

Unter Zugzwang

Teil sieben der traditionsreichen Rundenstrategiereihe orientiert sich stark am besten Serienteil - dem dritten. Mit voraussichtlich verheerenden Folgen, wie uns beim exklusiven Probespielen dräute. Nämlich für unser Privatleben. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment**
Termin: **3. Quartal 2015**

Auf DVD: Preview-Video

PREVIEW

Es gibt Präsentationen und Anspiel-Sessions, da möchte man die Uhr am liebsten weit vordrehen. Weil sie lang und weilig sind, der Präsentator eine Gutenachtgeschichtenstimme hat, das Spiel einfach schnarchig ist. Bei unserem Exklusivbesuch bei Limbic Entertainment in Langen bei Frankfurt hätten wir die Uhr auch am liebsten vorgedreht. So um ungefähr sechs Monate, ins dritte Quartal 2015. Denn dann soll Might & Magic: Heroes 7 erscheinen. Zwei komplette Missionen der Stronghold-Kampagne konnten wir schon ausgiebig spielen, plus eine Multiplayer-Skirmish-Mission auf Haven-Seite, per Hotseat. Spielzeit: rund vier Stunden für die beiden Kampagnen-Szenarios – das Hotseat-Duell mussten wir nach einer guten Stunde abbrechen, weil unser Ubi-

soft-Sparringspartner plötzlich dringend seinen Zug nach Hause kriegen musste. Wir vermuten ja eher, dass unsere vorrückende Armee ihn in gelinde Panik versetzt hat. Ja, du bist gemeint, Feigling!

Revolution? Nö. Evolution? Ja!

Schon nach wenigen Runden mit unserer einäugigen Stronghold-Heldin Imani wird uns klar: Heroes 7 erfindet das Rad nicht neu. Sondern macht es wieder runder. Denn vor allem der direkte Vorgänger eierte ein wenig, weil er liebgewonnene Spielelemente rausschmiss, allen voran die Stadtbildschirme. Oder zu sehr versimpelte, etwa die Anzahl der Ressourcentypen. Nicht falsch verstehen: Wie alle Serienteile seit 1995 (!) war auch Heroes 6 immer noch auf hohem Niveau (GameStar-Wertung 85), aber eben nicht so gut wie der fünfte Teil und längst

nicht so zeitlos wie Heroes 3, das als der beste Serienspross gilt. Zu Recht, denn vor allem in der just veröffentlichten HD-Version Heroes of Might & Magic 3 HD zeigt sich, wie gut das Spielspaßrezept aus Erkunden, Kämpfen, Sammeln, Bauen und Leveln auch heute noch funktioniert. Dieses Rezept lässt der Entwickler Limbic Entertainment jetzt grundsätzlich unverändert, fügt aber wieder mehr Zutaten hinzu: Die 3D-Landkarten, über die wir mit unseren Helden galoppieren, sind gut gefüllt. Von überall scheinen uns Ressourcensapel, Monstertruppen, Artefakte, Bergwerke förmlich anzuschreien: Nimm mich! Nein, mich! Ich hab den Helden aber zuerst gesehen! Dafür bringe ich viel mehr Erfahrungspunkte!

Willkommen daheim

Unsere erste Stronghold-Mission spielt auf einer kleinen, stadtlosen Map. Unser Auf-



Die Wüste lebt: Unsere Stronghold-Heldin Imani hat viel zu tun. Dabei haben wir Ihnen hier nur einen Teil der Bergwerke, KI-Gegner, Rohstoffstapel und so weiter markiert. Per Alt-Taste können Sie interaktive Elemente hervorheben, wie Beute in einem Action-Rollenspiel.



Das Kampfinterface soll sich später mehr von Heroes 6 unterscheiden. Definitiv dabei: Angriffe von der Seite oder von hinten bringen Boni.



Eine Multiplayer-Partie Zuflucht gegen Zuflucht. Multiplayer geht per LAN, Internet und abwechselnd am selben PC (Hotseat).

trag klingt simpel: Mit unserer Heldin Imani sollen wir versprengte Truppentrupps befreien – Harpyien, Zentauren, Gnolls. Die werden alle von den Magiern der Akademie-Fraktion gefangen gehalten. Der Masterplan: Mit der erfolgreich vergrößerten Armee sollen wir unseren Ober-Orc Jengo anschließend im Kampf gegen die Magier unterstützen, um unseren Stamm endgültig von der Knute der Zauberlinge zu befreien.

