

Hearthstone

DIE PERFEKTION DER ROUTINE

Genre: **Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **22.1.2014** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Battle.net)**

Blizzards Dauerkartenbrenner hat über vier Jahre, Hunderte neue Karten und unzählige Änderungen auf dem Buckel. Zeit für eine neue Wertung. Von Heiko Klinge

Über 70 Millionen, was für eine Zahl! So viele Menschen haben inzwischen Hearthstone gespielt. Blizzards kurzweilige Kartenkloperei ist ein Massenphänomen geworden. Und wie bei jedem Massenphänomen scheiden sich auch an Hearthstone die Geister. Zu casual, zu bunt, zu mainstream, zu unbalanciert, zu langweilig, zu wasauchimmer. Fakt bleibt: Blizzard ist es trotz aller Unkenrufe gelungen, einen echten Dauerbrenner

zu kreieren, der verlässlich jeden Monat Millionen von Dollar einspielt. Mittlerweile erscheinen jedes Jahr gleich drei vollwertige Addons – eine Produktpflege, von der Starcraft- und Diablo-Fans nur träumen können. Hearthstone fair und angemessen zu testen, ist deshalb ein echter Drahtseilakt. Zum einen, weil wertende Aussagen von heute mit dem nächsten Update schon wieder passé sein können. Zum anderen, weil der Spaß mit Hearthstone entscheidend davon abhängt, wie und warum man es spielt.

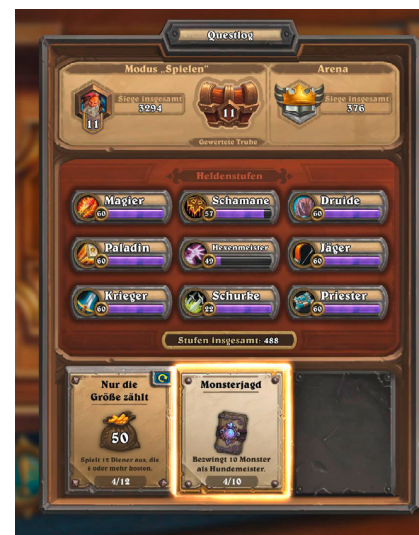
Kostenloser Solo-Zeitvertreib

Wie jeder Free2Play-Titel ködert Hearthstone seine Spieler mit kostenlosen Inhalten, um sie irgendwann an die Bezahlangel zu bekommen. Aber nur wenige Titel haben derart

viele und qualitativ hochwertige Köder. Wer vor vier Jahren unbedarft und ohne Ausgaben mit Hearthstone begann, konnte lediglich im Tutorial die simplen Regeln lernen und eine Reihe von KI-Matches bestreiten, um sich so erstes Kartenmaterial zu erspielen, mit dem man aber im Multiplayer-Modus schnell an seine Grenzen stieß. Dann hieß es entweder zusätzliche Kartenpakete für Echtgeld kaufen oder Ingame-Währung über tägliche Quests ergründen, um die virtuelle Kohle in Karten anzulegen. Auch die Arena, in der man sich aus Zufallskarten sein Deck zusammenbaut, erforderte damals wie heute ein signifikantes Startgeld. Im Lauf der vergangenen Jahre hat Blizzard allerdings immer wieder Spielmodi ergänzt, die keinerlei Echtgeld- oder Ingame-Währung-



Routine im Ranked Match: Wir spielen einen Dragon Priest, unser Gegner einen Aggro Mage. Und jeder weiß ziemlich genau, was der andere grundsätzlich plant.



Jeden Tag bekommen wir eine neue Quest, die sich seit dem letzten Regel-Update schneller erfüllen lässt.



Ebenso spaßig wie kostenlos: Im Monsterjagdabenteuer treten wir mit vorgefertigten Helden-decks gegen klasse inszenierte Bossmonster an.

Einsatz erfordern. Wer deshalb heute mit Hearthstone anfängt, kann problemlos Dutzende unterhaltsame Stunden damit verbringen, ohne auch nur einen Cent auszugeben. Exemplarisch hierfür steht die aktuellste Erweiterung Hexenwald, die neben 135 neuen Karten mit der Monsterjagd auch eine komplett kostenlos spielbare Rogue-like-Solokampagne liefert, in der ihr mit vier unterschiedlichen Helden samt vorgefertigten Decks gegen cool inszenierte Bosse antretet. Auch die beiden gelungenen Addons Koblode & Katakomben sowie Ritter des Frostthrons ergänzten Hearthstone um hochklassige Gratis-Abenteuer.

