

Rund(en)reise mit Rittern

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



Die mächtig magischen Helden kehren im 3D-Gewand zurück. Galoppieren sie in neue Wertungshöhen oder stolpern sie über alte Schwächen? Wir berichten live aus dem Fantasy-Reich Ashan.

Das soll ein Held sein? Ein Waldelf, der auf einem abgemagerten Elch reitet? Da machen unsere Dämonen doch kurzen Prozess; ein Feuerball sollte reichen. Schaut nur, wie sich das Spitzohr hinter seinen Smaragddrachen versteckt! Augenblick: Smaragddrachen?! Sind das nicht die Ungeheuer, deren Flügelschlag die Erde beben lässt? Die Monster, die einen Teufel im Schwanzumdrehen ins Jenseits fackeln? Mist. Okay, erledigen wir zuerst den Elf... Doch was ist das? Der Kerl bleibt unverseht, denn Helden stehen im Rundenstrategiespiel He-

roes of Might and Magic 5 (Heroes 5) stets neben dem Schlachtfeld und sind unverwundbar. Um sie zu besiegen, müssen Sie ihre Armee auslöschten. In Heroes 4 war's anders, im dritten Teil der Serie aber genauso. Auch sonst erinnert Heroes 5 spielerisch eher an Heroes 3 als an den direkten Vorgänger. Lesen Sie, wie sich das auswirkt. Und wie der Kampf gegen den Elf ausgeht.

Sucht nach Helden

US-Pastor Ralph Waldo Emerson schrieb einst: »Jeder Held wird auf Dauer langweilig.« Damit kann Emerson nicht die Heroes of Might & Magic-Serie gemeint haben – schließlich

lebte er im 19. Jahrhundert. Unrecht hätte er ohnehin gehabt: Seit 1994 das erste Heroes erschien, sorgen die magischen Helden für schlaflose Nächte, von Langeweile keine Spur. Grund dafür ist das geniale Spielprinzip, das auch Heroes 5 erbt: Rundenweise erkunden Sie mit Helden große Fantasy-Landkarten, suchen Schätze und erobern Minen sowie Siedlungen. Die Minen werfen Ressourcen ab, mit denen Sie in den Städten Gebäude bauen und Truppen kaufen. Letztere führt Ihr Held in rundenbasierte Gefechte gegen neutrale Monster und feindliche Heere; ohne Anführer können sich die Einheiten jedoch nicht über die

Karte bewegen. Die Schlachten bestreiten Sie in einer Nahansicht, in der Sie Ihre Truppen ähnlich wie beim Schach auf den Feind hetzen – mit dem Unterschied, dass jede Spielfigur für eine ganze Gruppe gleicher Kreaturen steht. Später im Spiel prallen sogar riesige Heere aufeinander, in denen etwa ein Dutzend Erzengel gemeinsam mit 40 Rittern gegen 1.000 Skelettkrieger kämpft.

Der wichtigste Suchtfaktor von Heroes 5 sind die brillant integrierten Rollenspiel-Elemente: Helden sammeln durch Siege Erfahrung, bei jedem Levelaufstieg bringen Sie den Recken Talente bei. Belagerungsprofis etwa sprengen mit ei-

- FACTS**
- > 6 Völker
 - > 6 Kampagnen
 - > 30 Missionen
 - > 40 Zauber
 - > 42 Einheiten
 - > 6 Einzelspieler-Szenarios (Deluxe-Edition: 9)



Der Held ist unbeweglich, darf aber zaubern oder zuhauen.



Alle Einheiten sind fein animiert – auch der Foltermeister.



Die Dämonen-Armee belagert eine Baumfeste der Waldelfen. Der Foltermeister links unten schleudert gerade einen Feuerball.

95 160 36 23 80 39 37916



Diese Mine hat unser Held bereits erobert, sie liefert pro Runde eine Fuhre Erz: Erz ist nötig, um in eroberten Städten Gebäude wie Stadtmauern zu errichten.

Die Hydras bewachen ein Artefakt, zwei Goldhaufen und eine Truhe, die Gold oder Erfahrungspunkte liefert – je nachdem, wofür wir uns entscheiden. Rechts daneben steht eine Mine, die wir noch nicht erobert haben.

Unser Nekromant möchte den Feind angreifen, hat aber nicht mehr genügend Bewegungspunkte übrig. Das sehen Sie daran, dass sich die Punkte, die seinen Laufweg markieren, grau verfärben.

