

Neue Helden braucht das Reich

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Endlich wagen auch die mächtig magischen Recken den Schritt ins 3D-Zeitalter. Wir haben die viel versprechende Fortsetzung angesehen und erste Fakten gesammelt.

Das Online-Lexikon Wikipedia definiert den Helden so: »Ein Held ist die Hauptfigur einer Geschichte und verfügt über Kräfte, die weit über die eines normalen Menschen hinausgehen.« GameStar hingegen sagt: »Ein Held ist ein Zauberer, der gemeinsam mit fünf schwarzen Drachen Dämonenburgen einäschert.« Okay, unsere Erklärung mag von der Norm

abweichen, passt aber zur **Heroes of Might and Magic**-Reihe. In den vier Rundenstrategiespielen erkunden Sie mit edlen Recken Fantasy-Reiche, erobern Städte, führen Monsterheere in Taktikschlachten und verbessern wie in einem Rollenspiel die Talente der Helden. Rund zwei Jahre nach der Pleite des **Heroes-Machers** 3DO arbeitet nun der russische Entwickler Nival (**Etherlords**, **Blitzkrieg**) an **Heroes of Might and Magic 5**. Die beste Nachricht: Die Designer versprechen, die Sucht erregende Spielmechanik der Vorgänger beizubehalten – inklusive Hotseat-Modus.

Schön spielbar

Die augenfälligste Neuerung von **Heroes 5** ist auch gleich die wichtigste: Einheiten, Landschaften und Städte erstrahlen erstmals in detaillierter 3D-Gra-

fik. Auf der Übersichtskarte schmiegen sich idyllische Wälder an liebevoll modellierte Gebäude wie Minen und Sägewerke (die Sie erobern, um an Ressourcen für neue Truppen und Stadtausbauten zu kommen). Zu Beginn einer Mission sind die Häuser meist verlassen. Wenn Ihr Held sie einnimmt, erwachen Sägewerke, Minen & Co. allerdings zum Leben und kleine Männchen wuseln hinein, um Ressourcen für Ihre Kriegskasse zu sammeln.

Auch in den Taktikschlachten lässt die neue Engine ihre Muskeln spielen: Engel prügeln mit dem Flammenschwert flüssig animiert auf Dämonen ein, Zaubersprüche glänzen mit schönen Effekten. Die Städte der sechs Parteien (bisher bestätigt: Menschen, Untote, Dämonen) sind individuell gestaltet, Dämonenfestungen etwa wachsen aus blubbernden Lavaseen. Per Stadtbildschirm bauen Sie Gebäude und betrachten die lebendige Siedlung in der Detailansicht; aus den Schornsteinen steigt sogar Rauch auf. Per 3D-Kamera schweben Sie über dem Geschehen. Bei aller Grafikpracht behält Nival die Spielbarkeit im Auge: Bauten werden Sie komfortabel über eine Iconleiste errichten, auf der Übersichtskarte markieren die serientypischen grünen Pfeile die Marschrouten der Helden.

Für die Taktikkämpfe planen die Designer eine wichtige spie-

lerische Neuerung: Auf Wunsch führen Sie Gefechte in Echtzeit. Pro Zug haben Sie nur wenig Zeit, dann ist der Gegner wieder dran – ähnlich wie beim Blitzschach. Keine Sorge: Wer's nicht mag, aktiviert einfach den klassischen Rundenmodus (mit Hexfeld) ohne Zeitlimit. Die Helden halten sich aus dem Kampfgeschehen heraus und zaubern wie in **Heroes 3** aus dem Hintergrund, während die normalen Truppen ins Gefecht stürmen. Viele Einheiten dürfen ebenfalls hexen, serientypisch soll fast jeder Trupp über eigene Zauberei verfügen. So heilen Engel ihre Verbündeten, falls die von Feuer spuckenden Drachen angekollt werden. Laut den Entwicklern wird **Heroes 5** deutlich mehr Truppentypen enthalten als der dritte Teil der Rei-