Schnell wird uns klar, dass Limbic nicht nur verspricht, das Beste der einzelnen Serienteile zu kombinieren, sondern es auch umsetzt. Wir haben zwar klare Questziele wie in Heroes 5 und 6 (die Truppen befreien), kriegen aber nicht vorgeschrieben, wie und wann wir die einzelnen Aufgaben erledigen müssen – wie in Heroes 3 und 4 also. Gut so, denn am Wegesrand locken eben Ressourcenstapel, Artefakte oder Obelisken, die unsere Erfahrung oder Heldenwerte steigern. Und wir wollen sie alle! Auch wenn's auf dieser Karte gar keinen Stadtbau gibt: Echte Heroes-Spieler lassen niemals Rohstoffe rumliegen. Niemals nie nicht! »Wir überlegen noch, in dieser ersten Stronghold-Mission ein Rundenlimit einzubauen – dass du nach vier Wochen die Truppen haben musst, sonst ist die Mission verloren. Kann sein, dass das in dieser Version testweise eingebaut ist«, erzählt uns Limbic-Mitgründer Alexander Frey. Und schon sehen wir die lockenden Ressourcenstapel argwöhnisch an. Denn vier Wochen, also

28 Runden, sind zwar großzügig, aber Rundenstrategen hassen Zeitlimits bekanntlich wie der Teufel den Erzengel.

Rolling Stones

Wir ignorieren mutig das Damokles-Zeitlimit (eine gute Entscheidung übrigens, denn es war deaktiviert) und erkunden die Karte weiter, auf der Suche nach unseren versprengten Kameraden. Die Harpyien haben wir schnell entdeckt, allerdings sind sie in einer Art magischem Knast gefangen. Eine blau wabernde Barriere lässt sich nur ausknipsen, wenn wir zwei von drei Energiesäulen abschalten – und die sind natürlich bewacht. Von Steingolems, pff!

Wie in allen Serienteilen wechselt das Spiel bei Gefechten von der Landkarte auf einen eigenen, schachbrettartigen Kampfbildschirm. Hier stehen sich die Einheiten gegenüber, ziehen und kämpfen einmal pro Runde, während der Held am Rand steht und sie indirekt unterstützt – je höher etwa sein Angriffswert, desto stärker auch die Attacken unserer Truppen. Jede Runde darf er aber auch einmal direkt eingreifen, mit einer regulären Attacke oder einem Zauber. Unsere Imani kann derzeit aber nur einen Regenerationsspruch, also setzen wir lieber auf ihre »Might«-Attacke. Die feindlichen Steingolems halten zwar echt viel aus, sind aber langsam, und bis sie an unsere kleine Streitkraft rangestampft sind, haben unsere Fernkämpfer sie schon halb weggeputzt.

Aber das ist ja noch eine frühe Mission, in der wir auch früh unterwegs sind – das soll später noch knackiger werden. Eines zeigen die Kämpfe aber auch: Wer Heroes 5 und 6 kennt, fühlt sich hier gleich heimisch, denn das Kampfsystem ist fast unverändert. Wie gehabt dürfen wir Truppen auch wieder beliebig stapeln: 800 Armbrustschützen gegen 30 Knochendrachen? Kein Problem! Aber dazu später mehr.

Mit den eigenen Waffen geschlagen

Eine knappe Stunde, zwei Dutzend Gefechte und jede Menge unnötiger, aber trotzig gehorteter Holzstämmen später stöbern wir die Zentauren auf. Die sind in einem Bergwerk gefangen, das einen großen Teil der westlichen Landkarte einnimmt. Schick: Die Tagebau-Mine ist nicht einfach ein Gebäude, sondern wurde von den Map-Designern sozusagen schichtweise in die 3D-Landschaft gefräst. Im Hintergrund staut ein Damm einen See, mehrere Magiertrupps bewachen unsere armen Zentauren. Doch dummerweise besteht diese Security nicht nur aus lahmen Steingolems, sondern auch aus durchaus schlagkräftigen Disciple-Magiern auf fliegenden Teppichen. Die Kämpfe würden wir zwar vermutlich gewinnen, aber mit hohen Verlusten. Gibt's denn keinen anderen Weg, die Zentauren zu befreien? Verdammt.