Die Akademiestadt hat noch keine Stadtmauer, sonst würde sich auch auf der 3D-Hauptkarte ein Wall um die Siedlung ziehen. Unser Held wird folglich leichtes Spiel mit den Verteidigern haben.

Der feindliche Held wäre eine Bedrohung für unseren Recken – wenn die dumme KI unsere Helden nicht allzu oft ignorieren würde.

Diese zuschaltbare Übersicht listet unsere Städte und Helden auf. Links daneben liegt die Minikarte, rechts das Befehls-Interface.

Mitten in der detaillierten 3D-Wüste stößt unser untoter Nekromant auf eine schwebende Stadt der Magier. (1280x1024)

nem Ballista-Schuss ganze Bauernarmeen, Diplomaten übernehmen unterlegene Monster kampfflos. Zudem finden die Helden Gegenstände wie Hel-

me oder Amulette, die ihre Talente oder die Werte ihrer Truppen verbessern. Das weckt den Sammeltrieb: Sie geben nicht auf, bis Ihr Held das schärfste Schwert findet und alle Fertigkeiten meisterhaft beherrscht.

Was wissen die arroganten Magier? **Heroes 5** bleibt bis zum Ende spannend.

Die sechs Völker unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern haben auch charakteristische Eigenschaften. Untote etwa beleben nach der Schlacht gefallene Feinde als Skelette wieder, Dämonen opfern eigene Truppen, um Helden zu stärken. Jedes Volk führt zudem eigene Einheiten ins Feld. Elfen etwa bilden erstklassige Bogenschützen aus, Menschen preschen mit Paladinen durch die feindlichen Reihen. **Heroes 3**-Fans kennen die Eigenheiten der Völker freilich schon, Unterschiede gibt's nur im Detail. So kämpfen auf Seiten der Magier statt

Die spannenden Sechs
Wo zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Der Vierte, Fünfte, Sechste sind aber auch nicht unglücklich: Obwohl sich die Kampagne von **Heroes 5** um den Krieg zwischen Menschen und Dämonen dreht, mischen insgesamt sechs Völker mit. Neben Menschen und Höllenviehern sind das Untote, Waldelfen, Magier und Dungeon-Bewohner. Jedes Volk führen Sie durch eine Kampagne mit je fünf Missionen, die Reihenfolge der Feldzüge ist vom Spiel vorgegeben. Anders als in den lahm inszenierten Vorgängern motiviert die Handlung durchgehend. Klasse vertonte, wenn auch statische Zwischenfilme in der 3D-Engine erzählen die Geschichte – und werfen Fragen auf: Wer steckt hinter der Maske des Dämonen Agrael?

SUPER ODER NUR DELUXE?

Von **Heroes of Might and Magic 5** gibt's neben der normalen Fassung noch eine **Deluxe Edition** und eine **Super Deluxe Edition**. Die **Deluxe Edition** ist nur bei Media Markt erhältlich, kostet 50 Euro und enthält zusätzlich zum Spiel eine Karte, ein Artbook, und ein Dokument, das alle Einheiten auflistet – wobei Letzteres unserer Meinung nach zum Umfang der regulären Version gehören sollte. Im Spiel selbst finden Sie drei weitere Sololevels und das Bonus-Artefakt »Aura«. Zudem liegt der Klassiker **Heroes 2** bei. Die weltweit auf 4.000 Stück limitierte **Super Deluxe Edition** können Sie für 60 Euro im Webshop von Ubisoft ([www.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) [QUICKLINK: LEGI](http://www.legi.com)) bestellen. Zusätzlich zum Inhalt der **Deluxe Edition** liegen darin eine Making-Of-DVD und ein Sack mit Goldmünzen. Aber: Hier fehlt **Heroes 2**.



Der Inhalt der **Deluxe Edition** auf einen Blick.



DIE SECHS VÖLKER

Zuflucht Die Menschen setzen auf schlagkräftige Nahkämpfer. Helden stärken oder schützen ihre Truppen mit Lichtmagie, darunter mächtige Segen.



In der Festung der Zuflucht wohnen Paladine.

Inferno Dämonen teleportieren kostenlose Verstärkungen auf das Schlachtfeld und brutzeln Feinde per Feuerball oder Meteoritenhagel.



Die Höllenfeste beheimatet Teufel und Sukkubi.

Waldfestung Bogenschießen ist die Parade-disziplin der edlen Waldelfen. Ihre mächtigen Druidenältesten schleudern tödliche Blitze.



