

Wer braucht schon Schlaf?

Heroes of Might & Magic 4

Held mit Armee sucht neue Herausforderung im Fantasy-Reich. Zauberkräfte Klasse 3 vorhanden. Bringe gerne Freunde mit – und Monster um. Echtzeit-Aufträge zwecklos. Stellenangebote bitte an Lord Griffonheart, Erathia, postlagernd.

Wie macht man aus friedlichen GameStar-Redakteuren reißende Wölfe? Ganz einfach: Man schickt eine spielbare Version von **Heroes of Might & Magic 4** los – aber nur eine. Dann lässt man den Kurrierfahrer im Stau stehen. Wenn der Overnight-Express (!) am späten Freitagnachmittag endlich eintrifft, hat man's geschafft: Die Kollegen prügeln sich ums Päckchen.

Süchtig? Ich doch nicht!

So viel Aufmerksamkeit bekommt natürlich nicht jedes Spiel. Es muss schon eins sein, das richtig süchtig macht. Dabei ist das Spielprinzip von **Heroes 4** eigentlich simpel: Rundenweise (im Tagesrhythmus) ziehen Sie Armeen durch ein Fantasyreich, erobern Städte und Bergwerke, bekämpfen Monster und feindliche Heere. Die Hauptrolle haben dabei Ihre Helden, deren Fähigkeiten Sie wie in einem Rollen-



In vielen Missionen hat die **strategische Karte** wieder zwei Ebenen – Ober- und Unterwelt.

spiel steigern. Während ein Magier-Newbie anfangs lächerliche Lichtpfeile verschießt, zerlegt er mit Level 20 per Kettenblitz ganze Armeen. Artefakte dopen Ihre Hauptdarsteller zusätzlich.

Täglich Truppen

Anführer-Tuning und Kämpfe allein sind schon äußerst motivierend. Aber es gibt noch mehr zu tun: Mit Gold und eroberten Rohstoffen (die gleichen sechs Sorten wie in **Heroes 3**) bauen Sie Ihre Städte aus und rekrutieren Truppen. Neuerdings können Ihre Einheiten auch allein, ohne Heldenreiseleiter, durch

die Welt ziehen. Das hilft vor allem beim Aufklären der Karte und Erlegen kleinerer Monstergruppen. Sieben Einheitentypen passen in eine Armee – neuerdings auch mehrere Heroen, wobei jeder einen Slot belegt. Der Truppeneinkauf ist jetzt viel bequemer, direkt aus der Stadtansicht rekrutieren Sie per Knopfdruck sogar alle verfügbaren Einheiten der Siedlung auf einmal. Außerdem stehen nun täglich neue Streiter kaufbereit. Das Heldenangebot wechselt hingegen nur wöchentlich, obendrein dürfen Sie pro Woche und Stadt nur einen Recken einstellen.

Kopflöse Reisegruppe

Die Weltkarte ist diesmal isometrisch und wieder schön animiert. Rotierende Windmühlflügel und blinkende Goldhaufen erfreuen das Strategenauge, allerdings kann man Landschafts- und Spielobjekte gelegentlich nur schwer unterscheiden. Die Stadttypen hat 3DO von acht (neun, wenn man das Adon **Armageddon's Blade** mitzählt) auf sechs reduziert. Außerdem müssen Sie aufpassen, welche Gebäude Sie dazukaufen: Wenn Sie etwa in einer Menschen-Stadt den »Altar des



Helden kämpfen mit: Hier stellt sich Ritter **Teddor** (blauer Umhang) schützend vor Zauber-Blondine Minasli.

Lichts« (stellt Kampffengel bereit) errichtet haben, dürfen Sie hier keine Ritterkaserne mehr bauen: Immer nur einer von zwei starken Einheitentypen ist möglich.

Das Truppenverschieben zwischen Ihren Städten geht künftig einfacher – Sie stellen eine Karawane mit Einheiten zusammen, die gen Zielniederlassung trottet, sofern der Weg dorthin bereits erkundet ist. Momentan passiert das unsichtbar im Hintergrund, der Truppentreck erreicht nach X Tagen das Ziel. Ob er im fertigen Spiel sichtbar über die Landkarte marschieren wird, ist noch unklar.

