

Eroberung der Fantasy-Welt

Heroes of Might and Magic 3



New World Computing würzt das strategische Heroes of Might & Magic 3 mit einer Prise Rollenspiel.

Die traditionsreiche Rollenspielserie **Might & Magic** und der rundenbasierte Strategieabgänger **Heroes of Might & Magic** hatten bisher außer dem Namen wenig gemein. **Heroes 3** wird nun erstmals direkt an die Hintergrundgeschichte des Spielebruders anknüpfen und darüber hinaus auch typische Spielelemente übernehmen.

Entdeckungsreise

Mit dem Spielprinzip der **Heroes**-Serie wagt New World Computing keine Experi-

mente: Nach wie vor stattdessen Sie Ihre Fantasy-Helden mit zahlreichen Artefakten und einer Armee von Kreaturen aus, um rundenweise geheimnisvolle Länder zu erforschen und gegnerische Burgen zu erobern. Mit ihrem Gefolge stürzen sich die Helden in taktische Hexfeld-Schlachten. Kenner von **Might & Magic 6** werden im kräftig aufgestockten Kreaturenschatz von **Heroes 3** einige (unliebsame) Bekannte wiederfinden. Beispielsweise sollen die gefürchteten Teufel



Brodelnde Vulkane und ausgebliehene Knochen zieren die düstere Lavalandschaft.

nun die Armeen des Bösen verstärken. Die roten Ungetüme rekrutieren Sie ebenso wie die meisten anderen Kreaturen in Ihren Städten, von denen es wieder unterschiedliche Varianten gibt. Im neu dazugekommenen »Inferno« befehligen beispielsweise finstere Beschwörer Geschöpfe der Dunkelheit. Jede Ortschaft wird sieben Arten von Monstern ausbilden können, die alle noch einmal als aufgewertete Variante existieren. Insgesamt sollen im Spiel 118 unterschiedliche Monsterklassen verfügbar sein.

Gut gerüstet

Ein weiteres Element aus dem großen Bruder wird in **Heroes of Might & Magic 3** Einzug halten: Das Inventarsystem soll erheblich Rollenspiel-typischer ausfallen. Gefundene Artefakte dürfen Sie einem Helden nun an einem Ganzkörperbild anlegen. Jeder Kämpfer soll nur eine begrenzte Anzahl von Gegen-

ständen des gleichen Typs benutzen können. So darf er beispielsweise lediglich ein einziges Schwert in der Hand halten; überzählige Klingen müssen Sie an andere Helden weiterreichen. Zudem soll jedes Artefakt ein bestimmtes Gewicht besit-



Heroes 3 bietet deutlich hübschere und mit Schätzen gefüllte Landschaften.

zen. Wenn ein Held künftig zuviel magischen Krimskrams mit sich herumschleppt, bewegt er sich dafür nur noch im Schneckentempo. Auf diese Weise soll die Erschaffung einzelner Superhelden unterbunden werden; statt dessen müssen Sie auf eine gleichmäßige Verteilung der Artefakte achten. **CS**

Die im Wald versteckte **Stronghold** gehört zu den neuen Stadttypen.



Heroes of Might & Magic 3

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

Christian Schmidt: »Schon im Vorgänger gab es ungeheuer viel zu entdecken. Die versprochene Vielfalt von Heroes 3 dürfte wieder für durchwachte Nächte sorgen.«