

Digitales | Games: Might & Magic: Clash of Heroes

›*Clash of Heroes*‹ ist eines der besten Puzzle-Taktik-Spiele, die es zurzeit gibt und, ach, je gegeben hat. Es ist vor allem aber auch ein brillantes Beispiel, um zu zeigen, wie sehr ein Multiplayer-Titel von richtigem Support abhängt, um erfolgreich zu sein. Von **DENNIS KOGEL**



›*Might & Magic: Clash of Heroes*‹ ist ein RoPuTak! Es ist eine Mischung aus Rollenspiel, Match, Puzzles wie [Bejeweled](#) und kompetitiver Rundentaktik. Es ist (gelegentlich) das beste Spiel der Welt und der Beweis, dass Casual-Game-Mechaniken trotzdem ein komplexes, forderndes, spannendes Spiel unterstützen können - und warum es nicht als Meisterwerk im Kleinen wahrgenommen wird, hat vor allem mit externen Gründen zu tun.

Der Reihe nach: ›*Clash of Heroes*‹ stammt von den wundervoll sympathischen kanadischen Entwicklern Capybara, die vor allem als Game Designer hinter dem iPhone-Experiment/Twitter-Lahmleger [Sword&Sorcery](#) bekannt sein dürften, und ist zuerst mit knuffigster 16-Bit-Optik auf dem Nintendo DS, später mit etwas gefälligerer, aber auch deutlich generischerer Präsentation, auf Playstation und Xbox Live und jetzt auch auf dem PC veröffentlicht worden.

Spieler müssen als kindliche Generäle niedlicher Fantasy-Armeen Widersacher in Rundenkämpfen besiegen, indem unterschiedlich farbige Einheiten im Bejeweled-Stil auf- oder nebeneinander gestapelt werden müssen, um eine Angriffs- oder Verteidigungsformation aufzubauen. Aus drei einsamen blauen Bären wird (einigermaßen clevere Stapelei vorausgesetzt) somit eine Formation gefährlicher Angriffsbären, und drei weiße Bogenschützen nebeneinander in einer Reihe ergeben eine Mauer, die vor feindlichen Angriffen schützt. Gewonnen ist das Spiel, wenn die eigenen Angriffsformationen oft genug durch die gegnerische Verteidigung brechen und eine bestimmte Anzahl Schadenspunkte anrichten.

Deep Casual

Ein einfaches, schnell zu verstehendes Spielprinzip, das aber sehr schnell sehr viel komplexer wird: Pro Runde sind meist nur 3 Aktionen erlaubt, jede der vier unterschiedlichen Armeen hat drei verschiedene Kerntruppen, mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, dazu kommen eine Reihe von Spezialeinheiten, Gegenständen und Spezialfähigkeiten, die teils neue Taktiken ermöglichen, sowie die Möglichkeiten, aktivierte Truppen miteinander zu verknüpfen oder zu synchronisieren. Es ist dem einfach verständlichen Gamedesign von Capybara geschuldet, dass das Zusammenspiel all dieser Systeme nicht überfordernd wirkt, sondern sich in

jedem Moment logisch und intuitiv anfühlt. Kurz: Es ist ein großartiges Multiplayer-Spiel und trifft einen ähnlichen Nerv wie die brillante [Advance Wars-Reihe](#).

Um dieses System herum gibt es in ›*Clash of Heroes*‹ allerdings auch eine (schöne!) Singleplayer-Story um Dämonen, Artefakte und Könige, in der jeweils ein Held durch hübsche Karten gesteuert werden muss und sich dabei Schlachten gegen böse Intriganten liefert. Wichtig dabei: Fortschritt im Singleplayer schaltet Einheiten und Gegenstände für den Online-Multiplayer frei. Und das ist: Blödsinn. In mehrerer Hinsicht. Spieler, die nur Interesse am kompetitiven Spiel haben, müssen die lange Kampagne spielen. ›*Clash of Heroes*‹ besteht damit aus zwei größtenteils voneinander losgelösten Spielen, die trotzdem voneinander abhängig sind. Und vielleicht wäre das alleine gar nicht so problematisch. Die Kampagne ist gut, bietet schöne, klassische Hero Journeys, clevere Herausforderungen und Puzzles – bloß ist die Kampagne Fans des Spiels schon bekannt von DS, Playstation und Xbox.

Fehlende Aufmerksamkeit, fehlende Spieler

Der Effekt auf den über Steam gehosteten und nochmal neu balancierten Multiplayer-Modus ist erstaunlich (wenn auch nicht überraschend): Es dauert, bis Partien gefunden werden können. Es scheint nur einige wenige, aktive Spieler zu geben und gerade der interessante 2-gegen-2 Team-Modus ([hier](#) in aller Dramatik von Brian Taylor für Kill Screen beschrieben), der nochmals eine weitere Schicht Taktik und Teamspiel hinzufügt, ist praktisch leer.

›*Clash of Heroes*‹ ist damit genauso Opfer von fehlender Aufmerksamkeit für nischige Multiplayer-Titel, wie für konfuse Plattform-Politik, die dafür sorgt, dass die Plattform, die am ehesten für sinnvollen Online-Multiplayer steht, zuletzt in Genuss des Spiels kommt; ebenso aber auch für problematische Design-Entscheidungen: statt schon von der DS-Version begeisterten Spielern (mir!) die Möglichkeit zu geben, schnell in den fordernden Online-Multiplayer einzusteigen, dient die Singleplayer-Kampagne als Hürde.

Das ist schade. Sehr sogar, denn wer will, findet in ›*Clash of Heroes*‹ ein kluges, fantastisches Taktik-Spiel: elegant, fordernd und liebenswert. Ein brillantes Spiel – bloß keine Spieler.

| [DENNIS KOGEL](#)