



Auch in 3D-Grafik sind die Karten in Heroes-Tradition vollgestopft mit Gebäuden, Schätzen und Monstern. Im Hintergrund ragt eine Ritter-Zitadelle, rechts reitet ein Held (rote Fahne).

Wo die Helden sind, da bin auch ich

# HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Sie haben Glück, dass Sie das lesen. Wir könnten noch in Paris sitzen und Heroes 5 spielen. Obwohl wir uns dort an die Maus klammerten, zerrte man uns zurück, um Ihnen zu sagen: Das Spiel wird superb!

**D**er Weg ins Märchenland führt durch einen Lieferanteneingang im Pariser Vorort Montreuil, eine zugige Hinterhofstreppe hinauf, vorbei an kahlen Betonwänden und einer leuchtenden Schatztruhe; es ist ziemlich kalt. Der Weg endet an einer Festungsmauer. Nun gut, die Mauer ist nur auf Pappe gemalt, und der Raum dahinter sieht verdächtig nach einem Ubisoft-Präsentationsraum aus, in den

jemand **Heroes of Might & Magic 5**-Poster gehängt hat. Vor allem aber hat jemand Rechner aufgestellt, auf denen eine Version des Runden-Strategiespiels läuft. Als wir uns Mission für Mission in die erste Kampagne vertiefen, wird klar: Wir sind im Märchenland angekommen.

## Tschüss, Barbaren!

Für alle Serienneulinge: In **Heroes of Might & Magic** schicken Sie Helden auf Entdeckungsrunden in schatzschweren Fantasy-Karten, erobern Städte und

sammeln Artefakte. Stellen sich Widersacher in den Weg, führen Sie sorgfältig aufgebaute Kreaturen-Armeen in Taktikschlachten. Kenner der Serie wissen bereits, dass der fünfte Teil einen Salto rückwärts macht und spielmechanisch an **Heroes 3** anknüpft; zudem hat Ubisoft die bisherige Spielwelt Erathia samt aller Protagonisten auf dem Sperrmüll entsorgt. »Wir haben das Might-&Magic-Universum gründlich unter die Lupe genommen«, zuckt Story-Chef Erwan Le Breton mit

den Schultern: »Das einzige, was wir übernommen haben, sind die Fraktionen.« Derer gibt's sechs; die Zwingfesten der Barbaren aus **Heroes 4** werden auf Nimmerwiedersehen abgebaut, dafür kehren die Inferno-Städte der Dämonen zurück, bekannt aus **Heroes 3**. Erhalten bleiben die Feste der Ritter, die Akademie der Magier, das Reservat des Waldvolks, das Dungeon der Dunkel elfen und die Nekropole der Untoten.

Wie gewohnt erzählt die sechsteilige Kampagne die Ge-

## FACTS

- 6 Fraktionen
- 6 Kampagnen
- 30 Missionen
- 40 Zauber
- rund 200 Talente
- rund 100 Gebäude

der Raum dahinter sieht verdächtig nach einem Ubisoft-Präsentationsraum aus, in den



Die Akademie-Stadt der Magier auf der Abenteuerkarte (links) und auf dem Stadtbildschirm (rechts). In der 3D-Stadtansicht wächst die Metropole mit jedem neu errichteten Gebäude.

schichte je fünf Missionen lang aus der Sicht jedes der Völker. Es beginnt mit der menschlichen Fast-Königin Isabell, die von der Kunde eines Angriffs der Dämonen aus der Trauungszeremonie mit Prinz Nicolai gerissen wird. Der Bräutigam eilt an die Front, die Braut wird im Hinterland versteckt – und macht sich von dort auf die Reise, um ihrem Verlobten beizustehen. In Kapitel zwei geht's dann mit einem Dämonen-Rebellen weiter, der sich gegen die eigene höllische Sippschaft auflehnt.