Hinzu kommen die wöchentlich wechselnden Kartenchaos-Turniere, die ebenfalls kostenlos sind, häufig keinerlei eigene Karten erfordern und immer wieder mit kreativen Regelvarianten und Aufgaben überraschen. Egal wie man also zu Blizzards Free2Play-System steht: Kein anderes Sammelkartenspiel bietet derart vielfältige und hochwertige Inhalte für Kostenlos-Spieler.

Kurzweiliges Multiplayer-Spiel

Trotz mittlerweile über 1.500 Karten mit Dutzenden Spezialfähigkeiten: Hearthstone ist nach wie vor binnen Minuten kapiert, wie was wann wo funktioniert meist selbsterklärend. Einfach das automatisch steigende Mana clever einsetzen, um Kreaturen und Zaubersprüche zu beschwören, die aus den 30 Lebenspunkten des Gegners möglichst schnell null machen. Jedes Deck besteht aus genau 30 Karten; gewöhnliche, seltene und epische Karten dürfen wir bis zu zweimal einbauen, legendäre nur einmal. Im Ergebnis heißt das: Hearthstone-Partien dauern selten länger als zehn Minuten, spielen sich enorm flüssig, und in nahezu jedem Match passiert irgendwas Cooles – egal ob man nun verliert oder gewinnt. Letzteres liegt allerdings auch daran, dass Hearthstone ganz bewusst stärker auf Glücks- und Zufallselemente setzt als die Konkurrenz von Magic, Elder Scrolls Legends oder Gwent, bei denen sich Deck-Strategien im Schnitt deutlich präziser und verlässli-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Seit nunmehr vier Jahren logge ich mich nahezu täglich in Hearthstone ein, das hat bei mir noch kein Spiel geschafft. Warum? Weil sich Blizzards unkomplizierte Sammelkarten-Klopperei perfekt für den kurzen Multiplayer-Spaß zwischendurch eignet. Egal ob in der U-Bahn auf dem Weg zur Arbeit, nach Feierabend, wenn die Pizza im Ofen hochbäckt, oder ... nunja ... in der Einsamkeit der Keramikabteilung.

Ich muss mich kaum konzentrieren, erlebe in nahezu jeder Partie unabhängig vom Ausgang eine andere kleine Geschichte und genieße die unzähligen kleinen liebevollen Details, die eben nur wenige Entwickler so hinbekommen wie Blizzard. Alles fühlt sich irgendwie richtig und gut an, egal ob ich nun ein Kartenpaket öffne, im aufwändig inszenierten Soloabenteuer gegen den Lichkönig Arthas persönlich antrete oder meinem Multiplayer-Gegner mit Leeroy Jenkins den Rest gebe.

Als Zwischendurch-Snack ist das großartig, aber länger als 30 Minuten bleibe ich nur äußerst selten am Ball. Denn dafür fehlt es eben doch an taktischer Tiefe und insbesondere in Ranked Matches an Abwechslung, weil ich nach jedem Addon gefühlt gegen gerade mal zehn Deckvarianten spiele, was zu schnell zur Routine wird. Zwar perfektionierte Routine, aber auch Perfektion wird irgendwann mal langweilig. Bis zum nächsten kurzen Hearthstone-Snack.

cher durchziehen lassen. Deshalb hat derjenige am meisten Spaß mit Hearthstone, der es eher als kurzweiligen Zeitvertreib für zwischendurch denn als kompetitive Herausforderung begreift. Das weiß natürlich auch Blizzard und hat mit dem letzten großen Regel-Update sein Questsystem entsprechend angepasst. Musste man früher fünf Partien mit einer von zwei vorgegebenen Klassen gewinnen, um 50 Ingame-Gold zu kassieren, reicht heute für die gleiche Belohnung bereits ein Sieg mit der gewünschten Klasse. Da es allerdings nur eine neue Mission pro Tag gibt und man außerhalb von Quests nach wie vor lediglich 10 Gold für drei Multiplayer-Siege bekommt, fällt Quest-Grinden flach, was Vielspieler an der kurzen Belohnungsleine hält. Aus Entwicklersicht nur logisch, denn mit den Vielspielern verdient Blizzard in Hearthstone sein Geld.

