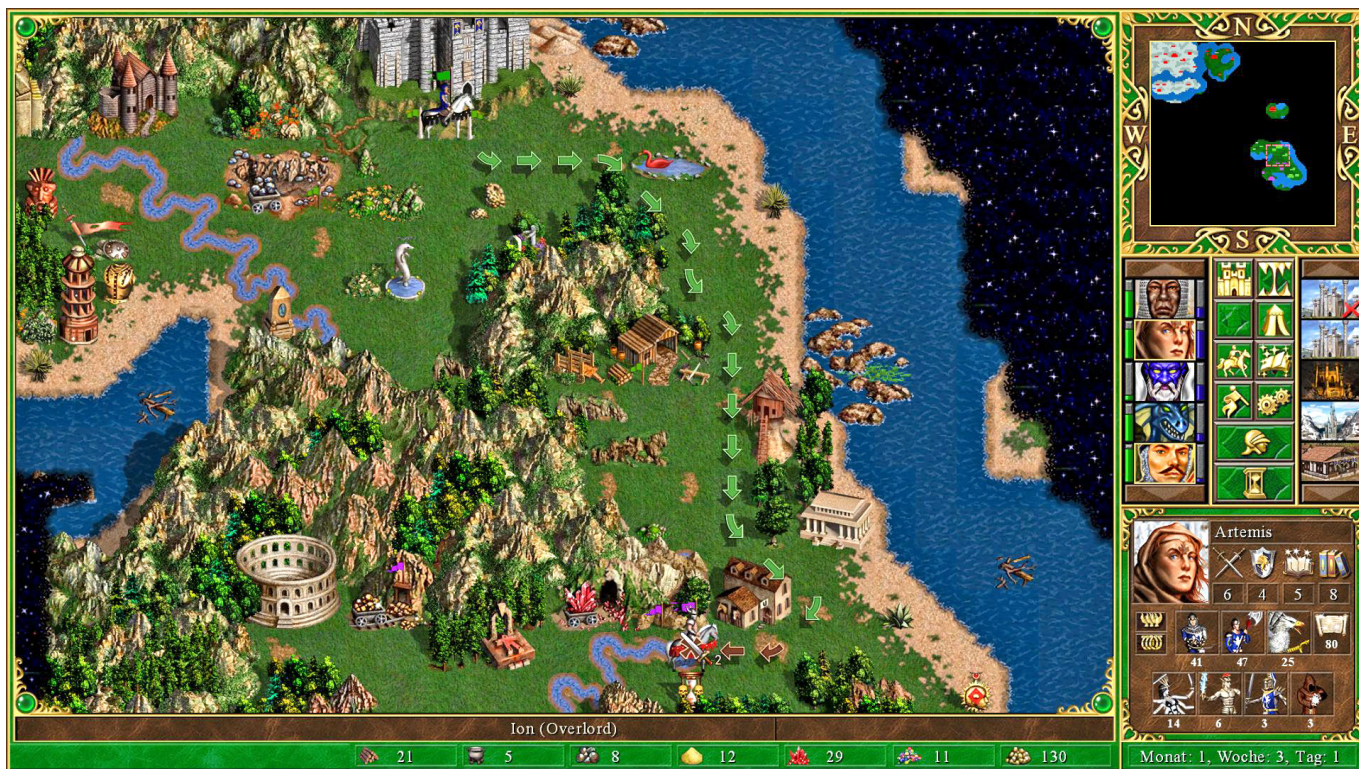




Suchtfaktor 1: Abfangjagden. Unten räubert ein violetter Held in unserem Gebiet, wir schicken Reckin Artemis auf Kollisionskurs. Die Strategische Karte nutzt das Widescreen-Format voll aus.

## Heroes of Might & Magic 3 HD

# 2D + HD > 3D



**Heroes 3 ist der Highlander der Strategiespiele: Es wird einfach nicht älter - und unsterblich ist es sowieso. Jetzt kriegt der Rundenrentner ein Facelifting.** Von Martin Deppe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **New World Computing (Original) DotEmu (HD-Fassung)**  
Termin: **29.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Auf DVD: Test-Video

**A**utobauer haben bekanntlich Akustik-Designer, die das Geräusch beim Zuschlagen der Autotür optimieren, beim Blinkersetzen, beim Handschuhfachöffnen. So einen Sound-Designer hatte 1999 wohl auch New World Computing für ihren Rundenstrategie-Hit Heroes of Might & Magic 3 an Bord: Bis heute ist das satte Klack-Geräusch der angenehm großen Buttons so unverwechselbar, dass der Autor dieses Artikels es sich als Windows-Sound eingebaut hat.

