

## Might & Magic: Heroes 7

# IM SIEBTEN HIMMEL



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **29.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **80+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

**Das kommt davon, wenn Fans auf Fans hören: Heroes 7 kombiniert die beiden besten Serienteile mit durchdesignten Herzinfarktmissionen und modernem Retro-Look. Herausgekommen ist rundum runde Rundenstrategie mit klassischer Suchtgefahr!** Von Martin Deppe

Treffen sich sechs Helden in der Taverne, am Might&Magic-Stammtisch. Sagt der erste: »Ha, mit mir hat vor 20 Jahren alles angefangen! Ich bin der größte Held!« »Papperlapapp«, meint der zweite Recke, »du mit deinen winzigen Karten und Schlachtfeldern! Bei mir wurden die erst richtig groß!« »Klappe halten!«, ruft Held Nummer drei, »dafür bin ich der beliebteste!« Andere Tavernengäste murmeln zustimmend, ein paar junge Damen schmachten ihn innig an. Heroe vier ignoriert die Schwärmerei: »Ihr Luschen! Ich habe wenigstens auf dem Schlachtfeld mitgekämpft, während ihr euch dahinter fein rausgehalten habt!« »Pah! ICH war der erste Held in 3D!«, setzt Nummer fünf entgegen. »Auch er wird von den übrigen Gästen bewundernd gemustert, das hübsche Schankmädchen streift wie zu-

fällig seine breiten Schultern. Held Nummer sechs im Bunde, der jüngste in der Runde, plustert sich auf: »Dafür gab's bei mir die ersten Stadtsektoren! Okay, dafür sahen die Städte irgendwie scheiße aus. Aber die Sektoren waren toll!«

Da fliegt die Tür auf. Stille. Ein neuer Held stapft polternd herein, die gesamte Taverne beobachtet jeden Schritt. »Ich bin der Neue. Might & Magic: Heroes 7! Und ich mach euch alle platt!« Selbstbewusst ist er ja, dieser Neuling. Aber schafft er es wirklich, die anderen auszustechen?

### Von Fans für Fans

Wenn wir für den PR-Spruch »Wir haben bei unserem neuen Spiel natürlich die Wünsche der Community berücksichtigt!« jedes Mal 100 Euro bekommen hätten, würde uns mittlerweile die halbe Karibik gehören. Doch beim Rundenstrategiespiel Might & Magic: Heroes 7 trifft er tatsächlich zu, er orientiert sich an den beiden beliebtesten Serienteilen 3 und 5, und das merkt man dem Epos gleich an. Die ersten Schritte sind wie Nach-Hause-kommen. In eine Fantasywelt, in der seit 20 Jahren Monster und Feindhelden lauern, in der wir Runde um Runde durch die Welt ziehen, Schlachten schlagen,

Städte erobern, ausbauen und verteidigen, Truppen rekrutieren, Zauber wirken, Ressourcen horten, Artefakte aufklauben, unsere Helden immer weiter verbessern. Es ist eine Welt, die süchtig macht – wenn wir für jeden guten Vorsatz »nur noch diese Runde, dann gehe ich schlafen« ebenfalls 100 Euro bekommen würden, hätten wir die zweite Karibikhälfte auch bald gekauft.

Der deutsche Entwickler Limbic Entertainment war so klug, dieses Zusammenspiel der verschiedenen Spielelemente nicht zu verschlimmbessern, sondern insgesamt



## Online-Aktivierung

Might & Magic: Heroes 7 muss mit einem Uplay-Account verknüpft und einmalig aktiviert werden. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Im Offlinemodus sind alle Spielfunktionen verfügbar, außer natürlich der Online-Multiplayermodus (LAN und Hotseat gehen aber).

runder zu machen. Die Liste der großen Änderungen ist daher gar nicht so lang. Böse Zungen könnten Heroes 7 durchaus vorwerfen, eigentlich nur ein Heroes 6,5 zu sein. Doch sie könnten falscher nicht liegen. Denn das Team hat sich ganz genau angeschaut, was die Vorgänger so angestellt haben. Und warum vor allem Heroes 3 (1999), aber auch Heroes 5 (2006) als die besten Serienteile gelten – wobei allerdings alle sechs auf sehr hohem Niveau lagen. Aber auch die Community durfte ihren Lieblingssenf dazu geben, und zwar nicht nur auf dem Papier, sondern durch Abstimmungen. Zum Beispiel bei zwei der sechs Fraktionen in Might & Magic: Heroes 7 – gewonnen haben Dungeon und die Sylvaner-Naturburschen. Die übrigen vier standen vorher fest, und sie sind ebenfalls keine Unbekannten, sondern



Endlich wieder Stadtbildschirme! Diese Zufluchtstadt ist fast komplett, dank des Artefakts Ashras Träne sogar mit »Gral« (der goldene Drache links oben).

schon lange in der traditionsreichen Serie dabei: Zuflucht, Akademie, Bastion (Stronghold) und Nekropolis.