Am Baum leben Druiden und Smaragdriechen.



Erzengel beleben gefallene Verbündete wieder.



Nachtmahre schlagen ihre Feinde in die Flucht.



Zähe Baumriesen fesseln Feinde mit Wurzeln.

vielarmiger Nagas nun Rakshasa-Löwenwesen, die aber auch ordentlich zuhauen können.

Initiative gegen Riesen

Apropos Zuhauen: Beim Kampfsystem weicht **Heroes 5** vom dritten Teil der Serie ab. Zwar stehen die Helden wie erwähnt am Rand des Schlachtfelds, können aber neben Zaubern auch direkte Angriffe ausführen. Menschenritter galoppieren dann kurz aufs Feld, hauen mit dem Schwert zu, und reiten wieder zurück. Gute Idee, so müssen die Heroen nicht tatenlos zuse-

hen, sobald ihre Zauberenergie aus ist. Noch bessere Idee: Jede Einheit hat einen Initiative-Wert, der bestimmt, wie oft sie zuhauen darf. Schnelle Bauern etwa greifen zweimal an, bevor ein Baumriese überhaupt zum Zug kommt. Das wertet schwache, schnelle Einheiten auf, zumal die stets in Gruppen auftreten und so viel Schaden anrichten. In der Schlachtfeld-Ansicht zeigt ein übersichtlicher Balken die Zugreihenfolge – nützlich, weil Sie sehen, welcher Feind als nächstes dran ist. Den können Sie bevorzugt angreifen.

Neben den Zaubern des Helden müssen Sie auch die Spezialfähigkeiten der Einheiten taktisch klug einsetzen. Elfische Baumriesen etwa wurzeln ihre Gegner fest, Vampire saugen ihnen Leben ab und Zerberi (dreiköpfige Höllenhunde) treffen mehrere Feinde gleichzeitig. Dank dieser Talentvielfalt haben Sie zahllose taktische Möglichkeiten. Noch mehr Würze bringen Moral und Glück: Truppen mit hohem Moralbonus ziehen häufiger, missmutige Heere setzen hingegen aus. Streiter mit Glücksbonus landen oft schmerzhaft

treffer. Moral und Glück steigern Sie durch Zauber oder Götzen, die Sie vor dem Kampf besuchen. Weil auch die KI ihre Truppen klug einsetzt, sind die Schlachten folglich stets spannend und anspruchsvoll.

Doofer Frustr

Suchtfaktor, spannende Schlachten: Hat **Heroes 5** denn gar keine Schwächen? Doch. Die KI, die im Gefecht klug vorgeht, enttäuscht auf der Strategiekarte: Auf allen drei Schwierigkeitsgraden haben die Feinde schlimme Aussetzer und greifen zum Beispiel Ihre Helden nicht an. Oder sie laufen mit winzigen Heeren (in denen sich teils nur ein einziger Bauer befindet) direkt in die Arme Ihrer Streitmacht. Oder sie ignorieren rundenlang unverteidigte Städte. Die KI handelt zudem berechenbar. Wenn sie keine Stadt mehr besitzt, reitet sie mit ihrem Helden blindlings zur nächstgelegenen Siedlung – egal, wie schwer bewacht die ist.

Die zweite Schwäche ist die Spielbalance. Obwohl die KI oft unsinnig handelt, schwankt der Schwierigkeitsgrad der Kampagne auf allen Stufen extrem. So müssen Sie ab und zu nur neu-

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamstar.de

Als Heroes-Veteran musste ich mich durch die erste Kampagne quälen, denn die Missionen sind reichlich zähe Spieleinführungen. Aber dann! Ich plätschere trällernd in den süßen Wassern der Nostalgie, denn Heroes 5 ist Heroes 3 – und nichts anderes will ich haben! Keine echte Fortsetzung also, eher ein Remake, aber was zählt, ist der Spielspaß. Schade, dass der Ghost-Modus ziemlich für die Katz ist. Ich warte weiter auf eine praktikable Lösung für temporeiche Multiplayer-Spiele.



»Hach! Wie damals!«



Wenn Ihr Held auf See ein Schiff angreift, kommt's zur Enterschlacht.

Akademie Schwerter? Bögen? Unsinn, die arroganten Kampfmagier zerstrahlen Gegner lieber mit Elementarzaubern, darunter Eisblitze.



Die schwebende **Akademie** beheimatet Golems.

Nekropolis Die Untoten lassen gefallene Truppen während dem Kampf als Geister und danach als Skelette auferstehen. So wächst ihr Heer stetig.