Was das mit der Neuauflage zu tun hat? Nichts – und jede Menge. Denn der satte Klack-Sound ist nur einer von vielen Gründen, warum dieses Spiel so süchtig macht: Der Klick eröffnet uns eine Fantasy-Welt, die munter Nekromanten und Elfen, Ritter und Zwerge, Untote und Dämonen, Barbaren und Magier mischt (um mal eben elegant alle acht Fraktionen aufzuzählen).

Eine Welt voller Monster, Artefakte, befestigter Städte, Höhlen, noch mehr Monstern – und dazwischen herumgaloppierenden Konkurrenzhelden mit ihren Armeen. Schon von diesem ersten Klick an sind wir dem Runden-Epos ausgeliefert. Wir freuen uns über jeden Goldstapel (cool, schnell neue Truppen rekrutieren! Oder doch lieber die Hauptstadt ausbauen? Verdammt!). Wir jagen fremde Helden über die 2D-Weltkarte – oder retten uns vor ihnen in die nächste Stadt, die wir hoffentlich schon befestigt haben. Wir leveln unsere Recken hoch, stecken ihnen Artefakte in die Hände, an die Schultern, Finger, Füße, aufs Heldenhaupt. Wir bringen ihnen neue Zauber bei, mit denen sie weitere Strecken durch die Landschaft galoppeln – oder gleich fliegen oder teleportieren. Wir bringen ihnen erst magische Pfeile bei, dann grelle Blitze, schließlich Kettenblitze, die auf dem 2D-Kampfbildschirm fünf Truppenstapel hintereinander zerbritzeln.

### Mehr Pixel, gleicher Spaß

Heroes 3 HD ändert an diesem famosen, zeitlosen Strategiespaß zum Glück nichts – außer die vorhandene 2D-Grafik höher aufzulösen und die Landschaftskarte auf Widescreen-Format zu vergrößern. In den übrigen Bildschirmen, etwa bei Kämpfen oder der Stadtansicht, pappt sie lediglich seitlich Streifen dran. Klar, ein paar Zaubereffekte hätten eindrucksvoller werden können, aber der altmodische 2D-Look ist immer noch hübsch anzusehen.

Völlig unabhängig vom HD-Lifting: Heroes 3 motiviert auch 16 Jahre nach Release noch unglaublich. Es gilt zu Recht als der beste Teil der altherwürdigen Serie, die 1995 als Strategieableger der noch altherwürdigeren Rollenspielserie Might and Magic begann und 2015 mit Heroes 7 fortgesetzt wird, das sich aus gutem Grund an diesem dritten Teil orientieren soll: Endlich wieder gescheite, hübsche Stadtbildschir-



## Alte Liebe rastet nicht

Martin Deppe  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

So ungefähr alle zwei Jahre packt mich wieder das Heroes-3-Fieber, und für ein, zwei Monate abenteuer ich erneut durch Erathia. Und jetzt schon wieder – dabei sind eigentlich erst anderthalb Jahre rum. Denn beim Testen der HD-Version ist der Funke gleich erneut übergesprungen, die Jagen-Sammeln-Erobern-Ausbauen-Leveln-Spirale ist einfach unwiderstehlich. Dabei macht die HD-Version eigentlich nicht anders als ... HD einzuführen. Dadurch ist das schon vor 16 Jahren hübsche, wenn auch technisch veraltete Spiel heute umgerechnet auf dem optischen Stand von damals, und das ist gut so.

