

Hall of Fame

Heroes of Might and Magic 3

Wenn wir Heroes-Fans nach dem besten Teil der berühmten Rundenstrategie-Serie fragen, antworten elf von zehn mit »drei!«. Und womit? Mit Recht! Von Martin Deppe

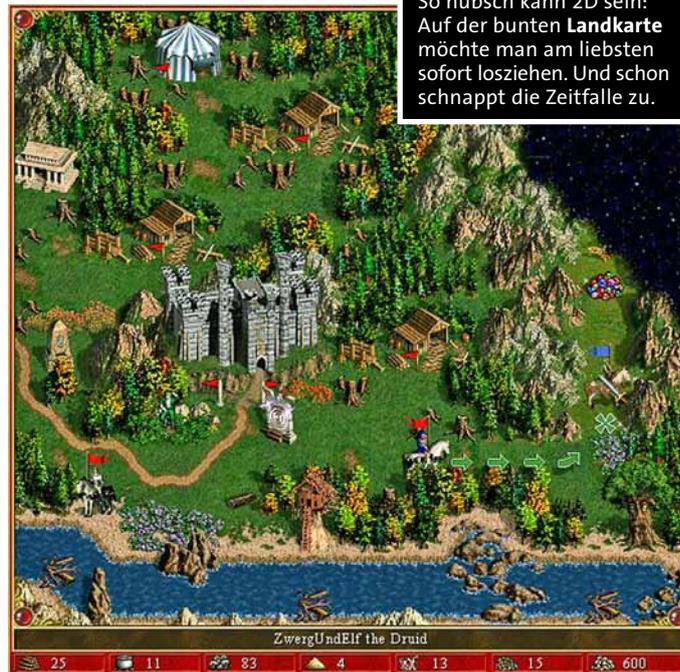
Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wissen Sie, was für mich ganz persönlich die höchste Ehre für ein Spiel ist? Es ist weder eine hohe Wertung noch ein Award – obwohl **Heroes 3** in GameStar 6/1999 beides abgestaubt hat, nämlich eine 86 plus »Award für besondere Spieltiefe«. Nein, die allerbesten Titel sind für mich diejenigen, die ich auch dann noch unheimlich gerne weiterspiele, wenn sie mich schon wochenlang beruflich beschäftigt haben. Denn »auf Arbeit« spiele ich einfach anders, analytischer, zucke bei jeder spannenden Szene Richtung Video- oder Screenshot-Taste. **Heroes 3** und seine Erweiterungen sind so ein Fall: Seit 1999 vergeht kein Jahr, in dem ich nicht mindestens ein paar Tage rundenweise durch Erathia ziehe. Oder Wochen. Oder Monate.

Denn **Heroes 3** hat mich vom ersten Klick an gefesselt. Im wahrsten Sinne des Wortes: Schon das satte Klickgeräusch auf die schön großen Buttons des Hauptmenüs macht Lust auf die Szenarien und Kampagnen dahinter. Für so ein Geräusch stellen Autohersteller Sound-Experten ein, die das Türenzuschlagen akustisch perfektionieren sollen! Dabei ist der erste Klick nur einer von tausenden, die folgen werden. Weil es nämlich immer etwas zu tun gibt auf diesen bunten,



So hübsch kann 2D sein: Auf der bunten **Landkarte** möchte man am liebsten sofort losziehen. Und schon schnappt die Zeitfalle zu.

dezent animierten Landkarten in 2D. Ja-wohl, in 2D. Kein Isometrie-Firlefnaz wie im Nachfolgerspiel, in dem wir schon mal an einem Goldstapel vorbeimarschieren, weil er von einer Mauer verdeckt ist. Kein 3D wie in **Heroes 5** und **Heroes 6**, die zwar schicker aussehen, aber ständig gedreht werden wollen. Nein, hier gucken wir ungefähr im 45-Grad-Winkel auf die Landschaften. Auf

Landschaften, die so voll gepackt sind wie danach nie wieder. Hier glitzert ein Goldstapel, da funkelt eine Edelsteinmine, daneben lockt eine feindliche Stadt. Und alle rufen: »Nimm mich!« Schon in den ersten Zügen auf so einer pickepackevollen Karte schlägt jene Nur-noch-eine-Runde-Sucht zu, die bei vielen Rundenstrategiespielen so gern herbeizitiert wird, aber in **Heroes 3** geradezu furchteinflößende Ausmaße annimmt.



Feurio! Beim **Inferno-Zauber** müssen wir gut zielen, um keine eigenen Truppen mit Friendly Fire anzusenzen.