Verdammt? VerDAMMT! Direkt am Bergwerkseingang steht ein Gebäude, das verdächtig nach einem magischen Kraftwerk aussieht. Nach wenigen Kampfunden haben wir die Besatzung besiegt, ein blauer Lichtblitz schießt auf den Damm zu, schneidet einen Riss rein, der Damm bricht, Wassermassen reißen die starken Wachtrupps fort, die höher stehenden Zentauren traben herbei, schließen sich unserer Armee an. All das passiert übrigens nicht in einem Text-



Die Statue lässt sich umschubsen und als Brücke missbrauchen. So umgehen wir die dicke Festung ganz hinten links am Wasserfall.

So entstand diese Preview

Wir haben die Entwickler von Limbic Entertainment in ihrem Büro in Langen besucht, wo wir Heroes 7 fünf Stunden exklusiv anspielen und anschließend mit den Entwicklern fachsimpeln konnten. Unsere Reisekosten wurden vom Publisher Ubisoft übernommen, genauso wie das leckere vegetarische Mittagessen in der Kantine der riesigen Flugsicherungsbehörde nebenan – bei dem das Fachsimpeln weiterging. Nur mit leerem Mund, natürlich.

fenster, sondern in einer Sequenz mitten in der 3D-Landschaft. Auf solche dynamischen Ereignisse treffen wir bei unserer Probesession immer wieder: Mal lässt sich eine Statue umschubsen und als Flussbrücke missbrauchen, mal müssen wir eine kaputte Brücke reparieren, mal eine reparierte wieder kaputtmachen, um uns einen Feindhelden von der Pelle zu halten. Klar, vieles in unseren beiden Stronghold-Missionen ist geskriptet, vor allem in dieser ersten, aber wir haben nie das Gefühl, in einen Levelschlauch gestopft zu werden oder Quest um Quest stur abzuhaken. Oh, haben wir die Nebenquests erwähnt, mit denen wir uns zum Beispiel Bonustruppen, Erfahrung oder Extra-Ressourcen verdienen können?

We built this City

Dann, die zweite Mission, in der wir gegen Oberboss Jengo antreten: endlich Städte! Klar, die gab's schon immer, auch im Vorgänger Heroes 6, aber da sorgten sie für einen Aufschrei. Denn die einst schicken, detaillierten Stadtbildschirme waren lieblosen Screens mit drögen Renderbildchen gewichen. Ubisoft schob wegen der massiven Proteste zwar einen halbherzigen Pimp-Patch nach, doch da strampelte das Kind schon im Brunnen. Und jetzt? Da gibt's wieder schöne, handgezeichnete Stadtansichten, mit Animationen wie Wolken, Flattertäubchen und Wasserglitzern. Spielerisch ist dieses Stadtporträt zwar unnötig, weil das ebenfalls eingebaute organigramm-

tige Baumenü viel übersichtlicher ist. Aber die klassische Ansicht sorgt eben für einen starken Atmosphäre-Schub – es ist einfach ein gutes Gefühl, aus einem armseligen Dorf Runde um Runde eine dicke Metropole zu erschaffen.

Und sie werden größer als je zuvor, die Metropolen. Denn es gibt mehr Gebäude: Zum Beispiel bekommen mehr Truppentypen ein Bauwerk, das ihre wöchentliche Rekrutierungszahl erhöht – wenn wir es errichten, tauchen zu Wochenbeginn also mehr rekrutierbare Truppen dieses Typs auf. Der Ausbau der Stadtfestung hingegen hat anders als früher keine Auswirkung mehr auf die Truppenmenge, sondern nur auf die Befestigungen und Abwehrtürme auf dem

Endlich wieder da: die Stadtbildschirme. Hier eine ausgebaute Zuflucht-Metropole (mit ausgeblendetem Interface). Auch hier haben wir Ihnen von links nach rechts die Gebäude kartiert – und erklären, was sie genau machen.

Rohstoff-Silo Liefert täglich eine zufällige der seltenen Ressourcen. Allerdings nur eine Einheit davon

Pferdeställe Erhöhen die Bewegungspunkte vorbeischauender Helden um 7, bis Ende der Woche

Justikar-Turm Hier rekrutieren wir Beschützer und Justikare (das Beschützer-Upgrade)

Übungsplatz Zum Rekrutieren von Kavaliern und Kürassieren – Havens Reiterei

Elraths Unendliche Gnade Das Gralsgebäude der Zufluchtstädte bringt mächtige Boni

Schloss Die stärkste der Stadtbefestigungen

Kaserne Stellt Wächter und Legionäre bereit

Schmiede Verkauft Kriegsmaschinen (hier: Ballisten)

