

Magier, Monster, Sensationen

Heroes of Might & Magic 3



Erforschen, Bauen, Erobern: Teil 3 der Heroes-Reihe soll alles bieten, was das Herz eines Fantasy-Generals begehrt.

Auf CD:
Video-Special



Die **Schatztruhen** im Innern des Tals sind gut bewacht. Die bunten Platzhaltersymbole werden später durch Rendergrafiken ersetzt.

Die Strategiereihe **Heroes of Might & Magic** gehört zu den Spiele-Ablegern, die besser sind als die Hauptserie; in diesem Fall die Rollenspiele der **Might & Magic**-Reihe. Die Hintergrundgeschichte des dritten Teils der Strategiesaga knüpft am Rollenspiel-Bruder **Might & Magic 6** an: Von einem Feldzug zurückgekehrt, muß Königin Catherine feststellen, daß böse Mächte ihre Heimat Enrathia verwüstet und ihren Vater ermordet haben. Aus dieser Story schmiedet New World Computing derzeit drei Kam-

pagnen, in denen Sie einmal die Führung der Untoten-Armeen übernehmen, einmal Königin Catherine begleiten oder für beide Seiten fechten. Damit Ihnen nach der Eroberung von Enrathia nicht langweilig wird, wollen die Entwickler einen komplexen Level-Editor beilegen.

Mehr, mehr, mehr

Hauptdesigner Jon van Caneghem setzt auf Evolution statt Revolution; dementsprechend beschränken sich die Verbesserungen auf Feintuning. So soll **Heroes of Might**

& Magic 3 unter anderem ein größeres Spielareal bieten sowie mehr Truppentypen, Artefakte und Ortschaften als der Vorgänger. Die Grafik wurde aufpoliert und das Magiesystem ausgebaut. Am Spielprinzip wird sich nichts ändern: Rundenweise bauen Sie Städte aus und heuern Helden und Truppen an. Mit denen erforschen Sie dann das Fantasy-Reich, sammeln Schätze ein, lösen kleine Rätsel, bekämpfen Monsterhorden und prügeln sich in taktischen Schlachten mit feindlichen Armeen. Spielziel ist in den meisten Levels die Eroberung sämtlicher Feindmetropolen. Der besondere Reiz liegt darin, daß die Rohstoffe, Kreaturen und Ereignisse jedesmal neu auf der Karte verteilt werden. So macht es immer wieder Spaß, auch einen bekannten Level zu erforschen. Außerdem gleichen sich die Gegner mit der Zeit Ihrer Stärke an. Selbst ein Superheld findet Herausforderungen.

Macht und Magie

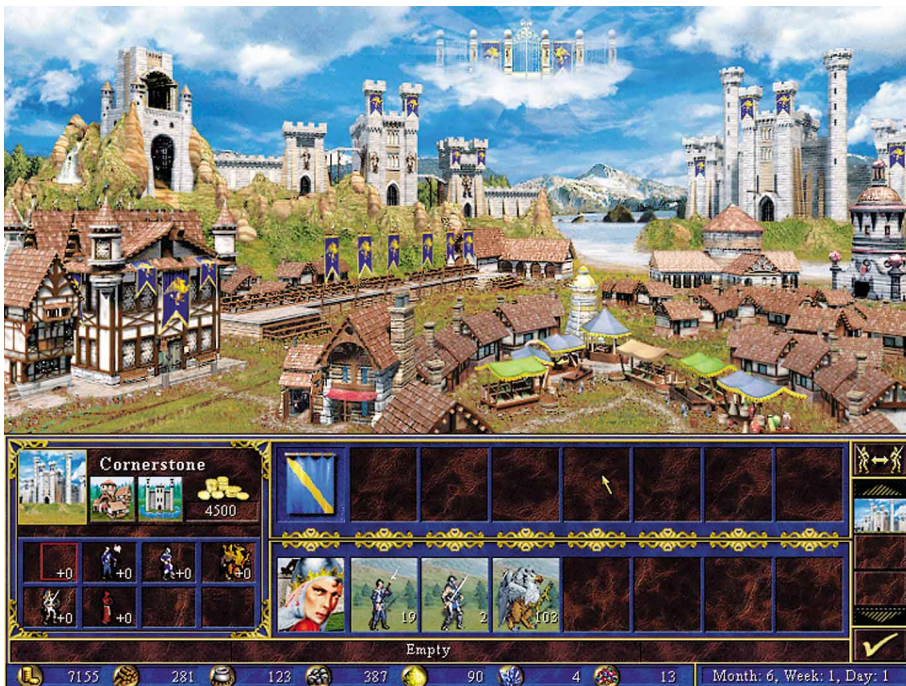
Jeder Heldentyp hat seine Stärken und Schwächen. Kleriker verstehen sich sehr gut auf Magie, dafür ver-



