

Die Runden-Ritter reiten wieder

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Polygone statt Pixel – ist das die einzige große Neuerung der ehrwürdigen Rundenstrategie-Serie? Wir haben gespielt und wissen jetzt: im Grunde ja, aber Spaß macht's trotzdem.

Café au Lait im Straßencafé oder lieber ein Besuch bei Ubisoft? Bei unserem Besuch in Paris fällt die Wahl ohne viel Nachdenken auf Letzteres, schließlich wollen uns die Producer Fabrice Cambounet und Erwan Le Breton ihr Baby vorführen – **Heroes of Might & Magic 5**. Natürlich haben wir

das Runden-Strategiespiel bereits auf der E3 in Aktion gesehen, doch jetzt dürfen wir zum ersten Mal selber ran. Zunächst zeigt uns Erwan ein als Spiele-Introsequenz aufgemachtes Filmchen über die Geschichte der Serie: Der mächtige Zauberer 3DO ist Herr über das **Might & Magic**-Universum, wird jedoch zu machthungrig und ruiniert die Reihe mit Murks wie **Pong of Might & Magic**. Schließlich rettet der gute Magier Ubisoft das Universum und entwickelt eben **Heroes 5**. »Der Film ist eigentlich nur für interne Präsentationen«, lacht Erwan. »Wenn wir den veröffentlichen, würden uns die darin verschaukelten Vorbesit-



Bevor der Necropolis-Held das Portal betritt, sammelt er die Schatzkiste links ein.

FACTS

- 6 Fraktionen
- 6 Terraintypen
- 7 Ressourcen
- 4 Magieschulen
- 30 Kampagnen-Missionen
- 50 Stunden Story-Spielzeit

zer der Marke Might & Magic vermutlich ins Gefängnis klagten.« Jetzt aber genug gelacht, wir wollen endlich spielen.

Reset im Reich

Wir müssen noch länger warten. Bevor es losgeht, will Erwan ein paar Hintergrundinfos los-

werden: »Wir haben das Spiele-Universum komplett überarbeitet und mit einer vernünftigen Hintergrundgeschichte versehen.« Grund: Durch die vielen Titel aus dem **Might & Magic**-Setting nebst Myriaden von Addons wurde die Welt extrem unübersichtlich, selbst Serien-Ex-

perten verloren den Überblick über alle Fraktionen und deren Ziele. Also verpassten Erwan und seine Leute dem Universum eine konsistente Geschichte mit weniger Industrialisierung (Dampf und Kanonen), dafür mehr echter Fantasy (Magie und Drachen). Auf diesen

perlen verloren den Überblick über alle Fraktionen und deren Ziele. Also verpassten Erwan und seine Leute dem Universum eine konsistente Geschichte mit weniger Industrialisierung (Dampf und Kanonen), dafür mehr echter Fantasy (Magie und Drachen). Auf diesen

HEROES-HISTORY

Heroes 5 ist beileibe nicht das erste Spiel aus dem Might & Magic-Universum. Wir haben die Vorgänger aufgelistet, auf die Myriaden von Addons allerdings verzichtet.



Might & Magic 1 bis 9
Rollenspiel-Reihe aus der Computer-Urzeit. 1986 brillierte der erste Teil (noch auf Amiga und Atari ST), Nummer 9 (Bild) aus dem Jahr 2002 war eher mäßig.



Heroes of Might & Magic
Komplexer Strategie-Ableger: Der Urvater der Reihe erschien 1995 und enthielt bereits alle wichtigen Elemente: Weltkarte, Stadt und Kampfbildschirm.



Heroes of Might & Magic 2
Bereits ein Jahr nach dem Vorgänger im Laden und diesem spielerisch wie optisch sehr ähnlich, Helden haben jedoch erstmals Charakterwerte.



Blöd: Ein Rudel Alpträume bewacht eine Kiste und Holzvorräte, der Menschenheld muss sich den Weg erst freikämpfen. Oberwelten gibt es in drei Größen, die hier ist eine der kleinsten.