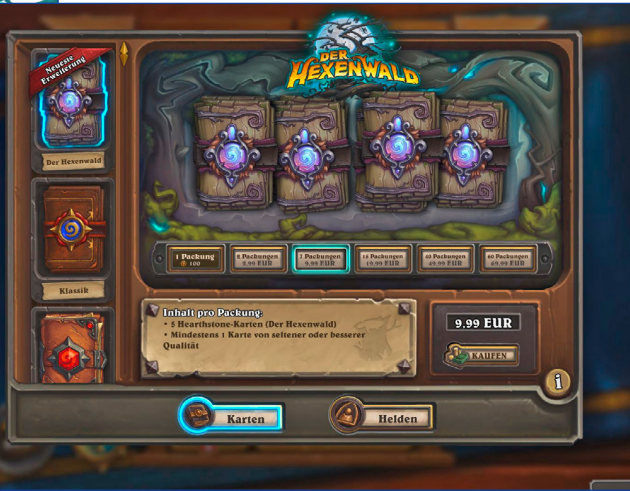
Tiefes Sammelkartenspiel

Soloabenteuer hin, Zwischendurch-Kurzweiliger her: Die Hauptmotivation von Hearthstone besteht nach wie vor darin, sich mit anderen Spielern zu messen, um am Ende der jeweils einen Monat dauernden Saison einen möglichst hohen Rang zu erreichen. Als Belohnung winken neue Kartenrücken und beson-



Dank mittlerweile zwölf Addons können wir in Hearthstone inzwischen weit über 1.500 Karten sammeln. Entweder durch Spielen oder indem wir sie kaufen.

5 Punkte Abwertung für Pay2Win



Egal ob analog oder digital: Sammelkartenspiele sind eigentlich schon per Definition Pay2Win. Denn je mehr Karten wir uns kaufen, desto mehr Optionen haben wir, uns ein schlagkräftiges Deck zusammenzustellen. Hearthstone bildet hier keine Ausnahme und ist im Konkurrenzvergleich zudem noch recht teuer. Für zwei Packungen verlangt Blizzard stattliche 2,99 Euro, was gerade mal zehn Karten garantiert, von denen im schlechtesten Fall lediglich zwei selten sind. Wer ein frisch angekündigtes Addon vorbestellen und sich so bestimmte Boni sichern möchte, wird gleich mit 49,99 Euro zur Kasse gebeten.

Doch an dieser Stelle gleich drei große Aber: 1. Egal ob gewöhnlich oder legendär: Keine Karte ist übermächtig. 2. Sämtliche Karten lassen sich mit entsprechender Ausdauer auch ohne Echtgeld-Einsatz erspielen oder aus zerstörten überzähligen Karten craften. 3. Blizzard achtet darauf, dass sich auch mit »billigen« Karten schlagkräftige Decks zusammenstellen lassen. Regelmäßig schaffen es Builds mit nur einer oder sogar gar keiner legendären Karte in die Liste der erfolgreichsten Decks.

Wer Geld in die Hand nimmt, kommt unter dem Strich dennoch schneller zu einem schlagkräftigen Deck als selbst der beste Vielspieler, weshalb wir der Wertung von Hearthstone 5 Punkte für Pay2Win abziehen.

ders hübsch animierte goldene Karten. Diese Saisons gibt's in den Varianten »Wild« und dem auch in E-Sports-Turnieren verwendeten »Standard«. Nur in ersterer darf mit sämtlichen Karten gespielt werden, letztere beschränkt unsere Auswahl auf die Standard-Karten sowie die Addons der letzten beiden Jahre. Diese Zweiteilung soll Blizzard mehr Kontrolle fürs Balancing geben und ist auch in anderen bekannten Sammelkartenspielen wie Magic durchaus üblich. Für Karten, die aus dem Standardmodus fallen, erhalten deren Besitzer zudem als Kompensation eine angemessene Menge Arkanstaub, mit dem sie sich neue Karten craften können. So weit, so fair.

Die Probleme der Ranked Matches liegen woanders, nämlich einerseits in der Popularität von Hearthstone, andererseits in seinem vergleichsweise simplen Regelwerk gepaart mit dem bereits erwähnten hohen Zufallsfaktor. Je populärer ein Multiplayer-Spiel, desto mehr Guides finden sich im Internet. Und das sorgt im Fall von Hearthstone dafür, dass wir ab ungefähr Rang 15 (von

25) fast ausschließlich nur noch auf aus dem Netz kodierte Decks treffen. Das wäre verschmerzbar, wenn es pro Deck unterschiedliche Strategien gäbe, was aber bei 30 Karten im Stapel und Hearthstones geringer Komplexität nur selten der Fall ist. Meist weiß man deshalb bereits nach spätestens drei gespielten Karten, was der Gegner grundsätzlich vorhat. Der Rest ist Abspulen der eigenen Strategie und Hoffen aufs Glück. Hier fordern die Partien vieler Konkurrenten wie Elder Scrolls Legends, Magic: Arena, Gwent oder auch Duelyst deutlich mehr Nach- oder Umdenken und weniger Hoffen aufs Kartenglück.