### We built this City!

Ganz oben auf der Fan-Wunschliste standen die Stadtbildschirme. Wir erinnern uns: Die waren beim Release von Teil 6 verschwunden und durch zweckmäßige, aber optisch

deprimierende Organigramme ersetzt worden. Ein Patch reichte die Stadtansichten zwar später verschämt nach, doch so richtig tolle waren auch die nicht. In Heroes 7 gibt es jetzt beides: wunderschöne, handgemalte Stadtbildschirme und per Mausclick das übersichtlichere Baumenü.

Was auch dringend nötig ist: Heroes 7 stellt uns beim Bauen öfter vor wichtige Ent-



Blaue Stunde: In dieser Akademie-Nachtmision sollen wir aufständische Ork-Truppen niederschlagen. Jede der sechs Fraktionen hat eine Kampagne, dazu kommt eine siebte, die wir erst freischalten müssen.



Die Schlachtfelder sind seit Heroes 5 der besseren Übersicht wegen arg abwechslungsarm, die toll animierten Truppen und Zauber hingegen echte Hingucker.

scheidungen, denn manche Bauwerke schließen sich gegenseitig aus. In der Zuflucht-Fraktion (Englisch »Haven«, das sind die menschenähnlichsten Kämpfer, mit Rittern, Armbrustschützen und so weiter) gibt es etwa gleich eine Handvoll alternierender Bauwerke, zum Beispiel Rohstoffsilos oder Burggraben und Offiziersunterkünfte oder Kloster. Diese Entscheidungen sind nicht nur einfach ein Klick, sondern wollen wohlüberlegt sein: Will ich täglich einen Extra-Rohstoff bekommen, mehr Sicherheit durch einen Burggraben, mehr Beschützer und Justikare als Nahkämpfer oder fernkampfstarke Kaplane und Äbte?

#### Helden im Hintergrund

Für jede Stadt dürfen wir zudem einen Statthalter-Helden bestimmen. Der bringt der

Stadt und ihrem Sektor handfeste Vorteile – je nachdem, wie wir ihn skillen. Viele der über 120 Skills sind jetzt nämlich speziell auf diese Statthalter zugeschnitten. So erhöhen wir etwa den Goldertrag, senken Baukosten oder steigern die Wahrscheinlichkeit, dass neutrale Truppen im Sektor gegen eine Gage zu uns überlaufen. Dadurch ist es jetzt sinnvoll, nicht nur Frontschwein-Helden hochzulevlen, sondern auch Aushilfsrecken, die wir früher höchstens zum Truppenverschieben oder Einsacken herrenloser Ressourcenhäufchen eingesetzt haben. Apropos Truppenverschieben: Das geht jetzt ganz fluffig über Karawanen (genau wie in Heroes 4), die wir zwischen unseren Städten und eroberten Festungsgebäuden verschicken können. Die Verstärkungen galoppieren dann heldenlos und automatisch über die Landkarte. Sie sind



Zum Vergleich: So sahen Belagerungen im allerersten Heroes aus!

zwar schneller als reguläre Armeen, brauchen bei einer mittleren Karte aber trotzdem bis zu drei, vier Runden, je nach Entfernung. Deswegen ist etwas Vorausplanung nötig!

Was Might & Magic: Heroes 7 richtig, richtig gut hinbekommen hat, ist die Mischung aus skriptbasierten Ereignissen und spielerischer Freiheit, eingepackt in sauspennende Missionen. Das können wir gar nicht oft genug betonen, denn diese Gratwanderung zu schaffen, ist schon hohe Leveldesign-Kunst: Ist der rote Faden zu dick, würde sich Heroes 7 wie auf Schienen spielen. Ist er zu dünn oder gar nicht vorhanden, würden wir stumpf die Landkarten abgrasen. Stattdessen ist er goldrichtig, wir erleben überraschende Storywendungen, schalten bisher verborgene Kartenbereiche frei, sind endlich stark genug, um ein Fort zu durchbrechen, sodass neue Feindstädte angreifbar werden. Dazu kommen Nebenmissionen, die wir natürlich alle mitnehmen wollen – schließlich sind wir Helden, keine Drückeberger!

