

Sturm auf die Nival-Festung

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Infos zum Spiel werden derzeit gut gehütet – wir haben trotzdem Neuigkeiten ausgegraben.

Er ist der letzte Überlebende des einst stolzen Genres der Runden-Strategie-Spiele. Dabei hat der jüngste Spross der renommierten **Heroes of Might & Magic**-Reihe aber keinen Artenschutz nötig. Denn die 3D-Grafik von Teil 5 sieht dermaßen schmackhaft aus, dass sie sich nicht hinter aktuellen Konkurrenten aus der Echtzeit-Fraktion verstecken muss. Was spielerisch drinsteckt, verrät uns der französische Produzent Fabrice Cambounet.

Mit oder ohne Helden?

Kern- und Streitpunkt von **Heroes of Might & Magic** war schon seit jeher das Kampfsystem. Vor allem die Unterschiede von Teil 3 zu 4 spalteten die Fangemeinde. Soll man Helden als Kampfeinheit mit in die Gefechte nehmen? Oder wäre es besser, wenn diese Kämpfer nur indirekt über Zauber und Boni in die Gefechte eingreifen? Zwei Fragen, die auch das Entwicklerteam lange beschäftigt haben. Schließlich entschied man sich für eine Mischvariante nahe an **Heroes 3**: So muss eine Armee immer von einem Helden begleitet werden. Der ist zwar keine eigenständige Einheit,

kann aber trotzdem (sozusagen vom Seitenrand) in die Schlachten eingreifen und etwa Kämpfer magisch aufladen. Laut Cambounet wollte man vermeiden, dass man sich um neue, niedriglevelige Helden permanent kümmern muss, damit sie auf dem Schlachtfeld nicht von 08/15-Trupps überrannt werden. Umgekehrt sollen erfahrene Kämpfer nicht im Alleingang ganze Armeen weg-schnetzeln können. Welche Eingriffsmöglichkeiten der Held genau hat, wollte uns der Produzent aber noch nicht verraten. Genauso schweigt sich das Team derzeit vehement über Aussehen und Funktion der Kampfkontrollen aus.

Grafik statt Text

Eine große Schwäche der bisherigen Titel war die mangelnde Verknüpfung von Story und Spiel. Viel mehr als ein paar dröge Textbriefings gab's selbst in Teil 4 nicht. Das soll jetzt anders werden. Sowohl während der Missionen als auch zwischen Kapitelübergängen erzählen opulent gestaltete Zwischensequenzen die Geschichte um das frisch verwitwete Ritterfräulein Isabel, die den Tod ihres Ge-



Noch halten sich die Entwickler über die tatsächliche Rolle der Drachen im Spiel bedeckt.

mahls Nicolai rächen will. Noch steht nicht fest, ob Ihre Aktionen in einem Einsatz Auswirkungen auf die nächste Mission haben werden; sicher ist aber, dass Sie wie gewohnt Helden zumindest innerhalb einer Kampagne von Karte zu Karte übernehmen können. Und freispielbare Bonusmissionen stehen natürlich auch ganz oben auf dem Entwicklerplan.

Wer sich noch an die **Etherlords**-Spiele von Nival erinnern kann, denkt mit Schaudern an den teilweise heftig überzogenen Schwierigkeitsgrad des Rundenstrategiespiels. Für **Heroes of Might & Magic 5** verspricht das Team vorher ausreichend Betatesting, um die richtige Balance zu finden. Bis zum

nächsten Frühjahr haben Nival und Ubisoft ja auch noch jede Menge Zeit für Feintuning jeder Art. Wir lassen garantiert nicht locker, bis die Entwickler eine erste spielbare Version aus ihren heiligen Hallen in die Redaktion geschafft haben. **AMIC**



Schön und vollständig in 3D: Unser Held nimmt in dieser Runde eine herrenlose Mühle in Besitz.



Der kampfstarke Greif (rechts) gehört zur Haven-Menschen-Seite.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Genre: Rundenstrategie
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Nival / Ubisoft
Status: zu 60% fertig

Mick Schnelle: »Schön sieht's aus, das neue Heroes. Und dass die Entwickler auf Zwischensequenzen statt Texte setzen, hilft, Story und Spiel besser zu verschmelzen. Nur vom eigentlichen Spiel haben wir so gut wie nichts gesehen. Deshalb warte ich mit Spannung auf eine lauffähige Version. Dann wird sich zeigen, ob sich das neue Kampfsystem mit der Vorlage messen kann.«