ENTWICKLER-CHECK

Mit über 140 Mitarbeitern in vier Teams ist Nival der größte russische Entwickler. Nivals bekannteste Spielserien sind **Blitzkrieg**, **Silent Storm** und **Etherlords**. Anfang April 2005 wurde der Entwickler für 10 Millionen Dollar vom US-Investor Ener1 Group gekauft. Laut Business Development Director Mike Allenson von Nival hat die Übernahme keinen negativen Einfluss auf aktuelle Projekte und ermöglicht dem Studio sogar weiteres Wachstum. Bisher veröffentlichte Spiele: **Evil Islands**, **Blitzkrieg**, **Silent Storm 1 und 2**, **Etherlords 1 und 2**, **Rage of Mages 1 und 2**. Derzeit in der Mache: **Heroes of Might and Magic 5**, **Blitzkrieg 2**



Flüsse können Sie wie in den Vorgängern anschließend an Brücken und Furten überqueren.



Auf der Übersichtskarte blockiert eine Horde feuriger Dämonen (dargestellt als einzelnes Monster) den Weg zum Feen-Schrein (rechts). Der Held muss sich dem Kampf stellen.





In dieser Taktikschlacht trifft ein Engel auf ein Balor-Monster. Jede Einheit ist flüssig animiert und hat individuelle Fähigkeiten. Der Engel etwa kann Verbündete heilen.



Die höllische Inferno-Fraktion schickt solche liebenswerten Gesellen ins Feld. Von links nach rechts: zwei noch namenlose Dämonen, Balor, Succubus und Nachtmahre.

he – große Worte, schließlich gab's bereits im brillanten **Heroes 3** rund 130 Einheitentypen.

Hat mal einer Feuer?

In **Heroes 5** sollen Sie keine bekannten Helden wieder treffen, Nival entwickelt eine komplett neue Welt. Die soll alles bieten, was man von einem Fantasy-Reich erwartet – von geheimnisvollen Elfen, die durch Wälder schleichen, bis hin zu marodierenden Ork-Stämmen, die wahllos Siedlungen niederbrennen. Ob Elfen und Orks spielbare Fraktionen mit eigenen Städten sein werden, ist indes noch nicht bekannt. Bekannt ist dafür etwas anderes: Drachen spielen die Hauptrolle im neuen Fantasy-Reich. Schließlich sind die feurigen Flatterviecher als Inbegriffe von Macht und Magie seit jeher Maskottchen der Serie. Über Hinweise auf Drachen sollen Sie im Spielverlauf ständig stolpern: in Religion und Astrologie sowie in Sagen und Legenden. Früher oder später werden Ihnen die Feuerspucker natürlich auch auf dem Schlachtfeld gegenüber stehen.

Außerdem hat die Geschichte aller Parteien direkt oder indirekt mit Drachen zu tun. Die fanatischen Menschen vom Greifen-Imperium huldigen dem Drachen des Lichts (dem Götzenbild ihrer Religion) und jagen Ketzer erbarmungslos mit Ritterheeren und mächtigen



Die Helden erkunden detaillierte 3D-Landschaften. Die Windmühle liefert wie in den Vorgängern wertvolle Ressourcen.

Engeln. Die Inferno-Dämonen wiederum haben noch eine Rechnung mit einem Drachen offen. Der »siebte Drache«, ein legendärer Zauberer, verbannte die Höllenwesen einst ins trostlose Zwischenreich. Doch in **Heroes 5** kehren die Teufel zurück und kochen vor Wut. So beginnt auch die Handlung: Die Dämonen töten den frisch gekrönten Menschenkönig Nicolai, dessen Frau Isabel sinnst auf Rache. Um die Dämonen zu

vernichten, schmiedet sie eine Allianz mit den untoten Anhängern der Nekropolis-Fraktion. Eine verhängnisvolle Entscheidung,

die Ihnen im Frühjahr 2006 viele spannende Abenteuer bescheren dürfte – dann soll **Heroes 5** erscheinen. **GR**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Genre: Rundenstrategiespiel
Termin: Anfang 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Ich wünsche mir für Heroes 5 nur eines: dass die Spielmechanik ebenso reibungslos flutscht wie im brillanten dritten Teil der Reihe. Mein Wunsch wird offenbar erhört: Nival setzt beim Kampfsystem auf Heroes 3 und wagt auch beim Spielgefühl keine Experimente. Gut so! Und obendrein gibt's noch schicke Grafik. Heroes 5 verspricht, ein großes Spiel zu werden.«