Hintergrund sollen kommende Spiele wie **Dark Messiah of Might & Magic** – ein Actiontitel mit starken Rollenspiel-Elementen, 20 Jahre nach **Heroes 5** angesiedelt – ebenfalls aufbauen, es wird sogar Überschneidungen bei manchen Charakteren geben. »Wir wollen sicherstellen, dass überall, wo Might & Magic drauf steht, auch Might &

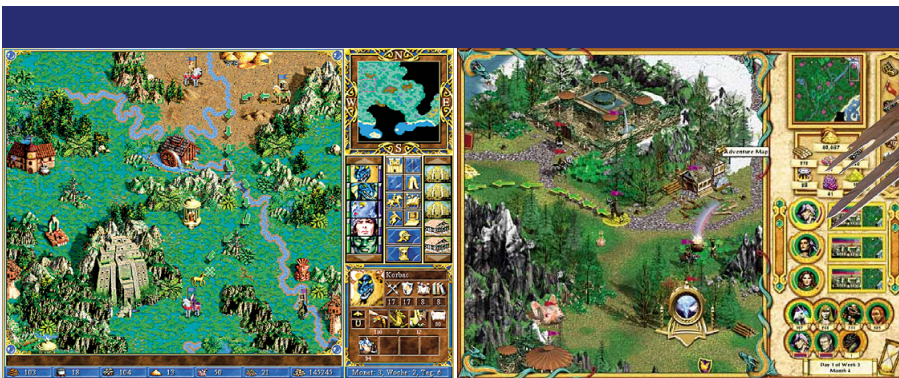
Magic drin ist«, erklärt Erwan. Dann schiebt er uns endlich Maus und Tastatur hin. Nach wenigen Sekunden im Spiel steht fest: Story-Reset hin, 3D-Grafik her – dieses Spiel ist **Heroes** in Reinkultur.

Folge den grünen Pfeilen

Das Abenteuer beginnt mit einem menschlichen Helden in

einer unwirtlichen Vulkanlandschaft. Aufgabe: Wir sollen uns zu einem Tor durchschlagen, das zu einer riesigen, idyllisch grünen Fantasy-Karte führt. Schon nach dem ersten Mausklick stellt sich wohliges **Heroes**-Feeling ein – grüne Pfeile zeigen den Weg zum Ziel, ein zweiter Klick setzt die Armee in Bewegung. Unterwegs stoßen

wir, wie aus früheren Teilen gewohnt, auf Schatzkisten oder Rohstoffe. »Wir benutzen die gleichen sieben Ressourcen wie in den Vorgängern«, erklärt Fabrice Cambounet. »Die funktionieren perfekt, warum sollen wir da krampfhaft was ändern?« Gemein: In der Standardperspektive sollen nur 90 Prozent der auf den Karten ver-



Heroes of Might & Magic 3

Grafisch runderneuert wird 1999 auf Hexfeld-Schauplätzen gekämpft. Mehr Rollenspiel-Elemente, noch suchterzeugender. Für viele der bisher beste Teil.

Heroes of Might & Magic 4

Knallbunte Iso-2D-Grafik, für das Jahr 2002 trotzdem nicht zeitgemäß. Der Held kämpft in den eher unspektakulären Schlachten selbst mit. Ziemlich komplex.



HEROES-OPTIK

Für das Design von Heroes 5 hat Ubisoft den französischen Comic-Superstar Olivier Ledroit rekrutiert, dessen Chroniken des Schwarzen Mondes auch in Deutschland erschienen sind. Erwan Le Breton: »Olivier malt für uns Charaktere auf Papier, wir schicken die Blätter an Nival, die daraus 3D-Modelle bauen. Außerdem versuchen sie, das restliche Design des Spiels an Oliviers Entwürfe anzupassen.« Das Ergebnis ist ein »schmutziger« Comic-Look, zwischen World of Warcraft und Schlacht um Mittelmeer.



teilten Goodies sichtbar sein. Wer alles finden will, muss hin und wieder die Kamera drehen, um hinter Felsen und Bäume zu linsen. »In Heroes ging es schon immer darum, die Karten zu erkunden. Das führen wir jetzt logisch fort«, verteidigt Fabrice die Entscheidung. Immerhin: Wer auf den Perspektivenwechsel verzichtet, soll keine gravierenden Nachteile haben.