**Kreatur wechsele dich**

Alles neu also? Ach wo, das Spiel wirkt sofort vertraut. Denn am Kernprinzip haben Ubisoft und das Entwicklerstudio Nival wenig verändert. Ein entschlacktes Interface liegt über der Abenteuerkarte, die wichtigsten Elemente (Minikarte, Befehlsmenü, sechs Rohstoffe) sind auf die Ecken verteilt; die 3D-Grafik füllt darunter den ganzen Bildschirm. Beim Probespiel ent-

deckten wir auf einem halben Dutzend Karten kein neues Gebäude, auch **Heroes**-Producer Fabrice Cambounet runzelt die Stirn: »Ich glaube, wir haben da nichts angetastet.« Ein ähnliches Bild in den Städten: Zwar heben sich die Quartiere nun in eindrucksvoll schöner 3D-Grafik aus dem Boden, das Reservat ist etwa ein gewaltiger Baum, der in sanft gewelltem Seewasser wurzelt und dessen Äste Hütten tragen. Die Gebäude, die Sie mit Rohstoffen und Gold kaufen, sind allerdings zum größten Teil die gleichen wie in den Vorgängerspielen. Dafür würfelt **Heroes 5** manche Kreaturen neu durch. Während Fraktionen wie die Menschen vom Bauern bis zum Erzengel das bewährte Personal behalten, verabschiedet sich etwa das Waldvolk von Feendrache und Phoenix und erhält dafür grüne und goldene Drachen. Noch wilder ausgemistet wird im Dungeon: Troglodyten, Medusen und Nachtmahre ziehen aus, dafür



Die Schlachtfelder wurden auf 10x8 Felder verkleinert. Neu ist der Initiative-Balken am unteren Bildrand – er zeigt, welche Einheit als nächste zieht.

**FÜR SERIENKENNER: SCHNELLINFOS** ■ finden wir gut ■ sehen wir skeptisch

**DAS IST NEU**

3D-Grafik	Durchschnittliche Technik und grobe Figuren, aber angenehm farbenfroher Look und in Kämpfen spektakuläre Effekte. In unseren Partien ging's nicht ohne manuelles Drehen und Zoomen der Karte.
Berge und Täler	Dank 3D-Grafik sind die Karten plastischer, haben Schluchten und Hügel. Das macht die Landschaft abwechslungsreicher, die Übersicht dafür allerdings etwas komplizierter.
Initiative-System	Die Zugreihenfolge im Kampf hängt nun vom Geschwindigkeitswert einer Einheit ab. Das wertet schnelle Kreaturen deutlich auf, ihr Einsatz wird wichtiger. Der Moral-Bonus verliert an Bedeutung, weil er lediglich die Zeit bis zum nächsten Zug verkürzt. Das System ist für Veteranen gewöhnungsbedürftig.
Rassen-Spezialfähigkeit	Jede Fraktion hat eine neue Spezialfähigkeit, die erst erlernt werden muss – das ist fair und stärkt den Rollenspiel-Part.
Neue Talente für Helden	Mehr Auswahl bedeutet flexiblere Helden. Manche Talente sind hochspannend – etwa solche, die schwache Kreaturen stärken.
Szenen in Spielgrafik	Zwischensequenzen ersetzen die alten Texttafeln. Prinzipiell eine gute Idee, die Umsetzung ist aber unter Warcraft-3-Niveau.
Gebäude-Bauplan	Eine Baumgrafik im Stadtbildschirm zeigt, in welcher Reihenfolge die Gebäude errichtet werden können. Endlich sind die Voraussetzungen und Zusammenhänge auf einen Blick sichtbar.
Ghost Mode	Während ein Spieler zieht, schicken die anderen Geister über die Karte. Geniale Idee, um Mehrspieler-Partien flüssig zu halten!

**DAS WIRD ABGESCHAFFT**

Hexfelder	Schlachtfelder bestehen jetzt wie ein Schachbrett aus quadratischen Feldern statt aus Sechsecken. Das ist klar und übersichtlich. Weil auch diagonal angegriffen wird, sind Einheiten nun von neun Seiten bedroht statt nur von sechs.
Helden kämpfen mit	Helden stehen nicht mehr auf dem Schlachtfeld, sondern am Spielfeldrand und sind unverwundbar. Trotzdem tauchen sie in der Zugreihenfolge auf und können nur dann zaubern oder Angriffe reiten, wenn sie an der Reihe sind.
Karawanen	Die schnelle Verschickung von Einheiten von einer Stadt zur anderen durch Karawanen gibt's nicht mehr. Schade – die sinnvolle Neuerung aus Heroes 4 war gut fürs Spieltempo.
Einheiten ohne Held	Normale Kreaturen können nicht mehr allein über die Karte ziehen, sondern müssen sich einem Helden anschließen. Strategische Handhabung der Helden wird wieder wichtiger.
Kreaturauswahl	Der Bau einer Kreaturenwohnung in einer Stadt schließt nicht mehr (wie in Heroes 4) einen anderen Kreaturentyp aus. Geschmackssache – die Entscheidung für bestimmte Truppen war strategischer, dafür ist jetzt die Auswahl größer.
Zwingfeste	Die Barbarenstadt (engl.: Stronghold) samt ihren Zyklopen, Zentauren & Co. verschwindet aus dem Spiel. Dafür kehren die Inferno-Städte der Dämonen aus Heroes 3 zurück.