Denn ich brauche keinen 3D-Firlefanz – ich will gar nicht wissen, an wie vielen Ressourcenhäufchen ich in Heroes 5 und Heroes 6 vorbeigaloppiert bin, weil da ein dösiger 3D-Baum die Sicht verdeckt hat. Kleiner Wermutstropfen: Die beiden sehr guten Addons werden wohl nicht mehr in HD veröffentlicht. Großer Trost: Meine Töchter (4 und 6) finden Heroes auch klasse – solange ich keine Einhörner umhaue. Die nächste Spielergeneration ist also gesichert.

me. Endlich wieder sieben statt vier Ressourcen – das sind drei Gründe mehr, dem Gegner auf die Pelle zu rücken!

## Nur... noch... eine... Runde

Heroes 3 HD besticht durch sein Gesamtpaket aus Helden- und Stadtausbau, Kämpfen und Erkunden, sodass wir wirklich immer etwas zu tun haben. Hier noch ein Artefakt aufklauben, da noch ein feindliches Helden-schiff abfangen, dort eine Stadt einnehmen. Es gibt nie Leerlauf! Gleichzeitig ist Heroes 3 sehr zugänglich, bietet aber genug Spiel-tiefe, ohne zu überfordern: Die Zauber werden immer mächtiger, die Truppen immer vielfältiger, ohne dass wir irgendwelche Kampf-werte auswendig lernen müssen. Dass ein Schwarzer Drache fliegen kann und brutaler angreift als ein schwächlicher Pikenpikser,

kapiert auch jeder Strategie-Einsteiger. Dass so ein Drache sein Feuer über zwei Hexfelder spuckt, also auch einen dahinterstehenden Gegner mitgrillt, das lernen wir in der Praxis. Und dass der schwarze Flieger immun gegen sämtliche (!) Magie ist, finden wir spätestens dann raus, wenn wir ihm einen Heilzauber gönnen wollen. Und natürlich gibt es da ein Artefakt, das diese Immunität aufhebt. Aber wo steckt das Teil nur?

Viele Spielregeln erschließen sich so erst nach und nach, und alle sind nachvollziehbar. Zum Beispiel klingt eine Heldenarmee aus den besten Truppentypen aller Fraktionen, also voller Drachen, Erzengel, Titanen, Erzteufel und Hydren super – bis wir merken, dass die Truppenmoral dadurch total unsuper ist und Einheiten im Kampf immer wieder aussetzen, obwohl sie eigentlich an der Zugreihe sind. Wir lernen, dass der oben beschriebene Kettenblitz zwar gut Instant-Schaden austeilte, aber der Massen-Verlangsamungszauber auf Dauer viel mehr anrichtet, weil er nicht nur die Bewegungsreichweite aller (!) Feindeinheiten drastisch kürzt, sondern sie auch später ziehen lässt als unsere eigenen Kämpfer.

## Addon-Dämpfer

Mit sieben langen Kampagnen, 48 Einzel-szenarios, dem Multiplayer-Modus (inklusive Hotseat!) und einem Karteneditor sind Strategen sowieso schon monatelang beschäftigt. Wer danach immer noch nicht genug hat, was gut passieren kann, lädt sich Maps und Kampagnen anderer Spieler herunter. Solchen Gratis-Nachschub gibt's zuhauf, allein schon die Fanseite Drachenwald.net listet derzeit 210 selbstgebaute Karten und Feldzüge. Sämtliche Maps sind nämlich auch mit der HD-Neuaufgabe kompatibel.

Schade indes: Die beiden Addons Armageddon's Blade (1999) und Shadow of Death (2000) sind in Heroes of Might & Magic 3 HD nicht dabei. Dabei wäre die HD-Addons das Tüpfelchen auf dem i gewesen, denn vor allem die »Superartefakte« des zweiten Addons haben uns einen Extra-Motivationsschub gegeben: Diese zwölf Sets bestehen aus bis zu neun herkömmlichen Artefakten und bringen ihrem Trägerhelden

heftige Boni. Die vierteilige »Rüstung der Verdammten« etwa haut allen Feindeinheiten bei Kampfbeginn fünf Schadenszauber um die Ohren, ohne Zauberpunkte zu verbrauchen. Nach diesem magischen Erstschlag eröffnen wir das Gefecht entspannt mit einem satten ... Button-Klick! Martin Deppe

