein gewisses Budget zur Verfügung, abhängig vom zu erwartenden Erfolg. Im Falle von Heroes 7 reiche dieses Budget laut Winter für sechs Fraktionen, mehr seien nicht drin, keine künstliche Verknappung, sondern wirtschaftliche Branchenrealität. Dafür aber, so Winter, werde man diese Fraktionen auch so umsetzen, wie Fans das erwarten. Jede wird also einen individuellen Stadtbildschirm erhalten, auf dem alle neu gebauten



Die Fraktionen

Haven

Die Haven-Fraktion – in den deutschen Versionen meist als »Zuflucht« bezeichnet – ist seit jeher ein integraler Bestandteil der Heroes-Serie. Hier tummeln sich in der Regel Greifen, Ritter, Paladine und Engel.



Academy

Die Academy ist traditionell eine magisch-orientalisch angehauchte Fraktion. Beim Studio-besuch haben wir etwa einen Djinn gesehen, ein einzigartiges Gebäude soll es erlauben, Artefakte in Rohstoffe umzuwandeln.



Stronghold

Im Stronghold machen es sich normalerweise die Orks gemütlich. Und die Goblins. Und ein paar Barbaren. Und Zyklopen. Welche Einheiten es konkret ins neue Heroes schaffen, steht momentan noch nicht fest.



Nekropolis

Kein Heroes ohne Untote. Spannend dürfte sein, ob es erneut eine spezielle Nekromantie-Fähigkeit gibt, mit der wir gefallene Gegner nach einer Schlacht als Skelette, Vampire oder ähnlich Untotes in unsere Reihen integrieren.



Elfen/Zwerg

Der älteste Konflikt der Fantasy: Zwerg oder Elfen? Die Entscheidung darüber, welche Fraktion ins fertige Spiel integriert wird, soll bis Ende des Jahres von der Community getroffen werden. Unsere Prognose: Die armen Zwerg haben keine Chance.



Inferno/Dungeon

Genau wie bei den Zwergen und Elfen entscheidet die Community auch über die sechste Fraktion. Ebenfalls zur Wahl steht jeweils ein Teil der Einheiten. Manche werden von Limbic vorgegeben, andere sollen diskutiert werden.



Die handgezeichneten Stadtbildschirme (hier Academy) sehen wunderschön aus.

oder erweiterten Gebäude auch tatsächlich dargestellt werden. Jede besitzt acht einzigartige Einheiten, wobei wir bei der stärksten Einheit – den sogenannten Champions – zwischen zwei Alternativen wählen müssen. Der Marktplatz feiert sein Comeback, und die mit Heroes 6 eingeführte Beschränkung auf lediglich vier Ressourcen ist passé, es gibt also erneut sieben davon. Außerdem gestrichen wurden die Umwandlung von eroberten Städten (nehmen wir also eine Necropolis-Festung ein, dann bleibt sie eine Necropolis-Festung) sowie das globale Rekrutieren von Einheiten, es existieren Karawanen, um Kreaturen von einer Stadt in die nächste zu bringen, sie werden nicht einfach von A nach B gebeamt. Veteranen dürfen sich über ein Wiedersehen mit den Kriegsmaschinen freuen, Katapulte, Erste-Hilfe-Zelte und Ballisten sind mit von der Partie. Beim neuen Heroes stehen also offensichtlich die herausragenden Teile 3 und 5 Pate, es ist ein notwendiger Schritt in die richtige Richtung: zurück.

Am unverwüsthlichen Spielprinzip ändert sich demzufolge ebenfalls nichts, wenn überhaupt, dann will Limbic das Gefühl von Heroes 3 einfangen, jene Qual der Wahl zu Beginn eines Zuges auf der strategischen Weltkarte: Gehe ich nach links und hole mir die Schatzkiste? Oder gehe ich nach rechts und schnappe mir die Erzmine? Die gezeigten Karten jedenfalls scheinen diesem Ideal zu folgen, es wimmelt förmlich von interak-

tiven Objekten, der neue (alte) Fokus aufs Erkunden und Entdecken wäre eine Wohltat. Fraglich erscheint uns momentan allerdings, inwiefern sich diese »offene Welt« mit geskripteten Missionen im Rahmen der insgesamt sieben Kampagnen verträgt. Waren es in frühen Heroes-Teilen vor allem besonders starke Monsterarmeen, die Teile der Karte abriegelten und so die individuelle Vorgehensweise bestimmten, wurde die Serie mit Heroes 5 spürbar linearer, ein Questsystem gibt seitdem den Weg vor, von dem