Alchemielabor Liefert täglich eine Einheit Sternensilber

Marktplatz Hier kaufen, verkaufen und tauschen wir Rohstoffe (je mehr Märkte wir in unserem Reich haben, desto günstiger die Kurse)

Ruhmeshalle Hier gibt's Landsknechte und Schwertmeister

Magiergilde Lehrt Helden neue Zaubersprüche (je höher die Gildenstufe, desto mächtiger die Zauber)

Halle der Helden Hier schließen sich uns neue Helden an – gegen Gold

Kapitol Die höchste Stufe der »Gold-Gebäude«, lässt sich nur einmal pro Reich bauen

Chor der Gläubigen Eigene Helden im Machtbereich unserer Stadt können höherstufige Lichtzauber wirken

Stadtportal Wenn ein Held den entsprechenden Zauber beherrscht, kann er sich in diese Stadt beamen

Schützenturm Hier lungern Armbrust- und Scharfschützen herum – bis wir sie anheuern

Botschaft Unsere Helden haben eine bessere Chance, dass sich ihnen auf der Abenteuerkarte neutrale KI-Gegner anschließen (oder zumindest billiger anwerben lassen)

Septa des Elysiums Stellt Seraphim und Himmlische bereit – die Engel des Lichts

Wachturm der Champions Stellt mehr Kern- und Elite-truppen zur Verfügung

Schießplatz Verstärkt die Stadtverteidigung mit Schützentürmen

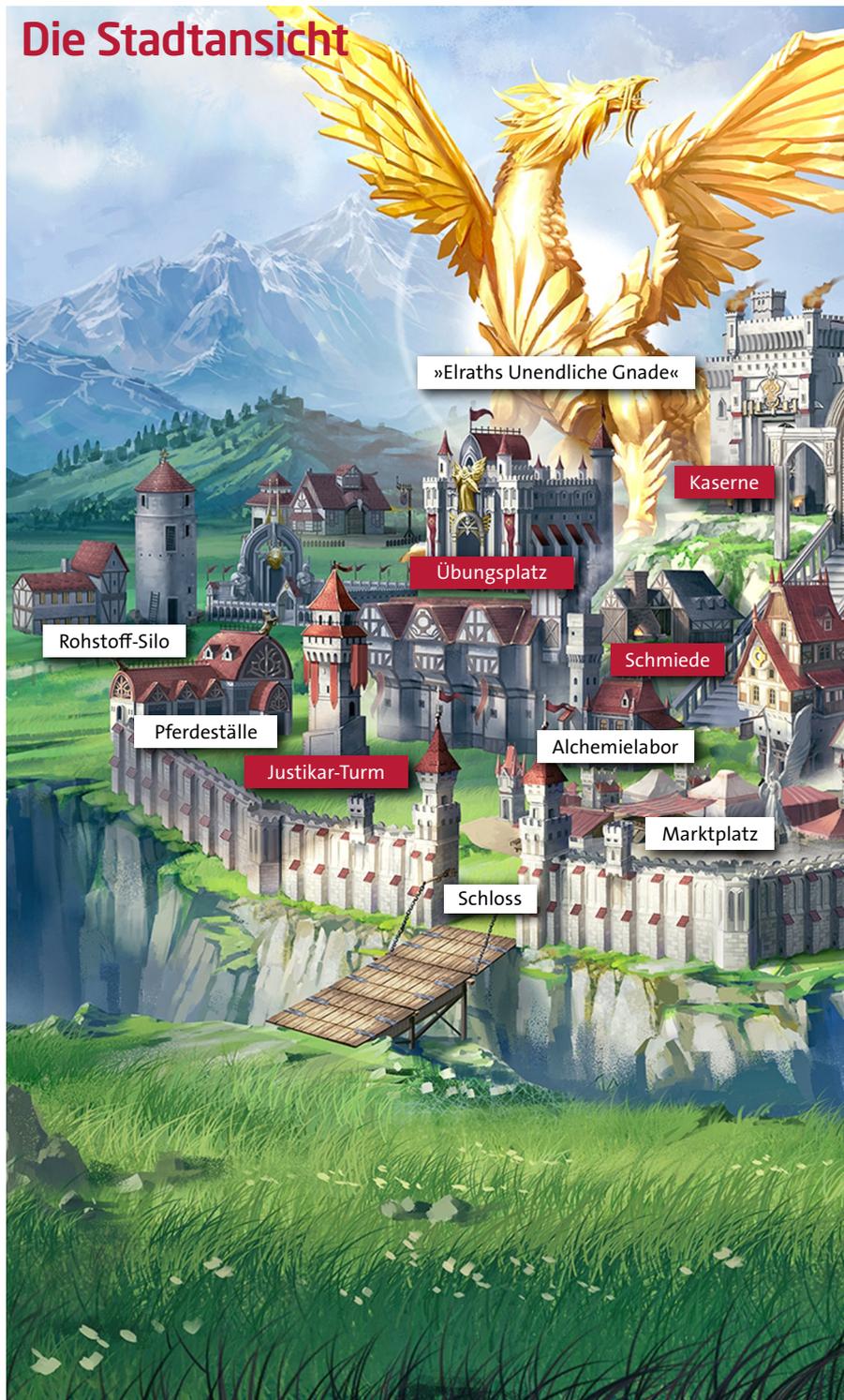
Diebesgilde Liefert Informationen über unsere Gegner