Heldenverband

Bei Kämpfen schaltet das Programm auf ein ebenfalls isometrisches Schlachtfeld um. Das sieht zwar besser aus als die Hexfeld-Vorgänger, ist aber wesentlich unübersichtlicher: Bei

Hindernissen wie Felsen und Bäumen sieht man kaum, ob Einheiten daran vorbeilaufen können – der Computergegner hat solche Probleme nicht. Hier wünschen wir uns eine hilfreiche Funktion wie bei **Heroes 3**, wo man die Hexfelder übers Terrain blenden konnte.

Wichtigste Neuerung bei den Gefechten: Ihre Helden mischen als Spielfigur mit, sie haben Hitpoints und Kampfwerte. Wenn sie zu viele Treffer abkriegen, werden sie bewusstlos und wachen erst nach dem Kampf wieder auf, lustigerweise mit Kopfverband im Porträt-Button – oder sterben gar. Aber keine Angst, per Kapellenbesuch (kostet viel Gold) oder Wiederauferstehungs-Spruch eines netten Zauberkollegen (kostet viel Magiepunkte) wandelt der Totgesagte bald wieder unter den Leben-



Eine voll ausgebaute **Tower-Stadt**. Jede der sechs Siedlungsarten kann zwei besonders starke Truppentypen produzieren. Aber nur eines der dafür nötigen Gebäude dürfen Sie errichten.

den. Auch neu: Angegriffene Einheiten verteidigen sich im Moment der Attacke; selbst wenn sie komplett erledigt werden, steckt der Aggressor dabei noch Treffer ein. Mit Ihren Schützen sollten Sie besonders vorsichtig hantieren – sonst kassieren eigene Jungs in der Visierlinie einen Streifschuss.

Feil-Tuning

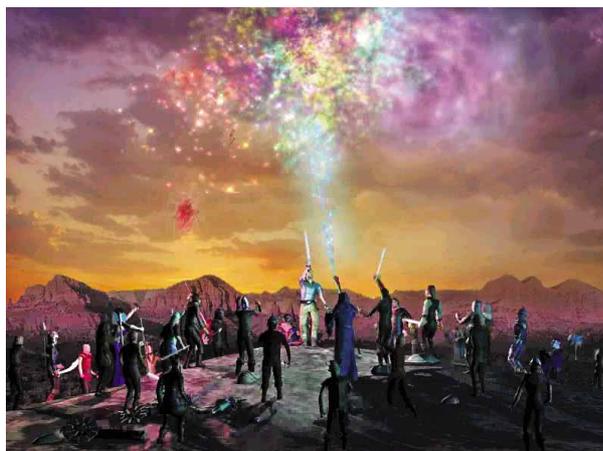
Unsere spielbare Version enthielt noch keine der sechs geplanten Kampagnen. Auch bei der Story halten die Entwickler sich bisher bedeckt, sie kündigen lediglich eine neue Welt an, »in der nur die Tapferen überleben« – wer hätte das gedacht! Auf jeden Fall wird die Geschichte wieder schriftlich erzählt. Den Zeichensatz sollten die 3DO-ler aber dringend ändern: Textfenster und Truppenlisten sind wegen der kleinen, verschnörkelten Schrift sehr schlecht zu lesen. Die Entwick-

ler haben also einiges zu tun; ein genauer Releasetermin ist noch nicht angekündigt. Wir rechnen frühestens im April mit der neuen Heldensaga. Dann wird's spannend: Mit dem überraschend guten **Disciples 2** (Test auf Seite 88) hat **Heroes 4**



Helden beim Shopping: **Händler** verticken für wenig Gold eine Grundausrüstung an Waffen und Tränken.

einen ernsthaften Rundenstrategie-Nebenbuhler, der schon jetzt im Laden steht. Auch in Fantasy-Reichen belebt Konkurrenz das Geschäft... **MD**



Sieg! Zur Belohnung brennen unsere **Zauberer** ein magisches Feuerwerk ab.



Per Extrabutton – siehe Mauszeiger unten rechts – kaufen Sie **alle verfügbaren Truppen** einer Stadt. Die Ballisten (rechts oben) sind jetzt eine echte Einheit.

Heroes of Might & Magic 4

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** 3DO
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Nach dieser Runde höre ich auf, ehrlich! Na gut, die eine Stadt erobere ich noch. Wie, draußen wird's schon hell? Auch das vierte Heroes macht enorm süchtig, dank motivierendem Monsterkloppen, Schatzsammeln und Städteerobern. Allerdings nerven mich die schlecht lesbare Schrift und die unübersichtlichen Schlachtfelder – hoffentlich legt 3DO da noch nach.«