Handgezeichnete 2D-Idylle

wir mal mehr und mal weniger frei abweichen dürfen. Einerseits wurde die Story auf diese Weise dynamischer inszeniert als in den typischen Textfenstern der alten Serienteile, andererseits ging ein nicht unerheblicher Teil der spielerischen Freiheit flöten. Limbic ist sich dieses Dilemmas offensichtlich bewusst und will einen Mittelweg finden. Etwa, indem wichtige Knotenpunkte organischer ins Spielgefühl integriert werden, eine Brücke lässt sich zum Beispiel zerstören oder mit dem Einsatz geeigneter Ressourcen (so vorhanden) reparieren.

Den ganz großen Retroschritt wagt Limbic aber nicht: Das Spiel bleibt 3D, lediglich die einzelnen Stadtbildschirme sind in 2D handgezeichnet. Zum Einsatz kommt übri-



Im Hintergrund des orientalischen Wüsten-Oasenpanoramas schwebt eine exotische Stadt der Academy-Fraktion.



Dieser Held freut sich über eine neue, ertragreiche Goldmine. Gold kann man schließlich immer brauchen. Vor allem in Heroes.



gens die Unreal-Engine-3, für ein Rundenstrategiespiel eines vergleichsweise kleinen Studios wirkt Heroes 7 schon jetzt überproportional schick. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf Übersichtlichkeit, nicht auf Schönheit. Das Team weiß um die potenziellen Stolpersteine der 3D-Umgebung, interaktive Objekte und Ressourcen sollen klar erkennbar bleiben und sich für die größten

Blindfische unter uns auf Tastendruck optisch hervorheben lassen, ähnlich wie beispielsweise die Beute in einem Action-Rollenspiel. Intensiv gearbeitet wird derweil noch am Interface, die auf diesen Seiten gezeigten Bilder stammen aus einem frühen Prototypen, Bedienelemente wie das offensichtlich an Heroes 5 angelehnte Kreismenü unten rechts sind noch nicht final.

Fest steht unterdessen schon, dass die angesprochenen sieben Kampagnen keinem linearen Muster folgen. Will heißen: In welcher Reihenfolge wir sie spielen (und ob wir sie überhaupt spielen), bleibt uns überlassen. »Moment mal«, könnten spitzfindige Naturen an dieser Stelle einwenden, »warum gibt es sieben Kampagnen, wenn es bloß sechs Fraktionen gibt?« Nun ja: Die siebte Kampagne stellt quasi den Abschluss der Story dar, wir können sie theoretisch jederzeit angehen, verpassen dann aber den Hintergrund aus den übrigen sechs Feldzügen und spielen gewissermaßen unter erschwerten Vorzeichen, weil wir durch das erfolgreiche Absolvieren der anderen Kampagnen veränderte oder neue Startbedingungen freischalten. Pro Feldzug soll es zwischen vier und sechs Karten geben, die Helden werden innerhalb einer Kampagne mitsamt ihren Fähigkeiten, Zaubersprüchen und teilweise auch den gefundenen Artefakten übernehmen. Schauplatz der Handlung bildet erneut die Welt von Ashan, die Story spielt allerdings deutlich vor den Ereignissen von Heroes 6. Im Zentrum steht ein Bürgerkrieg, wir übernehmen die Rolle des jungen Duke Ivan, der sechs Berater sammelt, um die Krone zu erobern. Jeder



Wie früher: In der arkanen Bibliothek (hinten) lernen wir neue Zaubersprüche.

Keine künstliche Ressourcenknappheit mehr: Nachdem Heroes 6 die Rohstoffe zum Unmut vieler Fans auf mickrige vier zusammenkürzte, sind es jetzt wieder die glorreichen sieben. Allerdings gibt's keine Edelsteine, kein Quecksilber und keinen Schwefel. Würde nicht ins Ashan-Szenario passen, sagt Limbic.