Konvent von Elrath Hier gibt's Schwestern – die blonde Zuflucht-Version des Erste-Hilfe-Zelts

Kathedrale des Lichts Stellt Kapläne und Äbte, die unter anderem magischen Schaden austeilen

Wolfszwinger Hier hausen Schattenwölfe und Silber-rücken – Game of Thrones lässt grüßen

Die Stadtansicht



Schlachtfeld, falls uns jemand angreift. Zweites Beispiel: Wir müssen uns öfter zwischen zwei Gebäuden entscheiden. Das betrifft nicht nur wie gehabt die zwei höchststufigen Truppentypen, die alternative Bauwerke brauchen, die sich gegenseitig ausschließen. Nein, es geht schon früher los: Unsere Stronghold-Stadt etwa muss sich zwischen der bekannten Diebesgilde und dem Gebäude »Smalltalks« entscheiden. Erstere verrät Infos über feindliche Truppenstärken, Ressourcen-Einkommen und so weiter. Letzteres erhöht im Machtbereich unserer Stadt die Chance, dass sich uns KI-Gegner anschließen, um derzeit 20 Prozent. Das in Heroes 6 eingeführte Konvertieren von Städten ist übrigens wieder

abgeschafft, wir können eine Nekromantenstadt also nicht mehr nachträglich in eine Dungeon-Siedlung verwandeln. War ja auch Quatsch, echt jetzt.

Troll dich, Katapult

Während die Stadtbildschirme auf dem ersten Blick zeigen, dass sich hier etwas verändert hat, müssen wir bei den Kämpfen schon zweimal hinschauen. Denn die ähneln optisch und spielerisch (noch) stark Heroes 5 und 6, bis hin zum Interface. Zumindest beim Aufbau der Schlachtfelder soll sich das noch ändern, Limbic will mehr Hindernisse und taktische Elemente einbauen, sodass wir Deckung suchen oder Engpässe geschickt nutzen können, um dickere Einheiten auszu-

manövrieren, die mehrere Felder auf dem Schachbrett-Schlachtfeld belegen. Diese originellere Schlachtfeldgestaltung hat uns im Free2Play-Ableger Heroes Online schon sehr gut gefallen. Da mussten wir uns in Kämpfen auch mal unter Feindfeuer an Hindernissen vorbeiwandern oder taktische Positionen geschickt blockieren – eine willkommene Abwechslung zum klassischen »Links gegen Rechts«. Wenn Limbic das ebenfalls hinbekommt, wird hier alles gut.

Auch die komplette Kriegsmaschinerie aus Heroes 3 kommt zurück: Erste-Hilfe-Zelt, Katapult gegen Stadtmauern, Balliste als mächtige Fernkampfwaffe. Nur die gute, alte Munitionskarre fehlt, dabei war's früher gerade witzig, dem belagernden Gegner seinen Ge-