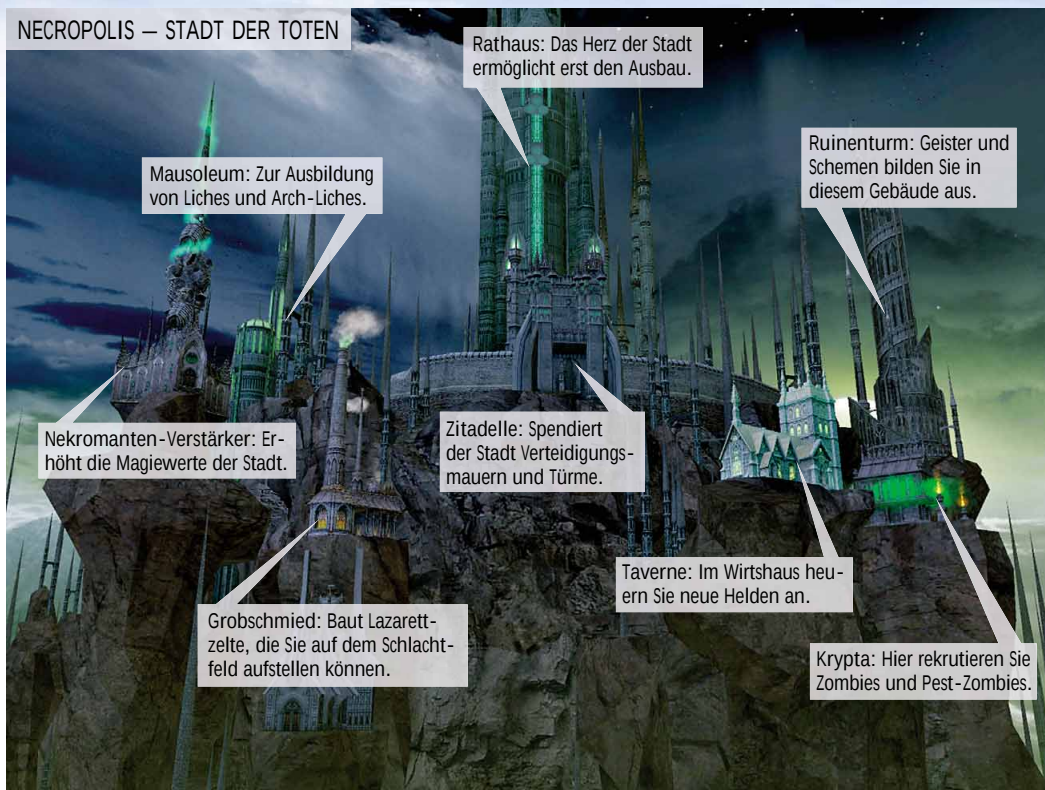
Traditionelle Kampfkunst

Nach ein paar Schritten treffen wir auf den ersten Gegner, ein Rudel Alptraume der Inferno-Fraktion. Mit einem feschen Verwischeffekt wechselt das Spiel in die Schlachtansicht; auch da können wir die Kamera drehen und kippen, wenn auch nur innerhalb enger Grenzen. Standard ist die Heroes-typische, übersichtliche »von der Seite«-Perspektive. Beim Kampfsystem orientieren sich Ubisoft und Entwickler Nival (**Blitzkrieg 2, Etherlords 2**) an **Heroes of Might & Magic**.

Eine Haven-Armee stellt sich auf für einen Kampf, der Held auf dem Pferd greift bestenfalls mit Spezialattacken ins Gefecht ein.



NECROPOLIS — STADT DER TOTEN



gic 3, für viele Fans ohnehin der beste Teil der Reihe. Der Hauptmann steht nicht selber auf dem Schlachtfeld, sondern mischt von der Seitenlinie aus mit Zaubersprüchen mit. Die schädigen entweder den Gegner (Magische Faust, Eisblitz, Heiliges Wort) oder unterstützen die eigene Armee (Steinhaut, Segen). Sämtliche Formeln stehen in einem dicken Zauberbuch, unterteilt in Schlachtfeld- und Abenteuer-Sprüche, die vier Magieschulen (Elementar, Heilig etc.) sowie die Spezialfähigkeiten des jeweiligen Helden. Der Recke in unserer Vorabversion etwa beherrscht einen heiligen Sturmangriff, mit dem er vor allem die Inferno-Gegner effektiv niederreitet.

Tödlicher Greifenflug

Nicht nur der Anführer, auch die meisten Einheiten auf dem Feld verfügen über Spezialattacken. Unser Greif packt zum Beispiel einen Gegner und hebt ihn kurzerhand in die Luft, um ihn in der nächsten Runde wieder schmerzhaft fallen zu lassen. Allerdings klappt das nur mit langsamen Feinden zuverlässig, schnelle weichen dem Greifengriff leicht aus.

Ansonsten dürfen Sie beim Kampfsystem keine Überraschungen erwarten: Rundenweise attackieren unsere Leute – in diesem Fall der gerade genannte Greif, ein paar Paladine sowie ein Trupp Armbrustschützen – den Feind, danach ist der dran. Wenn wir mit Maus über den Gegner fahren, zeigt ein kleines Fenster die Trefferchancen und Gegenschlag-Wahrscheinlichkeit an. So lässt sich gut kalkulieren, ob ein Angriff lohnt. Schon in unseren Probegeplänen müssen wir genau überlegen, wer wann wen womit angreift – Rundenstrategie vom Feinsten. Sollten die Kämpfe gegen schwächeres Gewürm

irgendwann nerven, aktivieren Sie einfach die Automatik.