Im Heldenfenster legen Sie die Ausrüstung an.

werden Attentäter, Hexen und dunkle Reiter aufgenommen. Auch wenn sich Namen und Aussehen ändern, in Punkto Stärke und Fähigkeiten entsprechen die Neuzugänge weitgehend den ersetzten Einheiten.

### Kriegshandwerk

Jede der Kreaturen trägt mindestens eine Spezialfähigkeit in den Kampf, manche nun auch Spezialattacken – Greife können zum Beispiel auf Befehl in den Himmel entschwinden, setzen dort eine Runde aus und schießen anschließend mit gewaltiger Zerstörungskraft auf ihr Ziel nieder. Die eleganten War Dancer des Waldvolks treffen mit ihren schwirrenden Klingen alle Feinde auf angrenzenden Feldern; durch die körperlosen Geister gehen Angriffsschläge mit einer 50%-Chance folgenlos hindurch. Der Held, der die Armee führt, steht nicht mehr auf dem Schlachtfeld, sondern unverwundbar am Spielfeldrand. In **Heroes 3** durfte er von dort nur mit Zaubern ins Geschehen eingreifen. Nun reitet er wahlweise auch einen direkten Angriff auf einen beliebigen Gegner, wenn er am Zug ist – funktioniert also ähnlich wie die Balista, die aus dem Hintergrund Lanzen ins Getümmel feuert. Interessanterweise dürfen Sie nicht nur den Helden aus der Hitze des Gefechts raushalten, sondern auch Teile Ihrer Armee. In der Aufstellungsphase vor Kampfbeginn bestimmen Sie, welche Einheiten überhaupt teilnehmen sollen – eventuell werden zum Beispiel die verwundbaren Schützen gar nicht gebraucht.

Die wichtigste Neuerung ist das Initiative-System: Je höher der Tempowert einer Einheit,

### DER GHOST MODE



Damit die Spieler in Multiplayer-Partien nicht Däumchen drehen, während der Kollege seinen Zug macht, dürfen sie währenddessen im Ghost Mode mit Geisterhelden die Karte erforschen und Schabernack treiben. Je länger der aktive Spieler für seinen Zug braucht, desto mehr Energie erhalten die Geister seiner Gegner.

#### Ghost Info

Der Energiebalken des Geists steigt, je länger der Gegner zieht. Die Energie fließt in die sechs Talente.

#### Guard

Wachsamkeit: Der Geist attackiert automatisch gegnerische Geister, die an ihm vorüber wollen.

#### Haunt

Spuk: Der Geist besetzt eine Mine, um Runde für Runde Ressourcen daraus abzuziehen.

#### Curse

Fluch: Der Geist hängt sich an einen Gegnerhelden, verlangsamt ihn und senkt seine Kampfwerte.



#### Devour

Verschlingen: Die Kampfstärke des Geists in einem Gefecht gegen einen Geist des gegnerischen Spielers.

#### Possess

Besessenheit: Der Geist übernimmt die Kontrolle über neutrale Kreaturen auf der Abenteuerkarte.

#### Vision

Sicht: Je höher der Wert, desto mehr Details der Welt erkennt der Geist auf der Karte – z.B. Gebäude.

desto öfter ist sie im Kampf an der Reihe. Waren früher einfach alle Kreaturen nacheinander dran – die schnellen zuerst, die langsamen zuletzt – darf nun ein flinker Elfenschütze zweimal den Bogen spannen, bevor der Eisengolem überhaupt erst losstapft. Ein Initiativebalken am unteren Bildrand zeigt die Zugreihenfolge.