Ruhmeshalle

Kapitol

Wachturm der Champions

Schießplatz

Konvent von Elrath

Magiergilde Stufe 4

Choral der Gläubigen

Schützerturm

Wolfszwinger

Halle der Helden

Botschaft

Diebesgilde

Kathedrale des Lichts

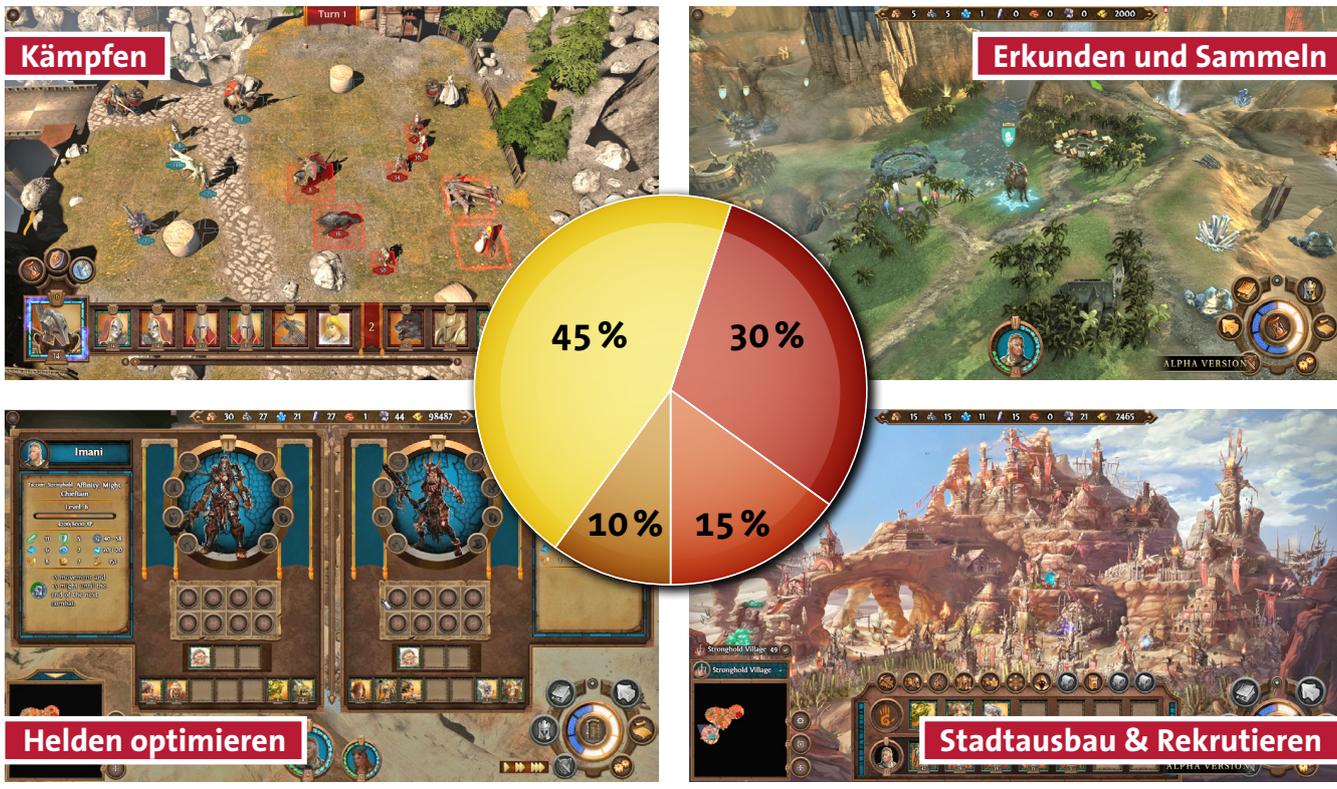
Stadtportal

Septa des Elysiums

PREVIEW

Die vier Zeitdiebe

Heroes 7 kombiniert vier Elemente zu einem großen Ganzen: Wir erkunden die großen Abenteuerkarten, sammeln Rohstoffe, erobern Bergwerke. Die ebenfalls rundenbasierten Kämpfe gegen KI-Helden, KI-Monster oder andere Spieler tragen wir auf einer eigenen Schlachtfeldkarte mit Schachbrettmuster aus. Eroberte Städte können wir jede Runde mit einem weiteren Gebäude(ausbau) erweitern, etwa mit einer Kaserne oder besserer Magiergilde. Rollenspielelemente kommen hinzu, wenn wir unseren Helden zehn von rund 60 Skills verpassen, Artefakte zuteilen und sie bis zu 70 Zaubersprüche lernen lassen.



schossvorrat wegzuballern. Und allzu katastrophisch sehen die Wurfmaschinen in Heroes 7 auch nicht aus, bei unserem Stronghold-Angriff schleudert zum Beispiel ein fetter Troll die Felsbrocken aufs Feindgemäuer. Umso cooler, und das Ergebnis ist sowieso das gleiche: Wenn die Mauer an einer Stelle zusammenbricht, können wir mit Nahkämpfern durch die Bresche schlüpfen, statt nur Fernkämpfer, Flieger oder Teleporter gegen die Verteidiger einzusetzen. Beim Probe-spielen eines Stadtangriffs machte der KI-Verteidiger allerdings wieder einen klassischen Fehler und wurde ausfallend: Statt

sich einzuigeln, schickte er seine Nahkämpfer vors Festungstor. Das war aber auch die einzige Szene, in der die KI patzte, ansonsten machte sie schon einen soliden Eindruck. Für ein finales KI-Urteil ist es, mindestens sechs Monate vor Entwicklungsende, natürlich noch zu früh.