Denn ganz schnell stecke ich mitten in einem Feldzug. Erobere Städte, baue sie aus, levele meine Helden hoch, bringe ihnen Zaubersprüche bei, stopfe ihnen Artefakte in die Hände, an die Füße, um die Bäuche. Ich verfolge einen feindlichen Helden – und fliehe dann vor ihm, weil ich merke, dass mein potenzielles Opfer jede Menge Schwarze Drachen dabei hat, denen mein toller Implosions-Zauber völlig drachenschnappe ist. Denn auch das macht **Heroes 3** prima: Es ist zwar sehr, sehr komplex, aber ich muss über keine Spielmechanik lange rumrätseln. Das gilt auch für die vielen Spezialfähigkeiten der über 120 verschiedenen Kampfeinheiten, die sich fast alle einmal upgraden lassen. Dann werden aus den nahkampfstarken Giganten der Turm-Fraktion blitz-

schmeißende Titane, die gegen die Schwarzen Drachen besonders effektiv sind. Aber auch simple Bogenschützen der Zuflucht-Fraktion werden zu Armbrustschützen verbessert, viel stärker. Weil sie nämlich fortan zweimal hintereinander feuern – obwohl das genau genommen Quatsch ist, denn das Spannen einer echten Armbrust dauert ja viel länger als beim Bogen. Aber hey, das ist ein Fantasy-Spiel, und wir freuen uns trotzdem über das nützliche Upgrade.

Denn in den ebenfalls rundenbasierten Hexfeld-Schlachten können wir jeden Vorteil gebrauchen: Truppen-Upgrades, Werte und Skills des Helden, seine Zaubersprüche. Die Recken selbst halten sich in den Gefechten nämlich fürnehm zurück, sie verbessern ihre Einheiten nur indirekt über ihre Heldenwerte Offensive, Defensive und Zauberkraft (der vierte, Weisheit, beeinflusst ausschließlich den Mana-Vorrat des Anführers). Und über die Zauber, die ein Held in städtischen Magiergilden oder unterwegs gelernt hat. Dieser »Magic«-Teil des Spiels ist schon eine Wissenschaft für sich, mit Dutzenden Zaubern und Gegenzaubern, verteilt auf fünf Klassen in vier dreistufigen Disziplinen, nämlich Wasser, Luft, Erde und Feuer, jeweils auf Anfänger,

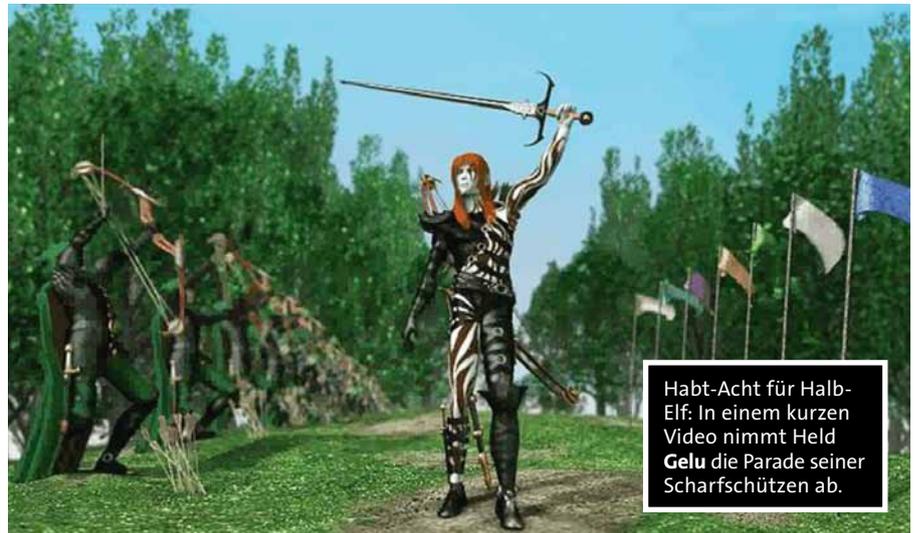
Mein Lieblingszauber? Massen-Verlangsamung!

Fortgeschritten und Experte. Allein schon das Taktieren mit den Zaubern macht Spaß, birgt aber auch Gefahren: Wer beim Kettenblitz übersieht, dass mit »springt zum nächsten Ziel über« alle Einheiten gemeint sind, grillt schnell auch die eigenen Jungs. Andere Zauber wiederum sind nicht unbedingt sinnvoll, appellieren aber an unsere Schadenfreude. Etwa die »Landminen«, kleine Sprengfallen, die zufällig auf der Karte verteilt werden. Mein in 14 Jahren **Heroes 3** am meisten eingesetzter Spruch ist allerdings die eher unspektakuläre »Massen-Verlangsamung«: Die pappt jeder Feindeinheit quasi einen persönlichen Mini-Sumpf an die Füße, Hufe oder Klauen – was nicht nur ihre Bewegungsreichweite drastisch reduziert, sondern auch die Zug-Reihenfolge. In **Heroes 3** sind nämlich die schnellsten Einheiten zuerst dran; wer zum Beispiel gegen flotte Drachen antritt, sollte schleunigst seine Schützen schützen.

Es sind vor allem die spannenden Belagerungsschlachten, an die man sich ewig erinnert. Eine werde ich nie vergessen: Vor meinen Toren taucht eine unglaublich starke Inferno-Armee auf. Eigentlich habe ich keine Chance, aber glücklicherweise den Artillerie-

Deswegen legendär

- ☛ entdecken, kämpfen, leveln, bauen
- ☛ riesige, bunte und trotzdem übersichtliche Karten in 2D (!)
- ☛ lässt kein Fantasy-Klischee aus
- ☛ Suchtgefahr!
- ☛ Haben wir die Suchtgefahr erwähnt?