Zombies und Geister bewohnen die **Gruselburg**.

Dungeon Die Untergrund-Bewohner dienen als Sammelbecken des Bösen und führen unter anderem Schattenmagier sowie Giftmörder ins Feld.



In der **Höhle** hausen Hexen und Minotauren.



Die Geschosse der **Erzmagier** durchdringen Feinde.



Gefallene **Vampire** erstehen beim Angriff auf.



Schwarze Drachen beenden Schlachten. Endgültig.

trale Monster abgrasen, sich aber im nächsten Einsatz mit einem riesigen Heer messen. Wenn Sie sich zu Beginn der Mission zu viel Zeit lassen, werden Sie später überrannt. Das ärgert unerfahrene Taktiker. Ubisoft hat jedoch einen Patch angekündigt, der den Schwierigkeitsgrad senkt.

Welt und Geist

Derzeit entgeht Einsteigern eine große Stärke von **Heroes 5**:

Die stimmige, schöne Welt. In den 3D-Landschaften wiegen sich Bäume im Wind, an Glücksschreinen tänzeln Kobolde über Fliegenpilze. Aus Bergwerken transportiert ein Fließband Erz, sobald Sie sie erobern. Alle Einheiten und Zauber sind fein animiert; untote Magier etwa verschränken beim Angriff die Arme vor der Brust und sehen zu, wie ihr Geisterschwert Feinde schnetzelt. Nervig nur,

dass in der bunten Welt schnell der Überblick flöten geht und Sie oft daneben klicken. Zudem müssen Sie dauernd die Kamera drehen, weil Berge Schätze verdecken – so wollten die Designer Ihren Entdeckerdrang wecken, auf Dauer nervt es aber.

Neben der Grafik hat Entwickler Nival den Mehrspieler-Modus überarbeitet. So gibt's neben LAN- und Internet-Modi wieder eine Hotseat-Funktion. Im Netzwerk oder Internet tragen Sie Taktikgefechte zwischen Spielern auf Wunsch in



In der **Unterwelt** stöbert der untote Held fiese Drachen ① und eine Arena ② auf. In Letzterer darf er seine Angriffs- oder Verteidigungswerte kostenlos verbessern – aber nur einmal.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wählen Sie selbst auf älteren 3D-Karten »Sehr Hohe Details«. Niedrige Details wirken sich meist nicht auf die Leistung aus.
- 2 Schalten Sie ab einer Radeon 9800 oder Geforce FX 5900 im Grafikmenü zweifache Kantenglättung und vierfache anisotrope Filterung hinzu.

3 Bei einer Geforce 4 Ti bringt das Verringern der Auflösung etwas zusätzliche Leistung.

CHECKLISTE

- 1,4 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	512 MBYTE										
			1,5 GHz XP/1500+	2,0 GHz XP/2000+	2,5 GHz XP/2400+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾			
1024 MBYTE	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9700	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			XP/1500+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
1024 MBYTE	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			XP/2000+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
1024 MBYTE	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			XP/2400+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
1024 MBYTE	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			XP/2400+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
1024 MBYTE	Geforce 7800 GT	Radeon X850 XT	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾
			XP/2400+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾

1) minimale Details 2) 4xAA / 8xAF

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Dank Glücksbonus landet die Menschen-Miliz einen **kritischen Treffer** gegen die Erzteufel.

Echtzeit aus, ähnlich wie beim Blitzschlag. Zudem können Sie den neuen Ghost Mode nutzen: Spieler, die auf den Zug eines Mithelden warten, dürfen mit einem Geist Dinge verfluchen. Zum Beispiel klauen Sie aus verhexten Bergwerken einen Teil des Einkommens. Wenn der Geist keine Bewegungspunkte mehr hat, müssen Sie jedoch warten, bis der Gegner seinen Zug beendet. Weil Mehrspieler-Partien trotzdem immer noch jeweils rund 5 bis 30 Stunden dauern, eignen sie sich nur für

echte Fans. Wer Tempo will, hat folglich keine Chance.

Keine Chance haben wir auch gegen besagten Elf vom Anfang des Artikels: Das Gefecht gegen die Smaragddrachen verlieren wir und laden neu. Jetzt ist List gefragt: Dank der berechenbaren KI locken wir den Kerl in eine Falle. Wir nehmen seiner Fraktion alle Städte ab; sofort reitet er panisch zur nächstgelegenen Siedlung. Dort wartet jedoch unser Heer – diesmal hinter den Mauern und Geschütztürmen, die wir in der Stadt er-



Im **Ghost Mode** steuern Sie eine Spukgestalt (Mitte), während der Gegner seine Helden zieht.