Alt-Eisen, Alt-Gold, Alt-Taste

Nicht zu früh ist es hingegen, die Grafik zu loben. Heroes 7 basiert auf der Unreal-Engine 3. Unsere gespielten Abenteuerkarten mit ihren Hügeln, Serpentina, Schluchten und Brücken nutzen die Vorteile von 3D gut

aus. Etwa dann, wenn wir mehrere Möglichkeiten haben, zu einem bestimmten Punkt der Karte zu kommen: den kurzen über die Brücke, die wir erst flicken müssen, was uns neben Rohstoffen eine kompletten Heldenrunde Bauzeit kostet? Oder den gewundenen Pfad durchs Tal, der länger dauert, aber auch mehr Schatzkisten mit Erfahrungspunkten und Gold birgt?

Apropos Kisten: Damit wir nicht ständig versehentlich an Ressourcen und Artefakten vorbeitreiben, können wir solche interaktiven Elemente per Alt-Taste wie in einem Action-Rollenspiel hervorheben. Allerdings haben wir etwas Eingewöhnungszeit gebraucht, tatsächlich nutzbare Kartenelemente von Schmuckobjekten zu unterscheiden – so dienen zum Beispiel Windmühlen an Haven-Äckern nur als schmuckes Beiwerk, statt tatsächlich Ressourcen zu liefern. Ach ja, die Ressourcen: Die sind, wie erwähnt, wieder auf sieben gestiegen. Zu den Evergreens Gold, Holz, Erz und Kristalle gesellen sich Sternensilber, Drachen- und Schattenstahl. Während wir mit Gold, Holz und Erz die meisten Basisgebäude einer Stadt errichten können, brauchen wir für hochstufige Bauten und Truppentypen die vier wertvolleren, selteneren Rohstoffe.

Ich ... muss ... aufhören ...

Und schon schlägt es zu, dieses »Nur noch eine Runde«-Spielgefühl, das so typisch ist für ein gutes Rundenstrategiespiel, das aber eben nicht jedes hinbekommt. Heroes 7



Untergrundkämpfer: Viele Karten führen uns auch wieder unter Tage.



Ein Trupp Schwertmeister ist an einem »Stapel« Kolosse gescheitert, hier schwenkt die Kamera in die Nahansicht.



Brücken sind taktisch wichtig: Die vordere ist unzerstörbar, die im Hintergrund müssen wir erst reparieren – sie lässt sich aber auch wieder demolieren.

dürfte es schaffen, wenn der Rest des Spiels so rund funktioniert wie unsere zwei Probeszenarios. Die machen, grob gerechnet, ein Viertel der Kampagnen aus: Sieben Feldzüge soll es im fertigen Spiel geben, jeder mit drei bis fünf langen Missionen. So gibt's eine Kampagne für jede der sechs spielbaren Fraktionen: Neben unseren Stronghold-Recken treffen wir dann auf weitere bekannte Parteien, nämlich Haven (Zuflucht), Akademie, Nekropolis, Dungeon und die Sylvaner-Elfen. Die siebte Kampagne vereint diese Völker im Kampf gegen ... okay, der Feind ist noch streng geheim. Wir rechnen aber nicht mit einer siebten Fraktion, sondern eher mit einem Superhelden plus Best-of der Championstruppen.

Jede Fraktion hat ihre Eigenheiten. Die Stronghold-Helden treten, wie der Name schon verrät, mit kampfstarken Truppen an, setzen also auf Might, sind bei der Magic aber eher schwachbrüstig. Genau umgekehrt ist's bei den Akademie-Recken. Und weil jede Fraktion eigene Truppentypen hat, die sich zudem einmal upgraden lassen, plus alternative High-End-Einheiten, wird das Basteln und Optimieren der idealen Helden-Armee-Kombo wieder eine mo-

tuierende Wissenschaft für sich. Also genau das, was sich Rundenstrategen wünschen. Sollen sich die hektischen Echtzeit-Typen doch woanders austoben!