|                                         |                               |                       |         |     |              |
|-----------------------------------------|-------------------------------|-----------------------|---------|-----|--------------|
| TERMIN                                  | 29.1.2015                     | PREIS                 | 15 Euro | USK | ab 12 Jahren |
| <b>Heroes of Might &amp; Magic 3 HD</b> |                               |                       |         |     |              |
| Publisher                               | Ubisoft                       | Rundenstrategie       |         |     |              |
| Entwickler                              | New World Computing / DotEmu  | PC (100 Jahre)        |         |     |              |
| Sprache                                 | Deutsch, Englisch             | HEROES III HD EDITION |         |     |              |
| Ausstattung                             | DVD-Box, 1 DVD, Kurzanleitung | 12                    |         |     |              |
| Kopierschutz                            | Steam                         |                       |         |     |              |

**MULTIPLAYER**  
**SPIELMODI (SPIELER)** (Team-)Deathmatch (8), Koop gegen KI (7)  
**SPIELTYPEN** Internet, Hotseat **DEDICATED SERVER** Nein  
**SERVERSUCHE** Lobby **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden  
**WERTUNG** Sehr gut  
 »Allein schon der Hotseat-Modus macht das Epos zum Multiplayer-Hit.«

**GRAFIK**  
 + farbenfrohe Optik + ganz eigener Grafikstil + schicke Stadtbildschirme + technisch veraltete Kampfanimationen  
 - kein Widescreen in Städten und Kämpfen

**SOUND**  
 + hervorragende, stimmungsvolle Musik  
 + satter Klicksoun + ordentliche Kampfgeräusche  
 - kein Einheiten-Feedback

**BALANCE**  
 + fünf Schwierigkeitsgrade + gutes Tutorial  
 + ausgewogene Truppentypen + gute Lernkurve  
 - nie unfair + Karten dank 2D übersichtlich

**ATMOSPHÄRE**  
 + unschlagbares Heroes-Feeling + motivierende Wettrennen um Ressourcen und Städte + »nur noch eine Runde!«-Zeitfresser  
 - unspektakulär präsentierte Geschichte

**BEDIENUNG**  
 + perfekte Mausbedienung + übersichtliche Menüs  
 + große Buttons  
 - kein »rekrutiere alle Truppen«-Button

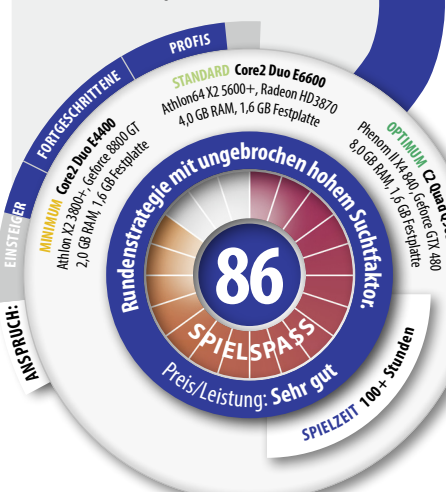
**UMFANG**  
 + sieben Kampagnen + 48 Einzelszenarios + teils sehr große Karten auf zwei Ebenen + Editor + spielergenerierte Maps problemlos spielbar ... + ... und von denen gibt es hunderte

**MISSIONSDSIGN**  
 + immer was zu tun + zum Teil abwechslungsreiche Missionsziele + Erkunden motiviert und wird belohnt  
 + Nebenquests + Gralsuche

**KI**  
 + greift gezielt schwache Helden und Städte an + KI-Helden fliehen auch mal + erkennt Verteidigungslücken auf dem Schlachtfeld  
 - neigt beim Stadtverteidigen zu unnötigen Ausfällen

**EINHEITEN**  
 + acht sehr unterschiedliche Völker + viele Einheiten mit Spezialfähigkeiten + Helden lassen sich spezialisieren  
 + Artefakte

**KAMPAGNE**  
 + sechs Kampagnen (plus eine freischaltbare) + Fraktionen wechseln durch + Haupthelden werden zur nächsten Mission übernommen  
 - zu wenig XL-Karten



Suchtfaktor 2: Kämpfe. Vor allem die Schlachten um befestigte Städte sind hochspannend. Hier pappt die HD-Version seitlich Streifen an, um das 16:9-Format zu halten.