Habt-Acht für Halb-Elf: In einem kurzen Video nimmt Held **Gelu** die Parade seiner Scharfschützen ab.

Skill. Der gibt mir nämlich die Kontrolle über meine Ballista – die ich nicht auf die Truppen, sondern auf das Katapult des Angreifers feuern lasse. Nach drei Runden und ein paar Blitzzaubern sind die dicken 1.000 Hitpoints des Katapults abgearbeitet, es fällt beleidigt auseinander. Weil der Inferno-Held vor allem

mit nahkampfstarken Cerberus-Hunden und Alptraum-Gäulen angerückt ist, stehen die nun hilf-

los vor meinen Mauern. Allerdings hat der Kerl auch feuerballwerfende Magogs dabei, die Flächenschaden verursachen. Ich wiederhole die Ballista- und Zauberrückfälle, diesmal auf den feindlichen Munitionskarren. Als er zerstört ist, schrumpfen die vorher unendlichen Munitionsvorräte der gehörnten Ballwerfer jede Runde – bis sie auf Null sind. Der Computergegner bleibt stur vor der Festung, schließlich hat er noch all seine Truppen und rein rechnerisch die Übermacht. Aber keine Möglichkeit mehr, an meine Verteidiger in der Festung heranzukommen. Runde um Runde schieße ich ihn zusammen, eine halbe Stunde lang. Bis er kurz vor meinem Sieg abhaut und all die schönen Artefakte mitnimmt, die ich ihm erst Dutzende Runden später abknöpfen kann.

1999 ist noch nicht vorbei, da legt 3DO mit einem ersten Addon nach. **Armageddon's Blade** bringt nicht nur eine neunte Fraktion (siehe Kasten), sondern das namensgebende Armageddon-Schwert. Dummerweise gehört das aber nicht uns, sondern dem Übelwicht Lucifer Kreegan – der mit dem Schwert einen bildschirm-weiten Feuerregen entfacht, gegen den nur seine eigenen Einheiten immun sind. Zum Glück haben wir nicht nur die Konflux-Fraktion auf unserer Seite, sondern auch den neuen Helden Gelu. Der käseweiße Halb-Elf darf alle Bogenschützen-Typen in Scharfschützen verwandeln, die auch auf maximale Entfernung und über Hindernisse hinweg den sonst üblichen Malus ignorieren – eine teure, aber tödliche Fernkampfeinheit! Erweiterung Nummer Zwei, **Shadow of Death**, macht mich endgültig sammelwü-

tig: Bestimmte Artefakte lassen sich jetzt nämlich kombinieren, was weitere Boni und Fähigkeiten bringt. Aus den drei alten Schützen-Artefakten Bogen, Sehne und Pfeile wird der »Bogen des Meisterschützen«, der sozusagen alle (!) Schützertypen in Scharfschützen verwandelt, also ebenfalls auf die Mali pfeift. Fast noch wichtiger: Meine Schützen dürfen auch feuern, wenn Gegner direkt neben ihnen stehen. Diese zwölf Super-Artefakte bestehen zwar aus bis zu acht Bestandteilen, doch spätestens nach der zweiten eingesackten Zutat will ich gefälligst die anderen sechs haben. Auch wenn's Wochen dauert!

Danach erscheinen 2000 und 2001 zwar noch sieben sogenannte **Heroes 3 Chronicles** – aber deren Minikampagnen sind pure Abzocke und mit fast nur kleinen und mittleren Karten viel zu kurz und teuer. Alle sieben zusammen haben weniger Inhalt als jedes vorherige Addon! Da merkt man schon, dass Publisher 3DO verzweifelt ums finanzielle Überleben kämpft. Vergebens: Im Mai 2003 geht die Traditionsfirma, 1991 vom früheren EA-Gründer Trip Hawkins mitgegründet, endgültig pleite, die **Heroes**-Lizenz geht später an Ubisoft. Aber **Heroes 3** lebt dank seines umfangreichen Editors bis heute weiter: Auf Webseiten wie Drachenwald.net erscheinen immer noch sehr gute Szenarios und Kampagnen von Fans. Frei nach David Bowie also: »We can be Heroes, for ever and ever«. Martin Deppe / JG

Heroes of Might and Magic 3 Rundenstrategie



PUBLISHER The 3DO Company
ENTWICKLER New World Computing
QUELLE Original-CDs
SPRACHE Deutsch, Englisch
HARDWARE SO LÄUFT'S Minimum: Pentium 133 mit 32 MB RAM
 Hauptprogramm, Armageddon's Blade und Shadow of Death gibt's als Complete-Version, unter anderem als Download bei www.gog.com. Läuft problemlos unter Windows.

Fazit Helden-Haft: Das unkaputtbare Spielprinzip fesselt bis heute.