#### Die besten Missionen der Seriengeschichte

Allein schon die dritte Mission der Zuflucht-Kampagne ist ein Husarenstück an Missionsdesign. Achtung: Wir verraten jetzt einiges aus diesem tollen Einsatz – falls Sie darü-



Immer wieder gibt es überraschende Wendungen oder neue Gebiete zu erkunden. Solche Ereignisse werden immer direkt auf der Karte inszeniert. Toll!

## Dickes Paket

Might & Magic: Heroes 7 hat nicht nur sieben Kampagnen mit zusammen 27 Missionen, sondern auch 13 Einzelmisionen sowie einen Duellmodus, in dem Sie sich direkt in Schlachten werfen: Fraktion und Held aussuchen, Skills und Truppen festlegen, los geht's gegen KI oder Kumpel.

Vorbildlich ist der Multiplayermodus, den Sie über den internen Onlineserver spielen, über LAN oder, ganz Oldschool, abwechselnd am selben PC. In allen Modi können zwei bis acht Spieler teilnehmen; fehlende Mitspieler lassen sich durch KI-Strategen ersetzen.

ber lieber nichts wissen wollen, lesen Sie bitte einfach ab der übernächsten Zwischenüberschrift weiter, denn wir können Sie anschließend leider nicht blitzdingen und alle Spoiler vergessen lassen! Sie sind noch da? Sicher? Okay: In dieser Mission müssen wir uns gegen eine absolute Übermacht verteidigen, mit drei Helden und drei Städten. Letztere sind in eine wilde Berglandschaft gebaut, ein Labyrinth aus Straßen und Brücken überspannt Schluchten, es regnet in Strömen, alles ist duster. Um den Feind aufzuhalten, müssen wir a) mit einem Helden eine Brücke gegen immer stärkere Gegnerwellen halten, und b) möglichst viele Brücken zerstören, um den anrückenden Feind zu verlangsamen.

Doch das ist nur die Ausgangslage, denn im Missionsverlauf kommen neue Situationen dazu. Runde um Runde ziehen wir uns zurück, bauen die Städte aus, reißen Brücken ab, die der Feind aber wieder hochzieht. Genial: Mit fest stationierten Katapulten auf der Abenteuerkarte können wir Lawinen auslösen, um Wege kurzzeitig zu blockieren – der Feind kann das aber auch! Noch genialer: Das passiert nicht einfach per Textfenster, nein, die Geschosse sausen wirklich über die Abenteuerkarte. Am genialsten: Als wir eine unserer Städte gerade ausbauen, wackelt immer ganz kurz der Bildschirm. Wir schauen nochmal hin – und tatsächlich, im Rhythmus der



Glückstreffer werden mit dynamischen Kamerafahrten dargestellt, deren Häufigkeit wir aber dankenswerterweise im Optionsmenü einstellen können.

Katapultbrockeneinschläge zittert auch die Stadtansicht mit. Was für ein schönes Detail!

### Vom Gejagten zum Jäger

Das Fiese an dieser Mission: Wir haben wirklich das Gefühl, auf der Flucht und den Angreifern rettungslos unterlegen zu sein. Immer weiter rücken sie uns auf die Pelle, ständig schieben wir Panik, die falsche Brücke abzureißen und uns selber den Fluchtweg abzuschneiden – und wir dürfen doch unsere beiden Haupthelden nicht verlieren! Dabei sind uns die Angreifer »tödlich« überlegen, wie uns ein Mouse-Over verrät. Irgendwann, die erste Stadt ist schon verloren, erfahren wir von »Ashas Träne« – ein Artefakt, das wir schon seit Heroes 5 kennen. Blöderweise ist es verbuddelt, und nur wenn wir drei Obelisken finden, wird eine Schatzkarte komplett aufgedeckt. Also müssen wir die drei Dinger suchen, mit Feindarmeen im Nacken, das Artefakt bergen und zu einer Blutschmiede bringen. Und endlich, endlich wendet sich das Blatt: Unsere Hauptstadt bekommt einen schicken Schutzschirm, wir platzieren Ashas Träne und bekommen dicke Boni – mehr Gold pro Tag, mehr Truppennachschub, also wie beim Gral in Heroes 3 und Heroes 4.