Hinzu kommt, dass Hearthstone-Neueinsteiger verhältnismäßig früh gegen die Vielbeziehungweise Bezahlspieler-Wand prallen und mit einer kleinen Kartensammlung kaum eine Chance haben. Blizzard hat das zwar inzwischen etwas entschärft, weil man seit dem letzten Regel-Update nach Saisonende deutlich weniger Ränge verliert, wirklich erfolgreich sind in Hearthstone aber nach wie vor in erster Linie diejenigen, die

entweder sehr, sehr viel Zeit oder viel Geld investieren. Das ist natürlich kein Zufall, sondern genau so von Blizzard gewollt und einer von vielen Gründen, warum das hier sicherlich nicht das letzte Test-Update von Hearthstone bleiben wird. ★

HEARTHSTONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium D 920 / Athlon X2 3600+
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 5870
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Duo E6600 / Athlon X2 5000+
Geforce GTX 670 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stimmiger Warcraft-Stil jede Menge liebevoll animierte Details sämtliche Karten individuell vertont teils mäßig detaillierte Kartenbildchen einige recht fade Schlachtfelder

SPIELDESIGN

jede Partie erzählt eine Geschichte variantenreiches und flexibles Regelwerk leicht zu lernen, viel zu entdecken motivierendes Quest-System hoher Glücks- und Zufallsfaktor

BALANCE

keine Karte oder Klasse übermächtig faires, nachvollziehbares Matchmaking jede Karte lässt sich craften vorbildliche Spielerführung wenig Deck-Varianz auf höheren Rängen

ATMOSPHÄRE / STORY

enorm kurzweilige, meist spannende Partien viele coole Warcraft-Referenzen aufwändig inszenierte Solo-Abenteuer griffiges Kartengefühl lediglich Gold-Karten sind animiert

UMFANG

über 1.500 individuelle Karten wöchentlich wechselnde Spielmodi vorbildlich viele kostenlose Inhalte regelmäßiger Kartennachschub Arena mit immer neuen Zufallsdecks

ABWERTUNG

Fünf Punkte Abwertung wegen Pay2Win, da zahlende Spieler sich ein starkes Wunschdeck einfach erkaufen können.

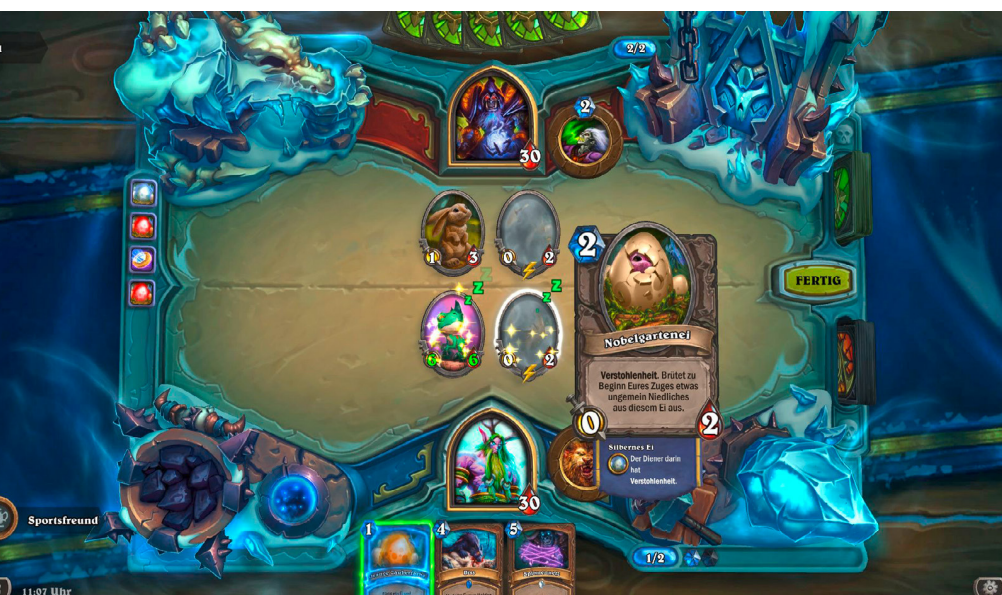
FAZIT

Enorm kurzweiliges, umfangreiches und liebevoll inszeniertes Sammelkartenspiel, dem es für Profis allerdings an Tiefe mangelt.

83

-5

78



Wir lassen schnuckelige Hasen aus Eiern schlüpfen. Der sogenannte Kartenchaos-Modus überrascht uns jede Woche mit einer frischen Spielvariante.