

Das erste Addon erzählte vom Comeback der Zwerge, das zweite bringt nun die Orks zurück. Mit Zyklopen und Zentauren wüten die Braunhäute durch eine spannende, aber unfaire Kampagne.

Tribes of the East

Heroes of Might & Magic 5
Addon



Per Schlachtruf stachelt die Ork-Heldin ihre Einheiten an.

DVD-XL
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4246
- Infos zum Spiel:
▶ Quicklink: 4253

Win Vista 32 Bit
- läuft

Kein Wunder, dass die Orks wütend sind. Seit jeher zählen sie zum Stammpersonal nahezu jedes Fantasy-Spiels, doch in **Heroes of Might & Magic 5** blieben sie außen vor. Bis jetzt: Das zweite, auch allein lauffähige Addon **Tribes of the East** führt die Orks als achte Fraktion ein. Zudem enthält **Tribes of the East** die Verbesserungen aller Updates, darunter der Generator für Zufallskarten, die Truppentransport-Karawanen und der Schwierigkeitsgrad »leicht«. Doch trotz Letzterem ist die Erweiterung häufig derart schwer, dass nicht nur die Orks wütend sind – sondern auch die Fans.

Von Wut ...

Zugegeben, die Orks wüten nicht wegen ihrer Auszeit in **Heroes 5**, sondern weil es Vorteile hat: Im Gefecht sammeln sie durch erledigte Rivalen Wutpunkte und steigern so ihre Kampfkraft. Wenn ein Braunling tatenlos herumsteht, wird er schwächer. Ork-Helden nutzen keine Magie, sondern Schlachtrufe, die alle Kämpfer stärken. Letztere reichen von Goblins über Zentaurenschützen bis hin zu Knüppel-Zyklopen.

Jede Einheit hat nützliche Fähigkeiten, zudem profitieren die Orks von einer großen Neuerung:

Alle Truppentypen – auch die des Hauptprogramms – bekommen eine zweite, meist sinnvolle Upgrade-Variante mit alternativen Charakterwerten und Spezialtalenten. Die Untoten etwa verwandeln Skelette wie gehabt in Schützen oder in neue, gepanzerte Knochenkrieger. Und alte Helden bekommen frische Talente. Zum Beispiel sammeln Nekromanten Energie, mit der sie nach Siegen Nachschub beschwören.

... und Frust

Siege sind in **Tribes of the East** jedoch Mangelware – zumindest ab dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade, auf dem die Kampagne bereits frustig schwer ist. Denn in den 15 Missionen (je fünf für die Untoten, die Orks und die Magier) bekommen Sie's meist mit mehreren Feinden zu tun. Auf der niedrigsten Stufe sind die Gefechte anspruchslos, doch selbst hier gibt's unfaire Momente. Zum Beispiel werden Sie oft ohne Vorwarnung angegriffen. So müssen Sie ständig neu laden und den Missionsverlauf auswendig lernen, um zu bestehen. Schade drum, da die Kampagne eine packende Geschichte erzählt, gespickt mit Anspielungen auf den Action-Ableger **Dark Messiah**. Frustrierte Fans verpassen also vieles – kein Wunder, dass sie wütend sind. **GR**

Im Budget-Regal

Heroes 5 Gold
Inhalt: Heroes 5
Hammers of Fate
Tribes of the East
Publisher: Atari
Termin: 8.11.2007
Preis: 50 Euro
Aktuell: v3.0
Wertung: 85 Punkte



Mit gleich drei Helden erkunden die Orks das Umland einer ihrer Hüttensiedlungen.

Das regt mich auf!

Michael Graf: Ich wünschte, die Heroes-Entwickler von Nival gäb's als kleine Porzellanfigürchen. Dann könnte ich jedes Mal eine davon mit dem Hammer zerschlagen, wenn ich mich mal wieder über diese grausam frustigende Kampagne ärgern muss! Wut beiseite: An sich ist Tribes of the East eine hervorragende, vorbildlich umfangreiche Erweiterung. Doch ich warte erst mal auf einen Fairness-Patch für den Feldzug. Nur frustresistente Profis sollten jetzt schon zugreifen.



micha@gamestar.de

HEROES 5: TRIBES OF THE EAST ADDON

ENTWICKLER Nival (Heroes of Might & Magic 5, GS 07/06: 85 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 56 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 22.6.2007
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM				STANDARD			OPTIMUM			
1,8 GHz Intel				2,4 GHz Intel			3,0 GHz Intel			3D-GRAFIKARTEN
XP 1600+ AMD				XP 2200+ AMD			XP 2800+ AMD			■ Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM				1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			■ Geforce 6600 GT
1,95 GB Festplatte				1,95 GB Festplatte			1,95 GB Festplatte			■ Radeon X600 / X700
										■ Radeon 9700 / 9800
										■ Geforce 6800 GT
										■ Radeon X800 XL
										■ Geforce 7600 GT
										■ Radeon X850 XT
										■ Radeon X1900 XT
										■ Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren, Aegia PhysX, Philips AmBX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Safedisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (8), Szenario (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Hotseat
DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT Mehr Vielfalt dank der neuen Truppen-Upgrades, aber immer noch sehr langatmige Partien.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, farbenfrohe Landschaften + flüssig animierte Kämpfer + schöne Zaubereffekte - vergleichsweise schwache Texturen	8 / 10
SOUND	+ professionelle deutsche Sprecher + passender, orchestraler Soundtrack + gute Kampfkulisse - kein Surroundsound	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Einheiten und Zauber - zahllose unfaire Stellen - auf »leicht« häufig öde ... - ... auf »normal« bereits sehr schwer	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige und lebendige Fantasy-Welt + acht individuelle Parteien + Wiedersehen mit bekannten Helden	10 / 10
BEDIENUNG	+ alle wichtigen Funktionen einfach erreichbar + Karawanen zum Truppentransport - auf der 3D-Hauptkarte teils unübersichtlich	8 / 10
UMFANG	+ ein zusätzliches Volk + drei umfangreiche Kampagnen + neue Einheiten-Upgrades + frische Zauber und Talente für Helden	10 / 10
MISSIONSDESIGN	+ vielfältige Ziele + große Karten - unflexible Aufgabenabfolge - im Endspiel oft gleiche Mechanik: alle Städte erobern	7 / 10
KI	+ im Gefecht setzen die Gegner Zauber und Einheiten klug ein ... - ... auf der Kampagnenkarte reiten die Feinde oft wirr herum	6 / 10
EINHEITEN	+ noch mehr Abwechslung dank alternativer Upgrades + sinnvolle Spezialfähigkeiten + Orks bringen neue Talente und Schlachtrufe	10 / 10
KAMPAGNE	+ gute, wendungsreiche Story + »Nur noch ein Kampf«-Suchtfaktor + Anspielungen auf Dark Messiah - nur drei Völker spielbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Umfangreiches, aber frustig schweres Ork-Addon.