### Stärkt die Kleinen

Die Helden, Kernstück Ihrer Armee, lernen dazu. Jeder Recke darf nach und nach sechs Haupttalente trainieren, die mehrstufig ausbaubar sind; jedes davon schaltet den Zugang

zu drei erlernbaren Fertigkeiten frei. Ein Beispiel: Nur wer das Talent »Beweglichkeit« beherrscht, kann sich auch die Fertigkeiten »Pfadfinden«, »Navigation« und »Spähen« aneignen. Unter den mehr als 200 Fähigkeiten befinden sich viele neue. »Trainer« rekrutieren Kreaturen zu niedrigeren Kosten, mit »Raserei« richten alle eigenen Kreaturen einen Schadenspunkt mehr an, »Zähigkeit« gibt allen zwei Lebenspunkte zusätzlich. Ein Schadenspunkt, zwei Lebenspunkte? Klingt schwach – aber bei 100 Bauern summiert sich das. Nicht zuletzt durch solche Fertigkeiten will

**Heroes 5** die günstigen Einstiegs-einheiten so aufwerten, dass sie durch schiere Masse auch im Endspiel mithalten können. Auch das neue Initiative-System schlägt in diese Kerbe: Es sind vor allem die schwachen Kreaturen, die schnell über das Schlachtfeld huschen.

Das Team um Fabrice Cambounet hat noch eine weitere Ungerechtigkeit entdeckt, die beseitigt werden soll: »Der Totenbeschwörer kann in den Heroes-Spielen einen Teil der gefallenen Kreaturen als Skelette wieder auferstehen lassen. Er hat also eine Spezialfähigkeit – als einziger Held. Wir fanden



### Minen

Um die Erzmine in Besitz zu nehmen, muss erst die Truppe Skelettschützen vor dem Tor im Kampf besiegt werden.

### Schatztruhe

Eine Horde Zombies bewacht gleich drei Schatztruhen. Das Gold darin landet entweder auf dem Konto oder wird in Erfahrungspunkte umgewandelt.

### Held

Einhorn, Hirschgeweih, Blätterumhang – dieser Held gehört zum Waldvolk. Jede Fraktion hat klar erkennbare Helden.

### Kliff

Dank 3D-Grafik haben die Karten Kliffs, Hänge und Plateaus. Das Gelände wirkt natürlicher als in den Vorgängern.



Jede Fraktion hat eine passende Landschaft – hier reiten wir in den dorrenden Dusterwald der Untoten ein. Alle Gegenstände und Gebäude auf der Karte sind Heroes-Veteranen vertraut.

das unfair.« Deshalb haben nun alle Fraktionen eine Besonderheit. Die Dämonen etwa dürfen per »Portal« Kreaturen direkt aufs Schlachtfeld holen. Die Ritter können jede Einheit zur nächstbesseren aufrüsten – gegen viel Geld. Das Waldvolk darf sich auf einen Gegnertyp spezialisieren, gegen den es be-

sonders effektiv kämpft. Bei allen Neuerungen wird dafür an anderer Stelle beschnitten: Von den 150 Zaubersprüchen aus **Heroes 4** bleiben nur 40 übrig.

### Geniale Geister

Der ominöse Ghost Mode, der als Revolution des Multiplayer-Parts angekündigt war, ent-

puppt sich bei unserem Probe-spielen als – genau das! Weil wegen des rundenbasierten Ablaufs immer nur ein Spieler am Zug ist, mussten die anderen in den bisherigen **Heroes**-Spielen Däumchen drehen. Nun wechseln sie in eine Art Parallelwelt: eine tiefblaue Schattenversion der Karte, in der sie mit Geisterhelden agieren. Die dürfen die Karte erforschen, sehen aber anfangs nur wenige Details. Je

erfahrener der Geist, desto mehr Gebäude, Einheiten und Schätze entdeckt er. Die Sehfähigkeit genau wie die anderen fünf Geistermächte (siehe Kästen »Der Ghost Mode«) stärken Sie, indem Sie Energie verteilen. Die wiederum steigt, je länger der aktive Spieler für seinen Zug braucht. Das bringt nicht nur Tempo in die Partie, sondern überbrückt auch geschickt die Warte-phase – geniale Idee. **CS**



Das entschlackte Interface: Karte links, Befehle rechts, Rohstoffe oben.

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

christian@gamestar.de

Genre: Runden-Strategiespiel  
Termin: März 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft  
Status: zu 80% fertig

**Christian Schmidt:** »Kettet mich am Stuhl fest! Lasst mich nicht in die Nähe von Heroes 5! Kaum eine Minute hatte ich gespielt, schon war ich dem Kleinod hoffnungslos verfallen. Heroes 5 spielt sich fast genau wie der legendäre dritte Serienteil – nämlich fantastisch eingängig. Nival modernisiert das Spiel grafisch stark, inhaltlich nur zaghaft. Mir soll's recht sein, auch wenn ich mir doch ein paar neue Gebäude und Ereignisse für die Abenteuerkarten gewünscht hätte.«



### POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK A49