HELDENHAFTHE KÄFER



- Beim Test von Heroes 5 sind wir auf die folgenden Bugs gestoßen:
- In der ersten Mission des Untoten-Feldzugs blieben zwei KI-Patrouillen plötzlich stehen und blockierten Wege. So wurde der Einsatz unlösbar; wir mussten neu laden. Beim zweiten Anlauf liefen die KI-Helden dann weiter.
 - Im Gefecht vergessen die KI-Gegner manchmal eine ihrer Einheiten und bewegen sie nicht – obwohl der Kampf dadurch einfacher wäre.
 - Die Initiative-Anzeige gibt in den Schlachten ab und zu die falsche Monster-Anzahl an.
 - Das Spiel stürzte sehr selten ab. Aktivieren Sie trotzdem vorsichtshalber die Autosave-Funktion.
 - In den Netzwerk- und Internet-Modi kommt es teils zu schweren Lags und Verzögerungen.

JÖRG SPORMANN

spori@gamestar.de

Wie sehr habe ich mich auf den fünften Teil der Heroes-Reihe gefreut. Und wie sehr freue ich mich nun, dass ich mich wieder wochenlang mit einem packenden Rundenstrategiespiel beschäftigen kann. Zwar sind die Unterschiede zu Heroes 3 marginal, aber das macht nichts: Hübschere Grafik und Ghost-Modus reichen mir als Neuerungen. Für mich sind die Kampagnen sowie die Solo-Szenarien das Wichtigste – und die machen einen Heidenspaß.



» Klasse Heroes 3, äh, 5«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Heroes 5 spielt sich im Grunde wie ein Remake von Heroes 3. Und was zeichnet ein gutes Remake aus? Richtig, dass es die Stärken des Originals erbt – und noch ausbaut. Genau hier glänzt Heroes 5: Dank des Initiative-Systems sind die Gefechte noch anspruchsvoller. Und das bewährte Spielprinzip ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben; Artefakt-Sammeltrieb und der »Nur noch eine Stadt«-Suchtfaktor halten mich wieder nächtelang wach.

Doch was zeichnet ein schlechtes Remake aus? Dass es auch die Schwächen des Originals erbt. Dazu gehören die auf der Strategiekarte oft wirre KI und der schwankende Schwierigkeitsgrad. Immerhin hat Nival eine motivierende Kampagne gebastelt – das gab's in der Heroes-Geschichte noch nie. Ebenfalls ein Novum: Das einst hässliche 2D-Kellerkind hat sich zur 3D-Schönheit gemausert. Rundenstrategen dürfen Heroes 5 daher nicht verpassen.



»Würdiger Thronfolger«

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Nival / Ubisoft	RELEASE (D)	18.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Civilization 4 (90, GS 12/05) Komplexer, vielfältiger Rundenstrategie-Primus. Disciples 2 Gold (81, GS 06/05) Stimmungsvoller Heroes-Klon für nur 20 Euro.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Trotz innovativem Ghost Mode gibt's Wartezeiten. Deshalb nur ein Fall für Fans.
MODI Freies Spiel oder Szenario für bis zu acht Teilnehmer via LAN, Hotseat, Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften + gute Effekte - Texturen	9 / 10
SOUND	+ Ohrwurm-Musik + gute Sprachausgabe + Kampfeffekte	9 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Talente - Schwierigkeitsgrad schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Fantasy-Welt + liebevoll animierte Kampfeinheiten	10 / 10
BEDIENUNG	+ gutes Interface - in der 3D-Ansicht oft unübersichtlich	8 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + sechs Völker + massig Zauber	10 / 10
MISSIONSDESIGN	+ abwechslungsreiche Ziele - Mechanik bleibt gleich	8 / 10
KI	+ im Kampf sehr schlau - auf der Hauptkarte oft hirnlos	6 / 10
EINHEITEN	+ erlauben viele Taktiken + Spezialtalente entscheiden Gefechte	10 / 10
KAMPAGNE	+ erzählt nette Geschichte + beschäftigt Sie wochenlang	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTES 3D-REMAKE VON HEROES 3.



- ▶ DVD: Video-Special
- ▶ TIPPS-TEIL: Taktiken
- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie quicklink E59