Das Kreismenü erinnert frappierend an Heroes 5, ist aber noch nicht final. Es zeigt aber jetzt schon, an welchen Serienteilen sich Heroes 7 orientiert.



Kein Heroes ohne eine Unterwelt: Die Schatzkiste da vorne blinkt ausgesprochen einladend.



Auf den Schlachtfeldern sollen deutlich mehr Hindernisse zum Einsatz kommen, um den Kämpfen eine tiefere taktische Note zu verleihen.

dieser Berater steht für eine Kampagne, sie erzählen also die Story der jeweiligen Fraktion, ohne aufeinander aufzubauen. Mit dem finalen Feldzug schließlich begleiten wir Ivan auf seinem steinigen Weg zur Krönung.

Bleibt zum Abschluss noch eine Frage: Wie sieht es mit den rundenbasierten Schlachten aus? Die Antwort: ziemlich gut. Selbst Hand anlegen durften wir zwar noch nicht, aber das Gesehene wirkt ebenso klassisch wie komplex, Limbic spielt mit spürbar mehr Hindernissen auf den einzelnen Schlachtfeldern im Schachbrettmuster, eine zusätzliche taktische Note also, lässt die Kern-

Mit Kropfzeug gewinnen

elemente aber unangetastet – gut so, was nicht kaputt ist, muss man bekanntlich auch nicht reparieren. Helden greifen übrigens genau wie in Heroes 5 aktiv mit einem Angriff pro Runde in den Kampf ein oder dürfen alternativ einen Zauberspruch aus insgesamt sechs Magieschulen wirken. Die Fertigkeiten der Helden basieren übrigens, auch das analog zu Heroes 5, auf einem

Skillrad, an dem momentan aber noch gearbeitet wird, sodass Details zum aktuellen Zeitpunkt außen vor bleiben müssen. Ebenfalls wieder dabei sind Flankenangriffe, wie gewohnt sehen wir vor jeder Attacke, mit welchen Verlusten beim Gegner zu rechnen ist – und mit welchem Echo in Form eines Vergeltungsangriffs. Spannend wird also sein, welche Spezialfähigkeiten das Team den einzelnen Einheiten spendiert und wie gut sie aufeinander abgestimmt, ausbalanciert sind. Denn eine Sache kann man dem legendären Heroes 3 bei aller Liebe nun wirklich nicht nachsagen: dass es seine Fraktionen besonders gut austariert hätte. Aber vielleicht liegt ja auch hier ein Teil der Nachfolgerprobleme begraben. Vielleicht war Heroes 3 auch deshalb so gut und ist deshalb so ungebrochen populär, weil es eben keine perfekte Balance besaß und die Spieler zum Tüfteln und Ausprobieren anregte, statt nach einer Weile nur Routine zu bieten. Wer schon einmal die Fortress-Kampagne erfolgreich absolviert hat, der weiß, wie befriedigend es sein kann, mit diesem Kropfzeug von Einheiten auch noch zu gewinnen. Das ist übrigens ein ausgezeichnetes Schlusswort. Wo habe ich doch gleich meine Heroes 3-CDs hin? **JG**



3 + 5 = 7

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Lassen Sie mich mit einem Geständnis anfangen: Mit Heroes 5 wurde ich nie richtig warm und Heroes 6 fand ich schlechterdings furchtbar – auch wenn es damals eine hohe GameStar-Wertung erhielt. Dafür liebe ich Heroes 3 und gehöre zu jenen Menschen, die Heroes 4 tatsächlich mochten. Jedenfalls nach einer Anlaufzeit, während der ich davon überzeugt war, dass es der Teufel entwickelt haben musste. Nachdem diese Kuh vom Eis ist, will ich Folgendes sagen: Heroes 7 ist seit sehr langer Zeit das erste klassische Strategiespiel, auf das ich mich mit kindlicher Begeisterung freue. Limbic hat erkannt, warum Heroes 3 großartig war, und man muss Ubisoft bei allem Ärger über Always-on-Siedler hoch anrechnen, dass sie nach Might and Magic 10 das nächste Projekt unterstützen, das vom Triple-A-Action-Adventure-Einerlei meilenweit entfernt ist. Spiele wie Heroes 7 verdienen unsere Aufmerksamkeit als Journalisten, denn sie verdienen Ihre als Leser, Käufer und Liebhaber von PC-Spielen.