Story-Führungsstil

Nach gewonnenem Kampf hagelt es Belohnungen. Neben Gold und Ausrüstung gibt's Erfahrungspunkte. Bei einem Level-Aufstieg wählen Sie zwischen jeweils zwei Skills wie »Führungsstärke« oder Spezialfähigkeiten wie »verbesserter Gegenschlag«. Solche Boni sollen auch winken, wenn Sie eine der unzähligen Nebenquests auf den teils riesigen Karten absolvieren. Wer diese Aufgaben erfüllt, soll es später im Spiel wesentlich leichter haben. Außerdem ergänzen sie Details zur Hintergrundgeschichte. »Wir versuchen, die aufwändige Story des Spiels mit unterschiedlichsten Mitteln zu erzählen«, verspricht Erwan. Zwischensequenzen in der Engine, Renderfilme, Gespräche der Charaktere untereinander sowie die Quest-Beschreibungen sollen ein stimmiges Gesamtbild ergeben. Dieser Aufwand ist bei



Levelaufstieg: Wir wählen Fertigkeiten und Fähigkeiten aus.



Im Zauberbuch stehen alle derzeit aktiven Sprüche.



Das Kampfgebiet ist in quadratische Felder unterteilt, die Zahlen geben wie von den Vorgängern gewohnt Truppengrößen an.

einem so auf Spielmechanik konzentrierten Titel wie **Heroes of Might & Magic 5** nötig, sonst könnte man sich die Hintergrundgeschichte auch gleich schenken. In unserer Vorabversion ließ sich allerdings nicht feststellen, ob die Handlung atmosphärisch rüberkommt – sämtliche Story-Elemente und Filmsequenzen fehlten noch.

Wo ist mein Wollknäuel?

In früheren **Heroes**-Titeln war die Unterwelt wenig mehr als ein Verbindungstunnel zwischen zwei Punkten auf der

Oberwelt. Das soll sich in **Heroes 5** gründlich ändern. Die Höhlen sehen nicht nur wesentlich besser aus als die trostlosen Katakomben früher, sondern sind zudem riesengroß und voll mit Schätzen sowie Monstern. »In manchen Missionen wird man das Tageslicht gar nicht sehen,« erklärt Fabrice. Überhaupt sollen die Aufträge mehr bieten als reines Kartenabgrasen. Zum Beispiel werden Sie eine Monstergruppe erst mit einem Helden und seiner schwachen Armee weiträumig umgehen müssen, um später mit Verstär-

kung (aus der Stadt) zurückzukehren. Apropos Stadt: Obwohl die Siedlungen dank 3D nun wesentlich besser aussehen, soll sich spielerisch darin kaum etwas ändern. Fabrice Cambounet: »Wir tunen ein paar Kleinigkeiten, das grundlegende Prinzip bleibt aber gleich.«

Geisterhelden

Multiplayer-Modi sind bei Rundenstrategiespielen generell schwierig: Während ein Spieler zieht, muss der andere gelangweilt zusehen. Das soll bei **Heroes 5** anders werden. »Zu Beginn einer Partie sind die beiden Widersacher noch weit voneinander entfernt und sehen sich gar nicht. Wieso sollten sie dann auf die Züge des ande-

ren warten?«, fragt Fabrice. Deshalb werden die Kontrahenten in den ersten Spielphasen nahezu gleichzeitig ziehen können, erst wenn sie einander auf der Karte begegnen, geht es abwechselnd weiter. Aber selbst dann sind Sie während eines gegnerischen Zugs nicht zur Untätigkeit verdammt. Fabrice: »Wenn dein Feind zieht, bist du in der Zwischenzeit im Geistermodus zugange.« Im Klartext: Sie schicken Saboteure und Spione los, die in der nächsten Runde Ihre geheimen Aufträge ausführen. »Das ist genauso, als wenn du im Hotseat-Modus deinem Gegner heimlich über die Schulter schauen würdest, während er zieht«, grinst Cambounet schadenfroh. **MS**



Die Unterwelt sieht nicht nur besser aus als früher, sondern soll spielerisch wichtiger werden.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

markus@gamestar.de

Genre: Runden-Strategiespiel
Termin: Februar 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft
Status: zu 75% fertig

Markus Schwerdtel: »Genau betrachtet macht Ubisoft nicht viel mehr, als das alte Heroes-Universum zu überarbeiten und in 3D zu verfrachten. Reicht das für ein Spitzenspiel? Ja, denn das alte Suchtprinzip (nur noch eine Runde!) hat sogar bei meinem – für so ein Umfangsmonster – kurzen Anspiel-Tag in Paris sofort funktioniert. Nicht zuletzt ein Verdienst der wirklich schmucken Optik – obwohl man die Kampfdarstellung abschalten könnte, schaut man sich die effektvollen Gefechte immer wieder gerne an.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **H99** QUICKLINK