Und wir bekommen noch etwas: 500 Shantiri-Titanen schließen sich uns gratis an. Wir schieben die Maus leicht zitternd über die Feindarmee – und die ist nicht mehr »tödlich«, sondern »trivial«. Hasta la vista, Baby! Wir werden vom Gejagten zum Jäger, stellen zwei Runden später den Helden, greifen an und – kriegen tierisch auf die Nase. Warum? Weil wir vor Aufregung übersehen haben, dass die Titanen auch schießen können, und zwar mit grünen Strahlen, die jeden Feindtrupp vaporisieren. Beim zweiten Versuch zerlegen wir den Feind, dass es eine Art ist! Mission gewonnen, Nerven blank. Aber verdammte Axt, was für ein Abenteuer! Und das in einem Rundenstrategiespiel.



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ich habe seit Teil 3 jedes Heroes gespielt, aber zu meiner eigenen Schande noch nie bis zur Endsequenz durchgehalten. Denn so sehr mich das unverwüstliche Spielprinzip auch fasziniert, irgendwann ging bei mir immer die Motivation flöten. Als jemand, der auch von einem Strategiespiel eine gute Geschichte erwartet, fehlte mir in den Kampagnenmissionen bislang immer eine erzählerische Struktur. Letzten Endes lief's halt immer darauf hinaus, mit meinem Haupthelden alle Feinde zu plätten.

Und genau deshalb ist das fantastische Missionsdesign für mich die eigentliche Leistung von Heroes 7! Abwechslungsreiche Ziele, Zwischensequenzen, überraschende Wendungen und ideenreiche Nebenquests liefern mir genau den roten Faden, den ich in den Vorgängern immer vermisst hatte. Wohlgekommen ohne dass dies auf Kosten der spielerischen Freiheit geht. Und deshalb stört es mich auch nicht die Bohne, dass Heroes 7 mehr Best-of als Neubeginn ist. Endsequenz, ich komme!



Helden können bis Level 30 aufsteigen. Je nach Klasse gibt es zehn verschiedene Skillbäume, nur in einem Teil bringen wir es bis zum Meister. Das Helden-Basteln ist eine Wissenschaft für sich!



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de



Wenn ich die Zeit, die ich mit der Heroes-Serie verbracht habe, stattdessen ins Bäumepflanzen, Häuserbauen und Kinderzeugen gesteckt hätte, würde ich heute mit meinem Familienclan in einer Urwaldstadt leben. Mit Heroes 7 dürften noch locker 100 Stunden dazukommen: Denn das unkaputtbare Spielprinzip ist hier nahezu perfektioniert, die tollen Kampagnenmissionen geben mir genau die richtige Mischung aus roter Faden und Entscheidungsfreiheit.

Ich mag den Grafikstil der 3D-Landschaften und der endlich zurückgekommenen, gemalten 2D-Stadtbildschirme – die bei einer Belagerungsmission sogar leicht wackeln, wie cool ist das denn bitte? Dazu kommen Einzelszenarios, Multiplayer (mit Hotseat!) und ein Editor, der bestimmt für tonnenweise Kartennachschub aus der Community sorgt. Genau so muss ein runderneuerter Klassiker aussehen: behutsam anpassen, Bewährtes behalten, auf die Fans hören!

**Schlachten mit Unreal-Power**

Bei den toll animierten Kämpfen selbst hat sich hingegen am wenigsten getan. Von der moderneren Optik der Unreal Engine 3 mal abgesehen, spielen die sich nahezu wie im Vorgänger. Was aber mehr als okay ist, denn wegen der 114 verschiedenen Truppentypen, zum Teil mit Spezialfähigkeiten, dazu rund 100 Zauber plus über 120 Heldenkillingen, gibt es eine gefühlte Fantastilliarde Kombinationen, sodass wir genug Abwechslung kriegen. Schade: Die Schlachtfelder selbst werden oft recycelt, standardmäßig bestehen sie aus x mal zehn Quadraten. Nur gelegentlich ist mal ein Hindernis oder eine Engstelle drin, bei einer Belagerung halt Mauer plus Türme, wie seit dem allersten Heroes of Might and Magic. Das kriegt sogar der Free2-



Mitten auf der Abenteuerkarte, in einer verregneten, düsteren Mission, spannt sich plötzlich ein wabernder Schutzschild über unserer Hauptstadt.

Play-Ableger Heroes Online besser hin oder die Verwandten im Geiste King's Bounty und Disciples, denn die haben Fallen, Geschütze und andere taktische Elemente auf ihren Rundenschlachtfeldern.

Auch die Kampfgeräusche könnten in Might & Magic: Heroes 7 abwechslungsreicher sein, vor allem wenn mehrere Stapel des gleichen Truppentyps ächzen und brüllen, wird's akustisch zu schnell eintopfig. Was man vom tollen Soundtrack hingegen nicht behaupten kann: Der punktet ganz Heroes-mäßig mit stimmungsvoll-flauschigen Klangteppichen, mit Chören und getragenen Abschnitten, die prima zu den Fraktionen passen. Kann man auch ohne zu spielen einfach mal laufen lassen.