Vote for Dwarves!

Vier der sechs Fraktionen hat Limbic bereits in einem frühen Entwicklungsstadium festgelegt, über zwei konnten die Fans abstimmen: Sylvaner-Elfen oder Fortress-Zwerge? Dungeon oder Inferno? Was wie ein netter Marketing-Gag klingt, bei dem der Sieger sowieso schon feststeht, entwickelte sich zum spannenden Duell. Denn bis zum Stichtag konnte man noch seine Stimme ändern, sodass ein richtiggehender Wahlkampf ausbrach: Fans der vier Fraktionen drehten witzig-obskure Youtube-Werbevideos, um für »ihre Partei« Stimmung zu machen und Unentschlossene auf ihre Seite zu ziehen.

Das Ergebnis: Dungeon schlug Inferno knapp mit 56 zu 44 Prozent, die Zwerge unterlagen deutlich mit 34 Prozent gegen die elfigen Sylvaner – was aber abzusehen war, denn die pummeligen Winzlinge sind halt weniger sexy als die eleganten Elfen. Doch das Abstimmen ging noch weiter, nämlich bei der Wahl des Line-Ups der Truppentypen.

Jede Fraktion hat acht verschiedene, drei davon sind Kerneinheiten, gefolgt von drei Champions und schließlich den beiden alternativen Elitetruppen; alle acht lassen sich zudem wie gehabt einmal upgraden. Unsere Stronghold-Jungs machten bereits einen ausgewogenen Eindruck; allein schon die Kerneinheiten Harpyie (kann weit fliegen, zuschlagen und zurückkehren) sowie Zentaur (schleudert einen Speer und kann sich dann noch bewegen) erlauben schnelle »Hit and Run«-Attacken, während der dicke Ur-Behemoth per »Mighty Pounce« über das halbe Schlachtfeld springt und dem Gegner beidhändig auf den Kopf hämmert – alles schick animiert, mit auseinanderklappernden Skelettkriegern und getroffenen Magiern, die in ihren fliegenden Teppichen versinken. Kein Wunder, dass man da schon mal die Uhrzeit vergisst. Martin Deppe

Wer ist Limbic Entertainment?

2002 gründeten drei ehemalige Sunflowers-Mitarbeiter die Limbic Entertainment GmbH in Langen bei Frankfurt am Main. Nach kunterbunt gemischten Spielen wie Das große RTL-Quiz, Crazy School und Gefeuert!, diversen Pferdehof-Titeln, dem Angler-Browserspiel Uferhelden (für das übrigens alle Mitarbeiter den Angelschein machen mussten) und dem Tower-Defense-Hit Tower Madness für iOS und Android verdiente sich Limbic schließlich einen guten Namen im Universum von Might & Magic: Nach zwei DLCs für Heroes 6 lieferten sie letztes Jahr mit Might & Magic X: Legacy (Bild) ein solides Retrospiel ab. Wir gaben dem »Oldschool-Fest für alte Säcke« gute 79 Wertungspunkte. Rund 65 Leute arbeiten derzeit an Heroes 7, vor allem Programmierer, Game- und Map-Designer. Der Löwenanteil der Grafik und Animationen wird extern produziert. Gleiches gilt für das Gros der QA-Aufgaben.





Runde Runden

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was für ein Unterschied! Ende 2005 konnte ich in Moskau bei Nival das erste Mal Heroes 5 ausprobieren – und das spielte sich mal so richtig krass anders als die Vorgänger: 3D statt 2D, viel detailliertere Animationen, mehr Story, eingebundene Zugreihenfolge bei den Schlachten, Simultanzüge im Multiplayer. Fast zehn Jahre später spiele ich jetzt Heroes 7, und fühle mich gleich wohligh zu Hause. Denn Limbic kombiniert das Beste der bisherigen Heroes-Welten: schön volle Abenteuerkarten, stimmungsvolle Stadtbildschirme, endlich wieder mehr Rohstoffe, die alten Kriegsmaschinen, null Leerlauf. Klar, auf den ersten Blick sieht das alles nicht neu aus, doch es ist wie beim alljährlichen FIFA-Release: Die Grundmechanik ist zwar immer dieselbe (22 Mann streiten sich um einen Ball), aber es sind immer wieder mal andere Männer, andere Details, andere Schwerpunkte. Genau wie bei Heroes (sechs Fraktionen streiten sich um ein Reich), dessen Konzept so unverwundlich ist wie Fußball.