Puzzles bringen oft wertvolle Schätze.

stärken Ritter die Offensivkraft der untergebenen Einheiten. Nach siegreichen Gefechten gewinnen Ihre Generäle Erfahrungspunkte, mit denen sie Spezialfertig-

Diese Stadt ist beinahe komplett ausgebaut. Durch das Himmelstor können Sie Erzengel rekrutieren.



Zwei Armeen prallen in einer rundenbasierten Hexfeld-Schlacht aufeinander.



keiten ausbauen oder neue erlernen. Dabei bestimmt der Heldentyp den Ausbildungsweg. So können Häretiker untote Armeen beschwören, Ranger per Pathfinding-Skill weiter ziehen. Außerdem werten die Waldläufer alle Fernkampfeinheiten auf, die sich in ihrer Truppe befinden. Zauberer dürfen sich künftig auf eine von vier Magieklassen mit jeweils 16 Formeln spezialisieren: Erde, Luft, Feuer und Wasser stehen zur Auswahl. Per Wind-Spruch verlangsamt Ihr Hexenmeister beispielsweise gegnerische Kreaturen, ein Erd-Magier ruft Golems zu Hilfe. Alleskönner wird es in

Heroes of Might & Magic 3 nicht mehr geben, die richtige Kombination aus Magiern und Krieger ist der Schlüssel zum Erfolg. Glücklicherweise sollen Sie Ihre Favoriten oft ins nächste Szenario übernehmen können.

Die Schlachten tragen Sie nach wie vor rundenweise auf von der Seite gezeigten Hexfeldkarten aus. Obwohl deren Größe im Vergleich zum Vorgänger verdoppelt wurde, ist sie für komplexe strategische Manöver immer noch etwas zu klein geraten. Die Verteidigungs-Option ist neu: Dabei sparen die Krieger ihre Aktionspunkte für gegnerische Angriffe auf.

Himmlische Hilfe

In jedem der acht Stadttypen können Sie sieben Truppenklassen ausbilden, jeweils in einer Standard- und einer verbesserten Version. In den Dungeon-Siedlungen rekrutieren Sie unter anderem Drachen, die Strongholds bieten Bogenschützen, Ritter und sogar Erzengel an. Insgesamt warten 118 Monster und Krieger auf ihren Einsatz, plus einige Elementarwesen, die Ihre Magier beschwören können. Für jede Einheitenart müssen Sie zunächst die entsprechende Kaserne errichten. Andere Bauwerke verbessern die Verteidigungsanlagen oder erhöhen das Steuereinkommen. Auch die Heldenklassen sollen vom Stadttyp abhängig sein. So heuern in der

Trutzburg Barbaren an, während Druiden in den Sümpfen zu finden sind.

Rohstoff-Rangeleien

Um Ihre Städte auszubauen und neue Armeen zu rekrutieren, benötigen Sie sieben Rohstoffe: Holz, Eisenerz, Quecksilber, Schwefel, Edelsteine, Kristalle und Gold. Kleine Mengen davon finden Sie verstreut auf der Karte; zuverlässigere Quellen sind die Minen. Außerdem gibt es 128 Artefakte wie magische Ringe oder Rüstungen zu entdecken, die die Werte Ihrer Helden verbessern und sich kombinieren lassen; das Materia-System von **Final Fantasy 7** lässt grüßen. Oft treffen Sie auch auf Tempel und Camps, wo Sie Ihren Anführer trainieren dürfen, oder finden Schätze. Diese werden meistens durch Horden von Bösewichten bewacht, durch die Sie sich erst hindurchkämpfen müssen. Neu ist das Schattenreich, das unter der eigentlichen Spielkarte existiert. **RS**



In diesem Bildschirm rüsten Sie Ihren Helden mit **Artefakten** aus.

Heroes of Might & Magic 3

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** New World Comp.
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen halten, konnte mich die Preview-Version stundenlang fesseln. Am fast schon genialen Erkunden-und-Kämpfen-Prinzip wurde zum Glück gar nicht erst herumgedoktort.«