**Veteranen bevorzugt**

Falls Sie noch kein Heroes gespielt haben, sollten Sie sich nicht nur ein bisschen schämen, sondern auch viel Einarbeitungszeit mitbringen. Es gibt nämlich kein Tutorial, Heroes 7 schmeißt Sie einfach ins kalte Wasser. Fangen Sie deshalb am besten mit der Zuflucht-Kampagne an (das ist im »Kriegsrat-Menü« die Engelsdame ganz rechts). Fünf der anderen sechs Feldzüge sind zwar auch

direkt spielbar, setzen aber mehr Vorwissen voraus. Vor allem bei den über 120 Heldenkills baut man sich schnell mal einen suboptimalen Recken zusammen. Aber dafür gibt's ja die vier Schwierigkeitsstufen, die Sie zu Beginn jeder Mission ändern und feintunen können, um sich zum Beispiel mehr Ressourcen zu gönnen. Und: Reinknien lohnt sich wirklich – versprochen!

Das sehen unsere sechs Helden in der Tavernen übrigens genauso: »Nummer sieben – du bist einfach der Beste von uns. Prost!« ★

**MIGHT & MAGIC HEROES 7**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 660 / Phenom II X4 955	Core i5 2400 / AMD FX-6100
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850	Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 14 GB Festplatte	6 GB RAM, 14 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**



- sehr schöne Abenteuerkarten
- enorm vielfältige Animationen
- toller, atmosphärischer Soundtrack
- handgemalte 2D-Städte
- schwache Kampfounds

**SPIELDESIGN**



- bestens verzahnte Spielelemente
- sehr guter Mix aus Freiheit und rotem Faden
- kombiniert Rollenspiel, Strategie und Taktik
- nur noch eine Rundel!

**BALANCE**



- vier Schwierigkeitsgrade
- fast überall Tooltips
- ausgewogene Fraktionen
- einstellbare Startvoraussetzungen
- kein richtiges Tutorial

**ATMOSPHÄRE / STORY**



- echtes Heroes-Feeling
- packende Missionen
- überraschende Wendungen
- gesprochene Dialoge
- optisch und akustisch wie aus einem Guss

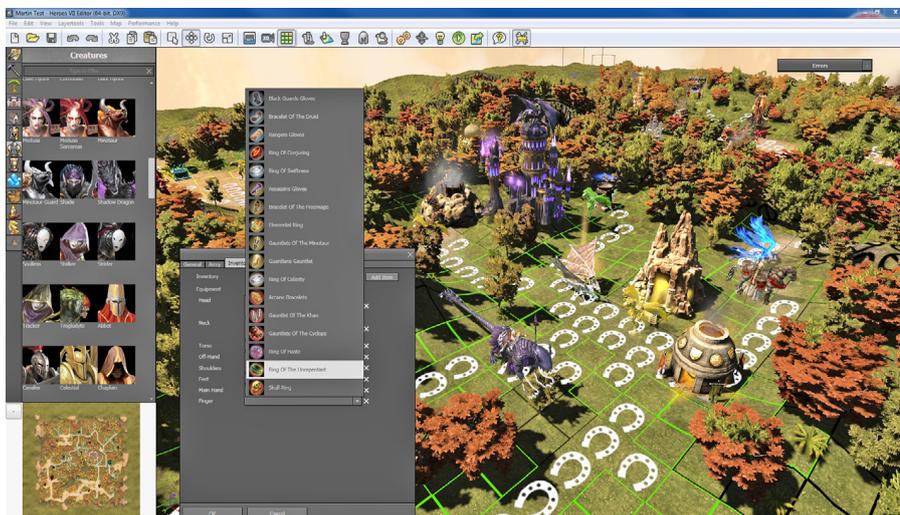
**UMFANG**



- 27 lange Kampagnenmissionen
- 13 Einzelszenarios
- Multiplayer (inklusive Hotseat!)
- 114 Truppentypen
- endlich wieder sieben Rohstoffe

**FAZIT**

Kämpfen, leveln, erkunden, erobern, ausbauen: Das unkaputtbare Heroes-Spielprinzip fesselt auch nach 20 Jahren noch unglaublich.



Mächtiger Editor: Selbstgebaute Karten dürften den ohnehin dicken Umfang noch einmal erhöhen – siehe Heroes 3, das heute noch von Fan-Nachschub profitiert.